

Armeria di Mlystara

v. 1.76

Guida ad armature, scudi, armi bianche, da fuoco e d'assedio

di Marco Dalmonte



Productions, Inc.
www.larryelmore.com

SOMMARIO

Introduzione	6	<i>Corazza Aracnide</i>	28
<i>Livello Tecnologico</i>	6	<i>Armatura Demoniacca</i>	28
<i>Dimensioni e Taglia</i>	7	<i>Armatura Meccanica</i>	29
<i>Ingombro</i>	7	TABELLA DELLE ARMATURE SPECIALI	32
<i>Movimento Effettivo</i>	8	SCUDI	32
<i>Punti Danno degli Oggetti</i>	8	<i>Padronanza degli scudi</i>	32
<i>Punti Strutturali</i>	9	<i>Usare uno scudo per Parare</i>	33
<i>Tiri Salvezza degli Oggetti</i>	10	<i>Penalità da scudo per Resistere al Caldo</i>	33
<i>Riduzione dei Punti Danno</i>	11	<i>Chiodature per scudi</i>	33
<i>Effetti della Perdita dei Punti Danno</i>	11	<i>Scudi armati</i>	33
<i>Riparazione dei Danni</i>	11	BARDATURE INTERE	34
Capitolo 1. Armature, scudi e bardature	13	<i>Bardatura Imbottita</i>	34
<i>Armature Usabili (Opzionale)</i>	13	<i>Bardatura di Cuoio</i>	34
<i>Legenda per armature, scudi e bardature</i>	13	<i>Bardatura di Scaglie</i>	34
<i>Nota sulle Armature dei Popoli Sottomarini</i>	14	<i>Bardatura di Maglia</i>	34
ARMATURE INTERE	15	<i>Bardatura di Bande</i>	35
<i>Armatura Tessile</i>	15	<i>Bardatura di Piastre</i>	35
<i>Armatura di Pelliccia</i>	15	<i>Bardatura da Campo</i>	35
<i>Armatura di Corda</i>	15	<i>Bardatura da Giostra</i>	35
<i>Armatura di Carta</i>	16	TABELLA DELLE BARDATURE INTERE	35
<i>Corazza di Stecche</i>	16	BARDATURE PARZIALI	36
<i>Corazza di Cuoio</i>	16	<i>Testiera</i>	36
<i>Corazza a Placche</i>	16	<i>Criniera</i>	36
<i>Corazza Borchiate</i>	17	<i>Guardacollo</i>	36
<i>Corazza di Pelle</i>	17	<i>Fiancali</i>	36
<i>Corazza Toracica</i>	17	<i>Pettorale</i>	36
<i>Corazza di Scaglie</i>	18	<i>Sottocoda</i>	36
<i>Corazza Brigantina</i>	18	TABELLA DELLE BARDATURE PARZIALI	36
<i>Corazza Toracica a Bande</i>	18	FINIMENTI PER CAVALCATURE	37
<i>Corazza Lamellare</i>	19	<i>Briglie</i>	37
<i>Corazza di Maglia</i>	19	<i>Ferri</i>	37
<i>Corazza di Strisce</i>	19	<i>Sacche da sella</i>	37
<i>Corazza di Bande</i>	20	<i>Sella</i>	37
<i>Corazza di Piastre</i>	20	<i>Speroni</i>	38
<i>Armatura Completa</i>	20	<i>Staffile</i>	38
<i>Elmi</i>	21	TABELLA DEI FINIMENTI	38
<i>Chiodature per armature intere</i>	22	APPENDICE A: ANIMALI E CAVALCATURE	38
<i>Indossare e spogliarsi di un'armatura</i>	22	<i>Tab. 1.15 – Equini normali</i>	39
TABELLA DELLE ARMATURE INTERE	22	<i>Tab. 1.16 – Mammiferi</i>	40
INDOSSARE PEZZI D'ARMATURE DIVERSE ...	23	<i>Tab. 1.17 – Grandi Felini</i>	41
ARMATURE PARZIALI	24	<i>Tab. 1.18 – Uccelli</i>	41
<i>Bracciali e Gambali</i>	24	<i>Tab. 1.19 – Dinosauri</i>	41
<i>Cintola</i>	24	<i>Tab. 1.20 – Rettili, Anfibi e Pesci</i>	42
<i>Elmo metallico</i>	24	<i>Tab. 1.21 – Artropodi, Crostacei e Insetti</i>	43
<i>Fascia pettorale</i>	24	<i>Tab. 1.22 – Creature fantastiche</i>	43
<i>Galerus</i>	24	Capitolo 2. Armi Bianche	46
<i>Manica</i>	24	REGOLE GENERALI	46
<i>Mantello a piastre</i>	24	<i>Armi Improvvise</i>	46
<i>Piastra toracica</i>	25	<i>Armi Semplici</i>	46
<i>Schiniere</i>	25	<i>Armi Complesse</i>	47
TABELLA DELLE ARMATURE PARZIALI	25	<i>Armi da Tiro</i>	47
ARMATURE SPECIALI	25	<i>Armi in Asta</i>	47
<i>Corazza di Crostacei</i>	25	<i>Armi Doppie</i>	47
<i>Corazza d'Ossa</i>	26	<i>Ingombro Maneggiabile</i>	47
<i>Corazza Silvana</i>	26	<i>Dimensioni di Armi e Creature</i>	48
<i>Corazza di Insetti</i>	27	<i>Armi di Materiali Alternativi</i>	48

<i>Combattimento Subacqueo</i>	48	<i>Bastone Agganciavesti</i>	75
<i>Danni Debilitanti</i>	49	<i>Bastone Animato</i>	75
<i>Colpo di Grazia</i>	49	<i>Bastone Appuntito (Bastone del Fachiro)</i>	75
<i>Soglia della Morte</i>	49	<i>Bastone-Catena</i>	76
REGOLE OPZIONALI.....	49	<i>Bastone Ferrato – v. Bastone</i>	76
<i>Amputazione</i>	49	<i>Bastone-Fionda (Fustibalus) – v. Fionda</i>	76
<i>Armi dentate</i>	49	<i>Bastone Strangolatore (Uurga)</i>	76
<i>Attaccare in gruppo</i>	50	<i>Beccodifalco (Martello Lungo)</i>	77
<i>Bonus di Attacco Base e CA Positiva</i>	50	<i>Berdica (Bardiche)</i>	77
<i>Colpi Critici</i>	51	<i>Bok – v. Giavellotto leggero</i>	77
<i>Colpi Maldestri</i>	55	<i>Bolas</i>	77
<i>Colpi Mirati</i>	56	<i>Boomerang</i>	78
<i>Ferite e Infezioni</i>	56	<i>Buttafuori</i>	78
<i>Iniziativa di armi a due mani</i>	57	<i>Catena</i>	78
<i>Spezzare il collo a mani nude</i>	58	<i>Catena da Guerra</i>	79
<i>Strangolare con un'arma</i>	58	<i>Catena Fischiante (Coltello Ruggente)</i>	79
<i>Strozzare a mani nude</i>	58	<i>Catena Segmentata (Frusta a catena)</i>	79
<i>Valore di Lotta</i>	58	<i>Catturauomo</i>	80
INTRODUZIONE ALLE MAESTRIE.....	59	<i>Ceppe da lancio</i>	80
<i>Numero di armi iniziali conosciute</i>	59	<i>Cerbottana</i>	80
<i>Penalità per gli Inesperti</i>	59	<i>Chakram (Anello della Morte)</i>	81
<i>Acquisire padronanza nell'uso delle armi</i>	60	<i>Chatkcha</i>	81
<i>Limiti alle Maestrie</i>	61	<i>Clava (Randello pesante)</i>	81
<i>Benefici dell'addestramento</i>	61	<i>Clava Chiodata – v. Clava</i>	81
<i>Effetti Speciali delle Maestrie</i>	61	<i>Claymore – v. Spadone</i>	82
ELENCO DELLE ARMI BIANCHE.....	65	<i>Coltellaccio (Sciabola corta, Stortetta)</i>	82
<i>Legenda</i>	65	<i>Coltello</i>	82
<i>Accetta</i>	66	<i>Coltello da lancio</i>	82
<i>Ago da bocca</i>	66	<i>Corde Armata</i>	82
<i>Alabarda</i>	66	<i>Corna del Cervo</i>	83
<i>Alabarda-Sciabola</i>	67	<i>Corna del Fachiro – v. Pugnale</i>	83
<i>Anello Lunare o Solare</i>	67	<i>Correggiato (Trebio)</i>	83
<i>Arco Composito – v. Arco Corto</i>	67	<i>Corsesca (Chauve-Souris)</i>	83
<i>Arco Corto</i>	67	<i>Daga (Cinquedea, Dirk)</i>	84
<i>Arco Lungo</i>	68	<i>Daga Rompispada</i>	84
<i>Arco Meccanico (Compound)</i>	68	<i>Daga Sfondagiaco (Misericordia) – v. Daga</i> ... 84	
<i>Arpione</i>	68	<i>Daga Tripla (Daga da Duello)</i>	85
<i>Artiglio da Guerra</i>	69	<i>Dardo da lancio (Shuriken)</i>	85
<i>Ascia</i>	69	<i>Falarica – v. Giavellotto</i>	85
<i>Ascia Bipenne</i>	69	<i>Falce</i>	86
<i>Ascia Brol – v. Ascia da Battaglia</i>	69	<i>Falce-Catena</i>	86
<i>Ascia da Battaglia (Azza)</i>	70	<i>Falce Dritta (Falcastra, Falce militare)</i>	86
<i>Ascia Doppia</i>	70	<i>Falce Pesante</i>	86
<i>Ascia Lunga o Uncinata</i>	70	<i>Falchetto</i>	87
<i>Ascia-Mazza (Ascia-Martello)</i>	70	<i>Falcione (Fauchard, Glaive)</i>	87
<i>Aspersorio (Correggiato da guerra)</i>	71	<i>Fiocina</i>	87
<i>Badile (Pala)</i>	71	<i>Fionda (Frombola)</i>	87
<i>Baionetta – v. Lancia o Pugnale</i>	71	<i>Forca</i>	88
<i>Balestra a ripetizione</i>	71	<i>Forcone (Forcale)</i>	88
<i>Balestra Doppia – v. Balestra a ripetizione</i> ...72			
<i>Balestra Leggera</i>	72	<i>Frusta</i>	88
<i>Balestra Pesante</i>	72	<i>Frusta a Barbigli – v. Frusta</i>	88
<i>Balestra Seicolpi</i>	73	<i>Frusta-Mezzaluna</i>	89
<i>Balestrino (Balestra da polso)</i>	73	<i>Garrotta</i>	89
<i>Bastoncino</i>	73	<i>Gettalancia (Atlatl, Aztaxxi, Woomera)</i>	89
<i>Bastone (Bordone)</i>	74	<i>Giavellotto (Mezza lancia)</i>	89
<i>Bastone ad anelli</i>	74	<i>Giavellotto leggero (Lancia corta)</i>	90
<i>Bastone a Due Pezzi</i>	74	<i>Giusarma (Guisarme)</i>	90
<i>Bastone a Tre Pezzi</i>	74	<i>Grooka – v. Spada Bastarda</i>	90
		<i>Haladie (Pugnale a doppia lama)</i>	90

<i>Jambiya (Khanjar) – v. Pugnale</i>	91	<i>Rastrello</i>	106
<i>Jitte</i>	91	<i>Rastrello da Guerra</i>	106
<i>Katana (Matarā) – v. Spada Bastarda</i>	91	<i>Rete</i>	107
<i>Katar</i>	91	<i>Rete Uncinata</i>	107
<i>Katar con guardia – v. Katar</i>	92	<i>Ronca (Pennato, Roncola)</i>	108
<i>Katar Trilama</i>	92	<i>Roncione</i>	108
<i>Kiseru – v. Manganello</i>	92	<i>Sai (Sa)</i>	108
<i>Kris – v. Pugnale</i>	92	<i>Sarissa – v. Picca</i>	108
<i>Kukri</i>	93	<i>Sasso</i>	108
<i>Lama Sole e Luna</i>	93	<i>Sciabola (Scimitarra)</i>	109
<i>Lancia</i>	93	<i>Scudo Appuntito</i>	109
<i>Lancia-Bastone – v. Lancia o Bastone</i>	93	<i>Scudo Dentato</i>	109
<i>Lancia Biforcuta</i>	94	<i>Scudo Lanceolato</i>	110
<i>Lancia-Catena</i>	94	<i>Scudo Lanterna</i>	110
<i>Lancia Cielo e Terra</i>	94	<i>Scure (Francisca, Ikhu)</i>	111
<i>Lancia da cavaliere</i>	94	<i>Sferza (Flagello, Scudiscio)</i>	111
<i>Lancia da giostra</i>	95	<i>Siangkam</i>	111
<i>Lancia Doppia</i>	95	<i>Soliferrum – v. Giavellotto</i>	112
<i>Lancia Luna e Stelle</i>	95	<i>Spada Artiglio di Tigre</i>	112
<i>Lancia Tripla (Adarga)</i>	95	<i>Spada Bastarda</i>	112
<i>Lazo (Lariat, Lasso)</i>	96	<i>Spada Concatenata</i>	112
<i>Madu – v. Scudo Lanceolato</i>	96	<i>Spada Corta (Spadino)</i>	113
<i>Maglio</i>	96	<i>Spada dei Nove Anelli – v. Storta</i>	113
<i>Maglio da Guerra</i>	97	<i>Spada del Boia – v. Falce pesante</i>	113
<i>Maglio Doppio</i>	97	<i>Spada Doppia</i>	113
<i>Maglio Pesante</i>	97	<i>Spada-falcetto (Falcata, Falx, Kopesh, Kopis, Kora, Shem Sharru)</i>	114
<i>Manganello</i>	97	<i>Spada Flessibile</i>	114
<i>Mannaia (Vouge)</i>	98	<i>Spada-frusta</i>	114
<i>Mannarese (Beidana, Machete)</i>	98	<i>Spada Lunga</i>	115
<i>Mannarino</i>	98	<i>Spada Ricurva (Shotel, Sica)</i>	115
<i>Manopola (Lama da braccio)</i>	98	<i>Spada Rompilama</i>	115
<i>Manosinistra (Main-gauche)</i>	99	<i>Spadone (Spada a due mani)</i>	116
<i>Manubalista (Chirobalista)</i>	99	<i>Spiedo (Brandistocco, Ranseur)</i>	116
<i>Martello (Mazzuolo)</i>	99	<i>Spuntone (Mezzapicca) – v. Lancia</i>	116
<i>Martello da Guerra</i>	99	<i>Stiletto – v. Pugnale</i>	117
<i>Martello da Lancio</i>	100	<i>Stocco (Rapier, Striscia)</i>	117
<i>Mazza Appuntita (Macahuitl) – v. Mazza pesante</i>	100	<i>Storta (Falchion, Spada Larga)</i>	117
<i>Mazza Ferrata – v. Mazza Pesante</i>	100	<i>Tachi – v. Spada Lunga</i>	117
<i>Mazzafrusto</i>	100	<i>Tanto – v. Pugnale</i>	118
<i>Mazza Leggera</i>	100	<i>Targa (Tarch)</i>	118
<i>Mazza Pesante</i>	101	<i>Tirapugni (Cestus)</i>	118
<i>Mezzaluna</i>	101	<i>Tomahawk – v. Scure</i>	119
<i>Mezzaluna Doppia</i>	101	<i>Tonfa (Tui-fa)</i>	119
<i>Mezzo Bastone</i>	101	<i>Torcia</i>	119
<i>Ninja-to – v. Spada Corta</i>	102	<i>Triboli</i>	119
<i>No-Dachi – v. Spadone</i>	102	<i>Tridente</i>	120
<i>Partigiana – v. Spiedo</i>	102	<i>Tridente Uncinato</i>	120
<i>Pata</i>	102	<i>Uncino (Ferro da combattimento)</i>	120
<i>Phurbu – v. Pugnale</i>	102	<i>Vanga</i>	120
<i>Picca</i>	103	<i>Ventaglio da Guerra</i>	121
<i>Piccone</i>	103	<i>Wakizashi (Mishiya) – v. Spada corta</i>	121
<i>Piccone militare</i>	103	<i>Zanna Corta (Ankus)</i>	121
<i>Pilum – v. Lancia</i>	103	<i>Zanna Lunga</i>	122
<i>Proiettili per armi da tiro</i>	104	<i>Zappa (Zappetta, Zappone)</i>	122
<i>Pugnale</i>	105		
<i>Pugnale Doppio – v. Pugnale o Manganello</i>	105		
<i>Rampino da Guerra</i>	105		
<i>Randello</i>	106		

TABELLE RIEPILOGATIVE DELLE ARMI.....	122	<i>Pistola da elefante</i>	158
TAB. 2.25 – Elenco Alfabetico delle Armi ...	123	<i>Pistola da sella</i>	158
TAB. 2.26 – Strumenti d’offesa	126	<i>Pistola-martello</i>	158
TAB. 2.27 – Armi Improvvise	127	<i>Pistola multicanna</i>	159
TAB. 2.28 – Armi Semplici.....	128	<i>Pistola-pugnale – v. Pistola-coltello</i>	159
TAB. 2.29 – Armi Complesse.....	130	<i>Pistola-scudo</i>	159
TAB. 2.30 – Armi da Tiro.....	131	<i>Pistola-spada</i>	160
TAB. 2.30A – Dardi per Armi da Tiro.....	132	<i>Rivoltella (Pistola a tamburo, Revolver)</i>	160
TAB. 2.31 – Armi Instate.....	133	<i>Shotgun</i>	160
TAB. 2.32 – Armi Doppie.....	134	<i>Tromboncino</i>	161
TAB. 2.33 – Armi da Botta.....	134	<i>Trombone (Schioppo)</i>	161
TAB. 2.34 – Armi da Punta	135	ELENCO DI OLI ED ESPLOSIVI	161
TAB. 2.35 – Armi da Taglio.....	137	<i>Esplosivo liquido (Nitroglicerina)</i>	161
TAB. 2.36 – Armi Miste.....	138	<i>Esplosivo solido (Dinamite)</i>	162
TAB. 2.37 – Armi dell’Età della Pietra.....	139	<i>Olio combustibile</i>	162
TAB. 2.38 – Armi dell’Età del Bronzo	140	<i>Olio di fuoco (Fuoco liquido)</i>	162
TAB. 2.39 – Armi dell’Età del Ferro.....	140	<i>Olio esplosivo</i>	162
TAB. 2.40 – Armi dell’Età dell’Acciaio	141	<i>Polvere da fumo</i>	163
TAB. 2.41 – Armi dell’Età dell’Esplosivo.....	141	<i>Polvere nera (o pirica)</i>	163
TAB. 2.42 – Armi dell’Età del Vapore.....	141	ELENCO DELLE ARMI ESPLOSIVE	163
APPENDICE B: NOMI DELLE ARMI	142	<i>Candelotti esplosivi</i>	163
Capitolo 3. Armi da Fuoco ed Esplosivi.....	144	<i>Granate</i>	164
INTRODUZIONE ALLE ARMI DA FUOCO ..	144	<i>Frecce e dardi esplosivi</i>	165
<i>Storia delle Armi da Fuoco sulla Terra</i>	144	<i>Mortaio Portatile</i>	165
<i>Storia delle Armi da Fuoco su Mystara</i>	144	<i>Razzo d’assalto primitivo</i>	165
<i>Funzionamento delle Armi da Fuoco</i>	145	TAB. 3.7 – Elenco Alfabetico di Armi da Fuoco..	166
REGOLE GENERALI.....	147	Capitolo 4. Macchine da Guerra.....	167
<i>Armi da Fuoco come Armi Semplici</i>	147	INTRODUZIONE.....	167
<i>Armature, Scudi e Armi da Fuoco</i>	147	<i>Teoria dell’Assedio (Poliorcetica)</i>	167
<i>Polvere da sparo e Polvere da fumo</i>	147	<i>Storia delle Armi d’Assedio</i>	167
<i>Proiettili</i>	147	<i>Macchine da Guerra</i>	167
<i>Esplosione della polvere</i>	147	ELENCO DELLE ARMI D’ASSEDIO	168
<i>Inceppamento ed Esplosione delle armi</i>	148	<i>Legenda</i>	168
<i>Penetrazione Speciale</i>	148	<i>Ariete</i>	171
<i>Danni delle armi da fuoco</i>	148	<i>Balista</i>	171
<i>Fucili a canna rigata (LT: V2)</i>	148	<i>Balista Concatenata</i>	171
<i>Armi Combinate</i>	148	<i>Balista Doppia</i>	172
<i>Attaccare con Due Armi da Fuoco</i>	149	<i>Balista Pneumatica</i>	172
<i>Colpo a Bruciapelo</i>	149	<i>Balista a Ripetizione</i>	172
<i>Armi da Fuoco Moderne (Opzionale)</i>	149	<i>Cannone Lanciafiamme</i>	172
ELENCO DELLE ARMI DA FUOCO	150	<i>Catapulta</i>	173
<i>Legenda</i>	150	<i>Lanciasassi</i>	173
<i>Archibugio (Archibuso)</i>	151	<i>Mangano</i>	173
<i>Cannone ad arpione</i>	151	<i>Onagro</i>	174
<i>Bombardella manesca (Cannone a mano)</i>	151	<i>Proiettili per armi d’assedio</i>	174
<i>Carabina</i>	152	<i>Testuggine</i>	175
<i>Deringer</i>	152	<i>Torre d’Assedio</i>	175
<i>Doppietta (Fucile da caccia)</i>	152	<i>Trabocco (Trabucco)</i>	176
<i>Fucile a canne mozze (Lupara) – v. Shotgun</i>	153	TAB. 4.4 – Elenco Alfabetico delle Armi	
<i>Fucile multicanna</i>	153	<i>d’Assedio</i>	177
<i>Mitragliatrice Gatling</i>	153	BOCCHES DA FUOCO	178
<i>Moschetto</i>	154	TAB. 4.5 - <i>Statistiche di Cannoni e Obici in</i>	
<i>Pepperbox (Pepaiola)</i>	154	<i>base al Calibro</i>	179
<i>Pistola ad avancarica</i>	155	TAB. 4.6 - <i>Statistiche delle Colubrine in base</i>	
<i>Pistola-ascia</i>	155	<i>al Calibro</i>	179
<i>Pistola-balestra</i>	155	TAB. 4.7 - <i>Statistiche dei Mortai in base al</i>	
<i>Pistola-bastone</i>	157	<i>Calibro</i>	179
<i>Pistola-chiave</i>	157	<i>Proiettili per bocche da fuoco</i>	180
<i>Pistola-coltello</i>	158	<i>Strumenti per Cannoni</i>	181

**Capitolo 5. Diffusione di Armi e Armature su
Mystara.....182**

LIVELLI TECNOLOGICI SU MYSTARA	182
<i>MONDO ESTERNO</i>	182
<i>MONDO CAVO</i>	183
ARMI E ARMATURE DI OGNI CIVILTÀ	183
<i>MONDO ESTERNO</i>	183
<i>Alfheim (LT: A)</i>	183
<i>Alphatia (LT: E)</i>	183
<i>Atruaghin (LT: P)</i>	183
<i>Baronie Selvagge (LT: E)</i>	183
<i>Bellayne (LT: E)</i>	184
<i>Casa di Roccia (LT: V)</i>	184
<i>Cinque Contee (LT: A)</i>	184
<i>Darokin (LT: E)</i>	184
<i>Denagoth (LT: A)</i>	184
<i>Ethengar (LT: F)</i>	184
<i>Eusdria (LT: A)</i>	184
<i>Glantri (LT: E)</i>	184
<i>Hule (LT: A)</i>	185
<i>Ierendi (LT: A)</i>	185
<i>Karameikos (LT: A)</i>	185
<i>Minrothad (LT: E)</i>	185
<i>Nimmur (LT: B)</i>	185
<i>Ochalea e Myoshima (LT: A)</i>	185
<i>Renardie (LT: E)</i>	185
<i>Robrenn (LT: F)</i>	186
<i>Sind (LT: A)</i>	186
<i>Terre Brulle (LT: F)</i>	186
<i>Terre del Nord: Ostland, Soderfjord, Vestland</i> <i>(LT: A)</i>	186
<i>Terre dell'Ombra (LT: A)</i>	186
<i>Thyatis (LT: E)</i>	186
<i>Wendar (LT: A)</i>	186
<i>Yaruam (LT: A)</i>	186
<i>MONDO CAVO</i>	187
<i>Antaliani (LT: F)</i>	187
<i>Azcani (LT: B)</i>	187
<i>Cavernicoli (LT: P)</i>	187
<i>Elfi dell'Oscura Sapienza (LT: E)</i>	187
<i>Elfi del Popolo Mite (LT: B)</i>	187
<i>Elfi di Valghiacciata (LT: F)</i>	187
<i>Elfi Schattenalfen (LT: A)</i>	187
<i>Hutaakani (LT: F)</i>	187
<i>Kogolor (LT: F)</i>	187
<i>Kubitti (LT: F)</i>	187
<i>Jenniti (LT: F)</i>	187
<i>Lucertoloidi Malpheggi (LT: B)</i>	188
<i>Mileniani (LT: F)</i>	188
<i>Neathar (LT: P)</i>	188
<i>Nithiani (LT: F)</i>	188
<i>Oltechi (LT: B)</i>	188
<i>Orchetti Krugel (LT: F)</i>	188
<i>Pirati della Filibusta (LT: F-E)</i>	188
<i>Tanagoro (LT: B)</i>	188
<i>Traldar (LT: B)</i>	188
<i>Uomini-bestia (LT: P)</i>	188

Il qui presente supplemento non intende in alcun modo danneggiare i marchi registrati citati al suo interno, tutti appartenenti alla Wizards of the Coast (una sussidiaria della Hasbro Inc.)

Introduzione

Questo manuale nasce dalla volontà di riunire in un unico supplemento tutte le regole relative alle armature, agli scudi e alle bardature presentate nei vari manuali di Mystara e in quelli di *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition*, unitamente alle descrizioni relative ai vari tipi di armi bianche diffuse nei mondi fantasy della TSR (ora WotC) e alle regole per gestire le maestrie con le armi (*weapon masteries* – un sistema introdotto nel set Master del D&D Classico). Questo libro quindi sostituisce e approfondisce il vecchio *Manuale delle Armi e delle Maestrie* da me scritto nel lontano 1998, aggiungendo nuove informazioni e nuove regole prese in parte dal supplemento della Monkeygod Enterprises dal titolo *From Stone To Steel*, quella che io considero la guida definitiva alla storia delle armi, dagli albori della civiltà umana fino al Rinascimento.

Inoltre, sono state aggiunte regole che riguardano l'uso degli esplosivi e delle armi da fuoco, con la possibilità di scegliere come e quando introdurle in ogni campagna, e un capitolo apposito riguardante le armi d'assedio, per avere una visione globale degli strumenti d'assalto tipici di una qualsiasi campagna fantasy o medievale.

Oltre a presentare brevi descrizioni e statistiche relative ad armi, armature, bardature e scudi, questo manuale intende anche dare al Master e ai giocatori gli strumenti per integrare più compiutamente i vari oggetti qui presentati nel mondo di Mystara. Per fare ciò, è stato aggiunto un capitolo che ha il solo scopo di abbinare ad ogni regione o razza di Mystara una determinata gamma di armi e armature, considerate tipiche di quell'etnia o diffuse in quella regione. Questo è stato fatto per aiutare i Dungeon Master a cogliere e trasmettere ai giocatori il gusto e il feeling delle diverse civiltà mystarane, oltre che per evitare scelte quantomai bizzarre dovute magari alla scarsa informazione relativa al grado di sviluppo tecnologico delle varie civiltà.

Il manuale è strutturato nei seguenti capitoli:

- **Capitolo 1 – Armature, Bardature e Scudi:** vengono presentate tutte le informazioni relative agli oggetti sopracitati reperibili su Mystara, incluse utili tabelle riepilogative per ogni tipo di oggetto. Completa il capitolo un'utile lista di possibili cavalcature animali o fantastiche con statistiche di riferimento, oltre che una sezione dedicata ai finimenti utili ad ogni cavalcatura.
- **Capitolo 2 – Armi Bianche:** vengono qui presentate le regole generali per gestire le armi, incluso il regolamento delle maestrie, e aggiunti diversi suggerimenti opzionali per aggiungere realismo al combattimento (colpi critici, maldestri e mirati, amputazione e infezione, e così via). Vengono infine elencate tutte le armi bianche disponibili su Mystara (e in generale in qualsiasi campagna fantasy) con relative statistiche e le varie tabelle riassuntive relative alle armi.
- **Capitolo 3 – Armi da Fuoco ed Esplosivi:** vengono elencate tutte le armi da fuoco ad avancarica e quelle a retrocarica tipiche del XIX secolo provviste di statistiche di maestria, nonché un'appendice relativa agli esplosivi più comuni dal medioevo all'epoca vittoriana e alcune opzioni per introdurre l'uso di esplosivi alchemici.
- **Capitolo 4 – Macchine da Guerra:** una descrizione delle macchine da guerra e delle armi d'assedio più comuni nelle campagne fantasy e di qualche tipologia più peculiare tipica di alcune razze.
- **Capitolo 5 – Diffusione di Armi e Armature su Mystara:** in varie appendici sono raggruppate armi, armature e scudi conosciuti o utilizzati in base all'etnia, alla regione o al grado di sviluppo tecnologico, con particolare riferimento a Mystara.

Nella speranza che quanto riportato in questo manuale possa esservi utile per arricchire le vostre sessioni e rendere memorabili le vostre campagne, invito il lettore a seguire sempre la regola d'oro di qualsiasi gruppo: "Il Master ha sempre l'ultima parola in fatto di regole, all'interno della campagna."

Ciò detto, vi auguro semplicemente di divertirvi, e autorizzo a usare in toto o in parte il materiale qui inserito in altri supplementi gratuiti, a patto che venga sempre citato anche questo manuale quale fonte di riferimento di partenza.

Happy Gaming & Long Live Mystara!

Marco Dalmonte
Ravenna, 31 agosto 2009
Revisione 1.76 datata 08/05/20

Livello Tecnologico

Ad ogni arma o armatura è associato un Livello Tecnologico (LT), ossia un descrittore che indica in quali tipi di civiltà possano essere diffusi, creati, o riparati determinati oggetti. Il Livello Tecnologico indica il grado di evoluzione tecnica e scientifica esistente in una determinata civiltà, ma non ha nulla a che vedere col suo substrato sociale, economico, culturale, artistico, o magico. Ad esempio, una cultura potrebbe avere un LT progredito ma utilizzare un sistema economico arretrato, avere scarse conoscenze artistiche e poca affinità alla magia. Questo descrittore è un ausilio per il Master per rendere più coerenti le avventure con lo stile e le caratteristiche dell'ambientazione, evitando accostamenti improbabili (come la diffusione di armi e armature in civiltà che non dovrebbero conoscerle).

Ad ogni regione o nazione di un'ambientazione dovrebbe di conseguenza essere assegnato un Livello Tecnologico come ad armi e armature, così da comprendere a quale gamma di oggetti sia possibile accedere. Naturalmente è sempre utile fare distinzioni e dare limitazioni anche in funzione delle diverse civiltà: per Mystara tale funzione è svolta dal Capitolo 5, che indica quali siano i LT delle nazioni mystarane e quali invece le armi/armature più diffuse in ciascuna regione, oltre a quelle non disponibili o non caratteristiche.

Di seguito vengono descritti i vari Livelli Tecnologici individuati in questo manuale, con brevi esempi circa il tipo di armi ed armature ad essi collegate. Ogni LT è legato ad un materiale o energia che caratterizza l'evoluzione tecnica e scientifica di quel tipo di civiltà. Di solito ciò che è disponibile ad un livello più "primitivo" lo è anche in quelli più evoluti, anche se probabilmente sarà composto di materiali migliori, ove applicabile (ad esempio una spada corta tipica dell'età del bronzo è facilmente riproducibile anche nell'età del ferro o dell'acciaio, ma sarà fatta col metallo migliore).

Età della Pietra (P)

Si tratta del livello di tecnologia più primitivo esistente, in cui armi, utensili e protezioni si ricavano esclusivamente usando materiali del mondo animale (osso) e vegetale (legno, fibre, alghe) o minerali grezzi (pietra, ossidiana, conchiglie). Le armi sono soprattutto contundenti (bastoni, sassi, mazze), mentre poche sono quelle da punta (solitamente realizzate per la caccia con ossa appuntite o pietre levigate o scheggiate, come le prime lance, arpioni e giavellotti), e rarissime risultano quelle da taglio (di solito si tratta di semplici utensili da cucina, come coltelli e pugnali). Le armature consistono di pelli cucite assieme con fibre vegetali o interiora, a volte rinforzate con stecche di legno o elementi ossei (tibiae, costole, artigli). Gli scudi sono rari e dove usati sono tutti di legno o fatti di gusci resistenti.

Età del Bronzo (B)

Si tratta del primo stadio in cui è nota la lavorazione dei metalli semplici, come rame e bronzo. Dopo i primi esperimenti col rame, troppo morbido per scopi bellici, il bronzo è considerato il metallo lavorabile più resistente e affidabile, relegando il rame a utensili domestici e ad armi meno durevoli. In queste civiltà si sviluppano le armi da punta e si assiste alla creazione delle primissime armi da taglio per la guerra, che però rimangono poche e bistrattate, dato che le lame in bronzo perdono il filo facilmente. Si assiste alla creazione dei primi strumenti agricoli che all'occorrenza sono usati come armi semplici. Vengono create le prime armature metalliche, ingombranti e abbastanza rigide, nonché quelle di cuoio lavorato e armature tessili o fatte di materiali morbidi e di semplice fattura.

Età del Ferro (F)

Viene scoperto il segreto per lavorare in una fucina l'ematite e la magnetite che danno origine al ferro comune (detto anche dolce o battuto), un metallo malleabile e duro allo stesso tempo, ottimo per produrre armi affilate, che iniziano a diffondersi maggiormente. Il ferro scalza il bronzo come metallo più utile e resistente e si sviluppa la creazione di armi di grandi dimensioni, utili per bucare le corazze che diventano più spesse. Armature e scudi metallici sono all'ordine del giorno nell'impiego bellico, e la corazza di maglia rappresenta l'apice della tecnologia armatoriale.

Età dell'Acciaio (A)

In questo LT è nota la tecnica che, unendo al ferro il carbonio in fase di fusione, permette di produrre l'acciaio, un metallo ancora più duro e resistente. Si diffondono le prime balestre ed altri strumenti meccanici semplici, armi doppie o con applicazioni sempre più particolari e specifiche (es. spade rompilama). La tecnologia armatoriale è talmente avanzata da permettere la forgiatura di corazze a più strati con la parte inferiore più flessibile e quella superiore ricoperta di placche spesse e protettive (es. corazza di bande e di piastre). Al culmine di questo livello tecnologico viene creata l'armatura completa, la cui fabbricazione tuttavia è talmente complicata che solo pochi possono permettersene il prezzo, e non vede larga diffusione.

Età dell'Esplosivo (E)

Questo livello di tecnologia si basa sulla scoperta di composti chimici esplosivi che permettono la creazione di armi da fuoco ad avancarica. All'inizio queste armi risultano instabili (E1), ma diventano sempre più leggere e maneggevoli con l'evoluzione delle tecniche di fabbricazione e dei sistemi di innesco (E2-3). Inoltre vengono create armi bianche perforanti più leggere e più lunghe o armi da tiro più maneggevoli, in grado di bucare le corazze sempre più spesse contro cui le armi da taglio si rivelano sovente inadeguate.

Età del Vapore (V)

Questo livello di tecnologia si basa sulla scoperta di macchinari che sfruttano il vapore per sviluppare una potenza superiore a quella di un uomo e di armi da fuoco a retrocarica. L'evoluzione di questa tecnologia può portare alla creazione di un motore a combustione interna (ca. seconda metà del XIX secolo) per realizzare macchine dalle applicazioni sorprendenti. A causa dello sviluppo e della diffusione capillare di armi da fuoco, le armature cadono in disuso.

Età dell'Elettronica (L)

Grazie alla scoperta di tecniche e strumenti che permettono di impiegare l'elettricità in maniera industriale, si producono apparati in grado di elaborare grandezze fisiche relative alla carica elettrica: i circuiti elettronici. L'elettricità diviene un elemento quotidiano che permette di creare tra le altre co-

se armi di potenza devastante, e si diffondono armi portatili con ritmo di fuoco incrementato a costi contenuti. [Questo LT è al di fuori dello scopo di questo manuale.]

Dimensioni e Taglia

Spesso nel testo si fa riferimento alle dimensioni di creature o di oggetti. Per una più rapida consultazione delle abbreviazioni o delle diciture riportate, la Tabella I.1 mostra una chiarificazione metrica riguardante le possibili dimensioni di oggetti e creature. Il Coefficiente di Taglia (*CdT*) indica per quanto occorre moltiplicare l'ingombro e i P.D. di un oggetto (o il peso di una creatura) di quella taglia rispetto ad uno di taglia media per scoprire il suo peso e costo, e viene usato anche per determinare il peso massimo trasportabile, sollevabile e maneggiabile. Inoltre, va ricordato che le creature più piccole colpiscono più facilmente quelle più grandi e viceversa. Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, quella più grande un malus cumulativo di -1.

Tab. I.1 – Dimensioni di Creature e Oggetti

Taglia	Sigla	CdT	Creature	Oggetti
			Altezza/Lunghezza	Dimensione Max
Minuscolo	D	1/8	Fino a 20 cm	Fino a 10 cm
Minuto	T	1/4	21 cm – 60 cm	11 cm – 30 cm
Piccolo	S	1/2	61 cm – 1,20 m	31 cm – 80 cm
Medio	M	1	1,21 m – 2,1 m	81 cm – 1,60 m
Grande	L	2	2,2 m – 3,6 m	1,61 m – 3 m
Enorme	H	4	3,7 m – 7,5 m	3,1 m – 6 m
Gigantesco	G	8	Oltre 7,5 m	Oltre 6 m

Ingombro

L'ingombro viene definito come il peso massimo trasportabile da un individuo e viene misurato in monete (abbreviato mon.; 1 moneta = 50 gr). L'ingombro dipende dalla Forza del personaggio e dalla sua taglia, e determina la capacità di movimento dell'individuo. Di seguito si riporta una tabella esemplificativa che reca il *Peso o Ingombro Massimo Trasportabile* e il *Peso o Ingombro Massimo Spostabile* (spingendo, trascinando o sollevando un peso con entrambe le mani) per creature di medie dimensioni; per esseri di taglia diversa moltiplicare il valore per il CdT relativo (v. Tab I.1).

Forza	PMT	IMT	PMS	IMS
1	1 kg	20 mon	1 kg	20 mon
2	5 kg	100 mon	6 kg	120 mon
3	10 kg	200 mon	11 kg	220 mon
4	15 kg	300 mon	17 kg	340 mon
5	20 kg	400 mon	22 kg	440 mon
6	25 kg	500 mon	28 kg	560 mon
7	30 kg	600 mon	33 kg	660 mon
8	35 kg	700 mon	39 kg	780 mon
9	40 kg	800 mon	44 kg	880 mon
10	50 kg	1000 mon	60 kg	1200 mon
11	55 kg	1100 mon	66 kg	1320 mon
12	70 kg	1400 mon	84 kg	1680 mon
13	75 kg	1500 mon	91 kg	1820 mon
14	90 kg	1800 mon	126 kg	2520 mon
15	95 kg	1900 mon	135 kg	2700 mon
16	110 kg	2200 mon	224 kg	4480 mon
17	115 kg	2300 mon	238 kg	4760 mon
18	130 kg	2600 mon	378 kg	7560 mon
19	135 kg	2700 mon	399 kg	7980 mon
20	150 kg	3000 mon	600 kg	12000 mon

L'Ingombro Massimo Trasportabile (IMT) o Spostabile (IMS) in monete si ottiene moltiplicando per 20 il PMT/PMS espresso in kg.

È possibile tenere sollevato un peso per un numero di round pari a 1/3 del punteggio di Forza del personaggio, spostandosi solo di 1 metro al round: per ogni round successivo è necessaria una prova di Forza con penalità cumulativa di -1, e al primo fallimento il peso trasportato viene posato a terra. Si può invece spingere o trascinare un peso a terra muovendosi 1 metro al round per un minuto per punto di Forza, dopo di che è necessaria una prova ogni minuto con penalità cumulativa di -1: al primo fallimento il soggetto si ferma e deve riposare per 1 turno. Una favorevole prova di Forza consente di sollevare o spostare pesi che oltrepassano il limite sollevabile, con penalità cumulativa di -1 ogni 10% di peso aggiunto oltre il massimo.

Movimento Effettivo

Siamo così giunti al movimento effettivo in funzione dell'ingombro trasportato. La velocità di movimento dipende dal rapporto tra l'Ingombro Trasportato (IT) rispetto all'Ingombro Massimo Trasportabile (IMT):

Ingombro	Leggero	Medio	Pesante
IT / IMT	< 1/3	< 2/3	> 2/3
Velocità	Normale	2/3	1/3

Se l'ingombro trasportato rimane entro 1/3 del totale consentito, la velocità rimane quella base. Se l'ingombro supera 1/3 ma rientra nei 2/3 del totale, la velocità diventa 2/3 di quella base. Se poi l'ingombro supera i 2/3, la velocità diventa 1/3 di quella base. Se un individuo porta con sé più peso di quello che può trasportare (l'Ingombro Trasportato supera l'IMT) non riuscirà più a muoversi. Per gli esseri volanti, se l'ingombro trasportato supera la metà del massimo, il Fattore di Manovrabilità cala di 1 grado (min. 1/3).

Se un personaggio è più piccolo di un altro, a parità di ingombro, è ovvio che i suoi passi saranno più corti e il suo movimento ridotto, e viceversa. Perciò per ogni differenza di taglia da quella media, il movimento base (camminata) si riduce di 3 metri (per creature più piccole) o aumenta di 3 metri (per quelle più grandi).

Esempio: il movimento base di un halfling (taglia piccola) è solo 9 metri al round, mentre quello di un troll (taglia grande) è di 15 metri al round.

Di seguito viene fornita una tabella delle velocità di movimento tipiche per creature bipedi umanoidi in base alla taglia. Il movimento base (camminando) di una creatura determina sia la velocità massima di corsa (il triplo del movimento base), sia la velocità oraria espressa in Km (un terzo del valore del movimento base), che si calcola moltiplicando la velocità di cammino per 6 (un minuto) e poi per 60 (un'ora).

Taglia	Corsa (m/rnd)	Camminata (m/rnd)	Vel. oraria (Km/ora)
Gigantesca	63	21	7
Enorme	54	18	6
Grande	45	15	5
Media	36	12	4
Piccola	27	9	3
Minuta	18	6	2
Minuscola	9	3	1

Si può anche usare la velocità di corsa per calcolare il movimento orario, ma non si può correre per più di tre ore al giorno e dopo ogni turno di corsa occorre rallentare a metà della velocità di cammino per 2 turni. Normalmente occorre riposarsi per un'ora per ogni ora trascorsa in viaggio. Se ciò non viene fatto, il personaggio perde 1 punto Costituzione

temporaneo per ogni ora in cui continua a spostarsi a velocità normale (non può più correre finché non si riposa), e deve effettuare una prova di Costituzione ogni ora per resistere alla stanchezza (v. abilità generale *Resistenza*). Dormirà per un numero di ore pari a quelle trascorse spostandosi, e quando si desterà la Costituzione sarà tornata normale.

Punti Danno degli Oggetti

Proprio come gli individui possiedono una certa quantità di Punti Ferita che indica la loro resistenza fisica e la sopportazione del dolore, anche gli oggetti inanimati possiedono dei Punti Danno (PD), che quantificano la loro resistenza agli effetti distruttivi prima di rompersi e diventare inservibili.

I Punti Danno dipendono dal materiale usato per creare un oggetto e dalla grandezza dell'oggetto, ma non ci sono regole esatte per determinarli (normalmente è ininfluenza ai fini del gioco sapere quanti PD possiede un comodino o una sedia, a meno che non li si utilizzi come armi o come ripari). Per comodità si prenda come riferimento per attribuire agli oggetti un valore in PD in base alle dimensioni la tabella I.2. La scala della tabella è tarata per oggetti costruiti in acciaio: per oggetti simili realizzati con altri materiali, moltiplicare i PD per l'apposito moltiplicatore elencato nella tabella I.3.

Tab. I.2 – Dimensioni e Punti Danno degli Oggetti

Taglia	CdT	Dimensioni	Scala PD
Minuscolo	1/8	Fino a 10 cm	1 – 10 PD
Minuto	1/4	11 cm – 30 cm	5 – 25 PD
Piccolo	1/2	31 cm – 80 cm	20 – 60 PD
Medio	1	81 cm – 1,60 m	40 – 120 PD
Grande	2	1,61 m – 3 m	80 – 200 PD
Enorme	4	3,1 m – 6 m	160 – 400 PD
Gigantesco	8	Oltre 6 m	200 – 600 PD

Nota: oggetti senza PD o con 1 PD (cose minuscole o vestiti) possono essere distrutti in un colpo se falliscono il TS Distruzione.

Esempio 1: una porta di legno standard è Grande (alta 2 mt, larga 1 m, spessa 2-3 cm) e ha 80 PD; se fosse in pietra o ferro ne avrebbe 117, e in acciaio 130.

Esempio 2: una cassa di legno media (1x1x0,5 mt spessa 1 cm) ha 80 PD; se fosse in acciaio avrebbe 130 PD. Una cassa di legno con rinforzi in ferro userebbe una media tra 0,6 e 0,9 (0,75), quindi 100 PD. Detta cassa se fosse piccola (CdT x 1/2) avrebbe solo 50 PD.

Naturalmente non tutti gli attacchi possono danneggiare gli oggetti e il DM dovrebbe decidere se sia possibile distruggere un oggetto in base ai mezzi a disposizione (ad esempio è impossibile distruggere uno scrigno bersagliandolo di frecce o spezzare una corda con un martello). Alcune regole specifiche da tenere presente sono le seguenti:

- Armi da punta provocano metà danni a oggetti medi o grandi, a meno che non siano picconi.
- Armi magiche danneggiano ogni oggetto comune e oggetti incantati con bonus uguale o inferiore.
- Attacchi con armi naturali danneggiano solo oggetti comuni di legno, e solo se la Forza è almeno 13 punti (es. un uomo che voglia distruggere una porta di legno a pugni deve avere almeno 13 in Forza o si frattura la mano; meglio abbatterla a spallate con prove di Forza).
- Attacchi con armi naturali di creature che colpiscono come armi +1 o di taglia Grande danneggiano oggetti comuni di legno e pietra se la Forza è almeno 13 punti.
- Attacchi con armi naturali di creature che colpiscono come armi +2 o migliori o di dimensioni Enorme o superiori danneggiano oggetti comuni di qualsiasi materiale.

- Per ogni colpo portato, l'arma perde 1 PD, +1 punto per categoria superiore del materiale del bersaglio in base alla scala seguente: Cristallo e Osso → Legno → Pietra e Gemme → Ferro e Metalli → Acciaio → Speciali (adamantite, mithral, diamante equivalgono ad oggetti +1). Le armi magiche riportano danni nell'attacco solo se il bersaglio è di pari potenza o superiore.
- Per ogni colpo portato con armi naturali, la creatura perde 1 PF per ogni categoria di materiale superiore a Osso. Creature colpibili solo da armi +1 o che colpiscono come armi +1 ignorano questi danni, a meno che non tentino di danneggiare materiali speciali o oggetti magici con bonus uguale o superiore.

Esempio 3: un martello di metallo usato per sfondare una porta di legno non perde PD, mentre contro una porta di acciaio perde 2 PD per colpo (visto che il ferro è immediatamente sotto l'acciaio). Se un uomo tentasse di spaccare una porta di legno a mani nude ad ogni colpo perderebbe 2 PF.

Esempio 4: una spada +1 usata per spaccare una cassa di ferro non perde PD, ma in caso fosse una cassa in mithral perderebbe 1 PD per colpo. Un'arma +2 contro una porta di adamantite invece non subisce danni.

Esempio 5: un licantropo (colpisce come arma +1) non subisce danni se spacca una porta di legno, mentre rompere una spada di mithral gli provoca la perdita di 1 PF ad ogni colpo.

Ogni oggetto possiede oltre ai Punti Danno anche una Classe d'Armatura determinata dal materiale di cui è composto. La CA indica quanto sia difficile scalfire il materiale e intaccarne i Punti Danno: per oggetti immobili, se il TxC manca la CA, il colpo va a segno ma non intacca il bersaglio. Naturalmente se si tratta di un oggetto indossato o manovrato da qualcuno, si considera la CA migliore tra quella dell'oggetto e del suo possessore (solitamente il tiro per colpire subisce anche la penalità per un mirato).

La tabella I.3 mostra la CA e i Punti Danno degli oggetti in base al materiale di cui sono fatti. La tabella considera che la maggior parte degli oggetti sia d'acciaio (per questo il Moltiplicatore è 1 per l'acciaio), ad eccezione di quegli oggetti naturalmente fabbricati in altri materiali (come bastoni e archi in legno, fruste e corazze in cuoio, ecc.). Essa è utile nel caso in cui un oggetto venga fabbricato con materiali diversi rispetto al solito (ad esempio una spada non d'acciaio ma di ferro o bronzo) o per confrontare la differenza tra due oggetti comuni di materie diverse ma pari dimensioni (ad esempio una cassa di legno o una di ferro): fare riferimento alla riga del materiale, che indica come i Punti Danno, l'ingombro e il costo dell'oggetto vengano diminuiti o aumentati.

Tab. I.3 – CA e Moltiplicatori in base ai Materiali

Materiale	CA	Mp. Costo	Mp. Ing.	Mp. P.D.
Acciaio	3	1	1	1
Acciaio Rosso	3	10	0,5	1,5
Adamantite	0	20	0,5	2
Argento	6	4	1,3	0,7
Bronzo / Ottone	5	0,7	1,2	0,8
Cristallo / Corallo	8	1	0,4	0,5
Draghi *	*	15	1	1
Ferro	4	0,8	1	0,9
Legno	7	0,5	0,7	0,6
Legno pietrificato	4	3	1,5	1
Mithral	1	15	0,5	1,5
Oro	6	8	1,6	0,7
Osso / Pelle spessa	8	0,6	0,7	0,5
Pietra	5	0,7	1,5	0,9
Pietra preziosa **	var	vario	0,8	0,7
Platino	6	12	2	0,8
Rame / Stagno	6	0,5	1,2	0,7
Vetracciaio	2	8	0,5	1

Nota: adamantite, mithral e diamante possono essere scalfiti solo da oggetti magici o fatti con uno di questi materiali (o simili materiali di consistenza straordinaria, rari in natura).

Mp.: l'abbreviazione Mp. sta per *Moltiplicatore* e indica il numero per il quale moltiplicare il costo, l'ingombro o i PD base per ricavare quelli effettivi di un oggetto identico ad uno in acciaio ma fabbricato con quel tipo di materiale.

* **Draghi:** è possibile annoverare anche il drago tra le fonti di materiali insoliti per oggetti. Infatti, le parti del corpo di un drago mantengono il loro potere anche una volta smembrato, e per questo sono molto richieste, specialmente dagli incantatori. Le scaglie e la pelle (TS relativo: Pelle), se adeguatamente lavorati e trattati entro 1 settimana dalla morte del drago, sono talmente resistenti da poter essere usate per fabbricare armature, scudi, vesti o calzari, mentre gli artigli e le zanne (TS relativo: Osso) vengono usati per creare preziose suppellettili oppure armi.

Nel caso in cui si scelga di usare la pelle del drago per creare armature, essa può essere impiegata per creare corazze senza parti metalliche, ma garantisce un VA migliorato di 1 punto rispetto a quello dell'armatura standard. Nel caso si usino le scaglie per rivestire un'armatura o uno scudo, esse abbassano di 1 punto la CA offerta rispetto a quella della corazza normale, e aumentano di 1 punto il VA dell'armatura.

Inoltre, un indumento, un'armatura o uno scudo fatti con la pelle o le scaglie di drago concedono a chi indossa l'oggetto un bonus di +2 contro il tipo di elemento associato a quel drago (ad esempio la pelle di un drago bianco dà un +2 ai TS contro il gelo, quella di un drago rosso un +2 contro il fuoco, e così via), mentre l'oggetto stesso è immune a danni derivanti da quel particolare elemento.

Armi fabbricate usando zanne o artigli di drago sono molto più affilate: concedono un bonus di +1 al TxC e sono considerate armi +1 per capire quali esseri possano ferire.

** **Pietra preziosa:** valore e CA dipendono dal tipo di pietra, col diamante che è il più duro e costoso (CA 1, costo x 20, PD x 1,5) e altre pietre dure che dovrebbero avere CA compresa tra 5 e 7 e un costo basato sul valore di mercato.

Punti Strutturali

Una struttura è una costruzione chiusa dotata di un volume importante (di solito di dimensioni Enormi): le strutture non possiedono Punti Danno, bensì di Punti Strutturali (abbreviato PS). Il volume di una struttura si misura in tonnellate volumetriche (ton), laddove 1 ton equivale a 75 metri cubi, e i PS di una struttura dipendono dal suo volume complessivo e dal materiale di cui è composta in prevalenza (v. tab. I.4).

I PS di una struttura non possono essere intaccati facilmente. Infatti, qualsiasi attacco che non causi PS (solo le armi d'assedio e alcuni incantesimi hanno questa prerogativa) deve superare una soglia di danni per scalfire realmente la struttura, la cosiddetta Durezza, che dipende dal materiale della struttura (v. tab. I.4). I danni prodotti con ogni colpo devono quindi essere divisi per la Durezza della struttura, e il risultato indica i PD persi effettivamente. I muri portanti di un edificio hanno uno spessore minimo che dipende dal materiale con cui sono realizzati (30 cm per legno, pietra e osso; 20 cm per ferro, acciaio e materie speciali; pareti interne non portanti di solito sono spesse 5 o 10 cm), mentre le pareti esterne di un veicolo (scafo o carlinga) hanno sempre spessore di 20 cm se di legno, 15 cm se di pietra, e 10 cm se di metallo. Per fare una breccia occorre causare almeno 1 PS usando armi d'assedio o sufficienti PD con altri mezzi in base allo spessore della parete della struttura.

Costruzioni non chiuse ma con volumi importanti (dotati di almeno due dimensioni Grandi, come una muraglia o un

terrapieno) non possiedono PS ma hanno PD per ogni sezione di 3x3 metri, che dipendono dal materiale e dallo spessore, e per fare breccia occorre azzerare i PD di quella sezione. Tuttavia anche in questo caso ogni danno prodotto viene frazionato per la Durezza del materiale della struttura (v. tab. I.4).

Tab. I.4 – PS/PD e Durezza dei Materiali

Materiale	Durezza	PS	PD
Speciali **	8	3 per ton	22 ogni 5 cm
Acciaio	6	2,5 per ton	20 ogni 5 cm
Ferro	5	2 per ton	18 ogni 5 cm
Ottone e Bronzo *	5	1,5 per ton	16 ogni 5 cm
Pietra	4	1,5 per ton	14 ogni 5 cm
Legno	3	1 per ton	10 ogni 5 cm
Cristallo e Osso	2	0,5 per ton	8 ogni 5 cm

* Ottone e bronzo sono leghe metalliche di durezza inferiore al ferro e si ricavano dalla combinazione di rame e zinco (metalli con durezza pari al Legno).

** Materiali speciali rari in natura e di estrema durezza come adamantite, diamante e mithral.

Esempio 1: una casa di legno di 10x12 metri e alta 3 mt con pareti spesse 30 cm ha un volume di 360 m³, quindi occupa 5 ton e avrà 5 PS. La stessa casa costruita in pietra ha lo stesso volume ma 7,5 PS.

Esempio 2: per fare breccia in uno dei muri della casa di legno dell'esempio 1 (spessore 30 cm), occorre causare almeno 1 PS di danni. Se un uomo armato di spada volesse scalfirlo, dovrebbe arrecargli almeno 3 danni per intaccare 1 PD. Considerando che la sezione di muro possiede 60 PD (10 PD ogni 5 cm), significa che servono almeno 180 danni per distruggerlo, ma qualsiasi frazione inferiore a 3 non viene considerata. Quindi se con un attacco la spada causasse 8 danni, il muro perderebbe solo 2 PD; se causasse successivi 4 danni, il muro perderebbe 1 PD, e così via. Ciò permette di capire come mai sia sempre preferibile aprire brecce sfondando i punti deboli di una costruzione, ovvero i varchi (porte e finestre).

Armi non d'assedio o oggetti di materiale inferiore (rispetto alla scala esposta in tab. F5) non sono in grado di danneggiare strutture di materiale superiore, e per ogni colpo portato l'arma perde 1 PD, mentre armi magiche o di materiale superiore non riportano danni nell'attacco. Alcune armi inoltre riescono a danneggiare meglio certi materiali: quelle con la capacità speciale Scalfisce (es. ascia o scure) causano danni doppi a bersagli in legno, mentre armi contundenti con testa pesante (es. maglio o martello) o a piccone causano danni doppi a bersagli in pietra. Proiettili di armi da tiro o da fuoco (ad esclusione delle armi d'assedio) non hanno forza sufficiente a provocare danni strutturali.

Esempio 2: se un uomo volesse buttare giù un muro di mattoni con un bastone non potrebbe farlo (si spacca il bastone). Potrebbe invece tentare di far breccia in un portone di legno, se non spacca prima il bastone, visto che perde 1 PD a colpo.

Attacchi naturali di creature di taglia Gigantesca sottraggono la Durezza dal totale dei danni arrecati con ogni colpo (anziché dividerli per la Durezza) per determinare i PD persi. Esseri di taglia Enorme e Grande dividono i danni causati per la Durezza per stabilire i PD persi dalla struttura (come per chi usa armi), mentre esseri di taglia Media o inferiore non sono in grado di intaccare una struttura con attacchi naturali. Tutte le creature perdono 1 PF ad ogni colpo, a meno che non siano immuni alle armi normali o colpiscano come arma magica, nel qual caso restano illese; costrutti che attaccano strutture dello stesso materiale non subiscono danni.

Esempio 3: un gigantesco drago venerabile rosso tenta di distruggere la casa di legno da 5 PS (spess. muri 30 cm) dell'esempio 1, quindi ogni 60 danni causati la casa perde 1 PS. Considerando una media di 50 danni ogni round avendo già scalato la Durezza, potrebbe distruggerla in un minuto.

Esempio 4: un orco tenta di sfondare a mani nude una palizzata di legno spessa 20 cm (40 PD) e infligge 1 PD ogni 3 danni, ma al contempo perde 1 PF ad ogni colpo (quindi probabilmente si fratturerà le braccia prima di distruggerlo). Un golem di legno invece non risentirebbe di alcun danno, ma se non fosse almeno di taglia grande non potrebbe nemmeno intaccare il muro.

Strutture colpite da incantesimi distruttivi, esplosioni o acido devono effettuare il TS appropriato (Distruzione per danni sonori o detonazioni): se il TS riesce subiscono danni frazionati in base a metà del valore della Durezza (minimo 1,5), viceversa subiscono la totalità dei danni arrecati. Un incendio invece causa 1 PS ogni 5 PI al minuto.

Esempio 5: un mago evoca un incantesimo di *palla di fuoco* contro la casa di legno da 5 PS dell'esempio 1 e causa 80 danni. Con un favorevole TS Fuoco la casa perde 53 PD (80 / 1,5 di Durezza), viceversa perde 80 PD (quindi 1 PS).

L'incantesimo *disintegrazione* rimuove al massimo un volume di 27 m³ con superficie non più grande di 3x3 metri e si detraggono i PS appropriati. Se invece si usa *frantumare*, l'incantesimo danneggia solo un oggetto il cui volume complessivo rientri in 3 m³, e se la struttura realizza il TS perde solo metà dei PD.

Esempio 6: un muro di pietra spesso 20 cm (60 PD) verrebbe disintegrato senza TS, mentre contro *frantumare* con un favorevole TS Distruzione subirebbe solo 30 PD (danni dimezzati), viceversa verrebbe distrutto. Se il bersaglio fosse un muro di pietra 50 metri quadri spesso 30 cm (volume 15 m³), la *disintegrazione* farebbe scomparire una sezione di 3x3x0,3 (quindi 2,7 m³, ovvero 1/5 del volume totale), mentre *frantumare* non potrebbe intaccarlo.

Tiri Salvezza degli Oggetti

Anche gli oggetti inanimati possono evitare o ridurre i danni con un favorevole Tiro Salvezza appropriato al tipo di effetto subito, basato sul tipo di materiale con cui sono fatti. Ogni oggetto può effettuare un TS per dimezzare i danni subiti se è dotato di Punti Danno (v. sezione successiva per regole sui PD), oppure per evitare di essere distrutto totalmente se non possiede PD. Il procedimento è analogo a quello dei TS delle creature: si tira 1d20 e se il risultato è uguale o superiore al valore indicato nella Tabella I.5, il TS ha avuto successo; un risultato di 1 naturale è sempre un fallimento. Gli oggetti magici dotati di modificatore (come una spada +2 o un anello di protezione +1) aggiungono questo bonus a qualsiasi TS, mentre gli altri oggetti magici beneficiano di un bonus ai TS pari a +1 ogni 2 livelli di potere dell'incantesimo più alto che possiedono (es. un anello della velocità di 3° livello ha +2, un elmo della telecinesi di 5° livello ha +3, ecc.).

Tab. I.5 – Tiri Salvezza degli Oggetti

Materiale	Acido	Caduta	Distr.	Fulmine	Fuoco	Gelo
Carta	18	2	17	15	18	13
Cristallo *	5	18	18	4	10	9
Cuoio e Pelle	16	3	10	13	11	12
Legno	14	8	12	11	13	4
Metallo	13	4	6	10	8	5
Osso	15	13	13	11	10	8
Pietra e Gemme	2	9	8	10	5	6
Speciali **	5	2	3	7	4	4
Stoffa e Corda	17	2	14	15	16	11

* include Ceramica, Corallo e Vetro

** include Adamantite, Diamante e Mithral

Legenda

Acido: danni derivanti da agenti corrosivi.

Caduta: danni derivanti dalla caduta da grandi altezze (1d6 PD ogni 3 metri percorsi, proprio come accade agli esse-

ri viventi). Gli oggetti magici ignorano i primi 10 dadi di danni da caduta, proprio come le creature colpibili solo con armi magiche, quindi subiscono danni solo da cadute da altezze superiori a 30 metri.

Distruzione: danni derivanti da tentativi di distruggere fisicamente un oggetto tramite la forza bruta (danneggiamento per mezzo di lacerazioni, strappi, perforazioni, frantumazione, disintegrazione e qualsiasi altro tipo di attacco non ricada in una delle altre categorie).

Fulmine: danni provocati da fulmini o elettricità, indipendentemente dalla fonte (magica o normale).

Fuoco: danni provocati da fuoco o magma, indipendentemente dalla fonte (magica o normale).

Gelo: danni provocati da gelo, freddo o attacchi cristallizzanti, indipendentemente dalla fonte (magica o normale).

Riduzione dei Punti Danno

Oggetti Normali

Oggetti non magici (inclusi armi e corazze) subiscono un deterioramento costante a causa dell'usura e dell'azione del tempo (ruggine, freddo, caldo) che causa la perdita di 1 PD al mese; nel caso di oggetti metallici questo indica l'arrugginimento, riparabile solo da fabbri e armaioli. Per evitare ciò occorre una manutenzione settimanale, e nel caso di oggetti metallici è sufficiente pulirli con olio da lampada per un'ora.

I PD si possono perdere anche a causa di scontri con avversari o di effetti che danneggiano gli oggetti in questione. In tal caso, l'assistenza di un artigiano appropriato è vitale per far tornare l'oggetto in perfetto stato (v. *Riparazione dei Danni*). I casi più frequenti di perdita di PD sono:

- Effetto magico colpisce l'individuo e tutti gli oggetti indossati possono dimezzare i danni subiti dal soggetto con appropriato TS (v. sezione relativa ai *Tiri Salvezza degli Oggetti*);
- Armatura assorbe parte del danno subito da chi la indossa (regola per il Valore d'Armatura);
- Scudo usato per parare sacrificando l'attacco (TxC contro la CA colpita dall'avversario): lo scudo subisce i danni inferti, metà con TS Distruzione;
- Arma attaccata di proposito dall'avversario: perde tanti PD quanti i danni causati dal colpo (se in grado di danneggiarla), metà con TS Distruzione;
- Arma usata per danneggiare un oggetto o una struttura o per parare un attacco grazie alla maestria: perde 1 PD + danni pari al bonus magico dell'arma parata (se esiste) e al bonus di Forza dell'attaccante (se esiste);
- Danno all'oggetto a causa di un colpo maldestro o di un colpo critico dell'avversario (opzionale).

Oggetti Magici

Gli oggetti magici sono immuni all'azione logorante del tempo, ma possono venire danneggiati da attacchi magici. Tutti i casi di perdita di PD sopraccitati si applicano anche agli oggetti magici, ma si applicano le seguenti regole:

Oggetti dotati di bonus magici (armature, armi, oggetti di protezione)

- possono essere danneggiati solo da altri oggetti magici con bonus uguale o superiore (in caso di oggetti con bonus multipli si conta il più basso - es: spada +2, +4 contro non-morti viene considerata una spada +2 ai fini di determinare quali oggetti possano danneggiarla);
- possono essere danneggiati solo da incantesimi di livello uguale o superiore al loro bonus;
- possono essere danneggiati solo da creature che feriscono come arma magica con bonus uguale o superiore, oppure da esseri di taglia Enorme o superiore equiparabili

ad armi con bonus +1 ogni 6 DV (es. un gigante da 12 DV può danneggiare oggetti con bonus fino a +2).

Oggetti magici privi di bonus magici

- possono essere danneggiati da esseri che attaccano come arma magica almeno +1 o di taglia Enorme;
- possono essere danneggiati da qualsiasi incantesimo o effetto magico, ad esclusione di quelli basati sul loro elemento (es. il fuoco non danneggia una bacchetta delle *palle di fuoco*).

Gli oggetti magici effettuano un TS appropriato in base al materiale di cui sono fatti e all'attacco subito (rif. Tabella F1 - il colpo inferto da un'arma è considerato Distruzione). Quelli privi di Punti Danno se falliscono sono distrutti, viceversa restano intatti. Quelli dotati di Punti Danno ignorano i danni causati dall'effetto se il TS riesce, viceversa subiscono i danni causati dall'attacco (se diretto all'oggetto) o subiti dal possessore dell'oggetto (se ad area).

Effetti della Perdita dei Punti Danno

Se un'arma perde Punti Danno per qualsivoglia motivo, diventa meno efficace e meno maneggevole. Quando i PD scendono sotto la metà, l'arma subisce una penalità di -2 al TxC e ai danni.

Se uno scudo perde Punti Danno diventa più fragile e non offre la stessa protezione. Se ridotto a 1/3 dei PD totali, il bonus offerto alla CA si dimezza (arrotondando per difetto). Ciò significa ad esempio che uno scudo che abbassa di 1 punto la CA, una volta ridotto a un terzo dei PD è inutile.

Se una corazza o bardatura viene danneggiata, la protezione offerta (CA e VA) peggiora di un punto ogni volta che l'oggetto perde un valore base di PD che dipende dalla sua taglia:

Taglia	PD base	Taglia	PD base
Minuscola	15	Grande	40
Minuta	20	Enorme	50
Piccola	25	Gigantesca	60
Media	30		

Riparazione dei Danni

Per riparare un oggetto o una struttura è possibile usare l'incantesimo *rinnovare* (2°), che fornisce un risultato sicuro e veloce con modici costi. Se non si ha accesso a questa magia, occorre affidare la riparazione ad un artigiano dotato delle capacità e degli strumenti adatti. Più è grave il danno subito (PD o PS persi) da un oggetto o struttura e più difficile e costosa sarà la riparazione, cosicché in certi casi può convenire comperare un oggetto nuovo invece di farlo riparare.

Per riparare oggetti è necessario possedere l'abilità artigianale di competenza (*Fabbro* per armi o oggetti metallici, *Armaio* per corazze e scudi, *Fabbricare armi da tiro o da fuoco* per armi di quel genere); solo chi possiede l'abilità *Forgiatura magica* in aggiunta a quella artigianale può riparare oggetti magici (di norma è possibile trovare un artigiano così capace solo nelle grandi metropoli o in comunità dove la magia è sviluppata). La tabella I.6 mostra il costo della riparazione di oggetti con Punti Danno: essa è sempre una frazione del valore originale dell'oggetto in base alla gravità del danno (percentuale di PD mancanti sul totale).

Tab. I.6 – Costo di Riparazione dei PD

PD mancanti	Ogg. comune	Ogg. magico	Prova
1 – 10%	1/10 originale	1/100 originale	-1
11% – 25%	1/3 originale	1/20 originale	-2
26% – 50%	2/3 originale	1/10 originale	-4
51% – 75%	4/5 originale	1/5 originale	-7
Oltre 76%	Come originale	1/3 originale	-10

Il tempo impiegato per la riparazione di un oggetto è di 1 ora di lavoro ogni 10 PD da ripristinare, avendo disposizione materiali e strumenti appropriati (come in qualsiasi fucina che si rispetti). Se è un PNG a procedere alla riparazione, si assume che esso riesca nel suo lavoro senza prove di abilità; nel caso di un PG, è necessaria una prova di abilità con penalità derivante dalla gravità del danno (v. tab. I.6): se non riesce, vengono riparati solo 5 PD all'ora. Il costo per un PG che ripara da solo gli oggetti viene ridotto del 50% (elimina il costo della manodopera).

Per riparare Punti Strutturali di edifici, veicoli o altre grandi strutture occorre qualcuno che diriga i lavori e possieda l'abilità artigianale adatta all'opera: *Ingegnere edile* o *Muratore* per edifici, *Ingegnere navale* o *Carpentiere* per imbarcazioni, *Ingegnere aerospaziale* per veicoli volanti (può servire anche *Carpentiere* se sono di legno), *Geniere* per macchine da guerra e d'artiglieria pesante, *Carradore* per carri e veicoli dotati di ruote, *Meccanica fantastica* per qualsiasi mezzo o veicolo con design complesso o che sia dotato di parti mobili. Il costo delle riparazioni alle strutture è di 250 m.o. per PS mancante, e il tempo impiegato è di 1 giorno-uomo ogni 50 m.o. di spesa, ipotizzando che vi siano i materiali e gli strumenti minimi per eseguire il lavoro, fino a un massimo di 5 PS riparati ogni giorno. Naturalmente è possibile mettere al lavoro più persone contemporaneamente per ridurre i tempi, ma ogni gruppo di lavoratori deve essere guidato da un artigiano competente, che può sovrintendere un numero massimo di persone pari ai gradi spesi nell'abilità relativa all'opera. Nel caso in cui i materiali usati o gli strumenti a disposizione siano scarsi o inadeguati, il tempo impiegato è raddoppiato. Ogni personaggio che sovrintende alle riparazioni deve effettuare una prova d'abilità con penalità che dipende dalla gravità dei danni (usare i modificatori in tabella I.6): se la prova riesce i tempi di lavoro si dimezzano, viceversa restano invariati; con un fallimento critico le sue indicazioni errate aumentano di 1/3 il tempo per le riparazioni.

Capitolo 1. Armature, scudi e bardature

Una corazza è una protezione indossata per ridurre la propria vulnerabilità dinnanzi all'assalto portato da un nemico armato o disarmato. Le corazze vengono utilizzate soprattutto dai guerrieri, ma anche ladri e sacerdoti vi fanno ricorso per proteggersi, scegliendo modelli più leggeri. Non esistono regole che vietino l'uso di un'armatura in particolare, salvo il buon senso. Un mago può decidere di bardarsi come un cavaliere, con un'armatura di piastre che lo protegge da capo a piedi, ma sa benissimo che questo comprometterà qualsiasi sua capacità di evocare incantesimi. Allo stesso modo, un ladro può decidere di indossare una corazza di maglia, ma è conscio che questo pregiudicherà l'uso di buona parte delle sue abilità ladresche. In definitiva, l'uso di un'armatura è dettato dal buonsenso e dalle capacità di ogni personaggio, oltre che dai limiti derivanti dallo sviluppo tecnologico o dalle restrizioni culturali del personaggio (i druidi, ad esempio, rifiutano di indossare corazze metalliche ritenendole innaturali).

Di seguito vengono descritti dettagliatamente i vari tipi di armatura, elmo, scudo e bardatura utilizzabili su Mystara e in generale in qualsiasi campagna fantasy. Tutte gli oggetti hanno una solida base reale e sono stati utilizzati da una o più civiltà del passato terrestre, per questo sono state riportate anche in questo supplemento. Si è tuttavia scelto di aggiungere alcuni tipi di armatura prettamente fantasy (vedere la sezione *Armature Speciali*) proprio per rendere il gusto tipico di ogni campagna fantastica rispetto al mondo reale. DM e giocatori sono incoraggiati a proporre nuovi modelli di armature, bardature e scudi, tenendo presente le regole sotto riportate e cercando di non esagerare nelle proposte, per evitare di sbilanciare la campagna. Naturalmente non bisogna mai dimenticare che qualsiasi cosa sia disponibile per i PG, lo è anche per i loro avversari.

Armature Usabili (Opzionale)

La regola generale del D&D classico vuole che solo i guerrieri e i chierici possano indossare tutte le armature, mentre i ladri sono limitati alla corazza di cuoio e i maghi sono preclusi dall'indossare qualsiasi corazza. Con l'introduzione delle regole in questo manuale, è però possibile regolamentare in modo più coerente l'uso delle armature prevedendo semplicemente che ogni personaggio riesca ad usarle in base all'addestramento che riceve e che dipende dalla classe di appartenenza.

In particolare, le armature (interi o parziali che siano) sono divisibili in tre gruppi in base alla protezione offerta: Leggere (quelle che abbassano la CA di 1-2 punti), Medie (quelle che abbassano la CA di 3-4 punti) e Pesanti (quelle che abbassano la CA di 5+ punti). Seguendo queste distinzioni, si può generalizzare dicendo che ogni classe riesce ad indossare una serie di armature in base al proprio addestramento come segue:

- **Guerrieri:** qualsiasi armatura.
- **Chierici:** armature Leggere e Medie; solo i chierici combattenti o di divinità della battaglia possono indossare senza problemi anche quelle pesanti.
- **Ladri:** armature Leggere.
- **Maghi:** solo Armatura tessile o nessuna armatura.

Questa regola prevede anche il caso che un personaggio scelga di indossare una corazza che non sia mai stato addestrato a portare. In tal caso, i suoi movimenti sono più difficoltosi per l'ingombro dell'armatura a cui non è abituato, quindi la CA offerta cala di un punto (min. CA 8) e il soggetto subisce una penalità al Tiro per Colpire che dipende dalla corazza (v. Tab. 1.1A), che inoltre limita la Destrezza massi-

ma del personaggio (v. Tab. 1.3 e Legenda), mentre gli incantatori arcani hanno anche una percentuale di fallimento ogni volta che cercano di evocare incantesimi (v. Tab. 1.1B).

Tab. 1.1A - Penalità al TxC per corazza indossata

Competenza	Leggere	Medie	Pesanti
Nessuna	-3	-6	-9
Leggere	-	-3	-6
Medie	-	-	-3

Tab. 1.1B - Fallimento arcano per corazza indossata

Materiale della corazza	% fallimento
Fibre naturali *	-
Materiali magici **	10%
Pelli, Ossa e Gusci	20%
Legno e Corallo	30%
Metalli comuni e Leghe	40%

* Fibre naturali: si intendono sia fibre vegetali (come lino, cotone, canapa, iuta) che animali (cioè ricavate da pelo animale, come lana, seta, alpaca, cachemire e così via)

** Materiali magici: con questa definizione non si intendono le armature incantate, ma i materiali creati magicamente (come il vetracciaio e il legno pietrificato, o la seta indurita alchemicamente per fabbricare corazze aracnidi) e quelli alieni e rari (come adamantite, mithral e acciaio rosso).

Legenda per armature, scudi e bardature

Per comprendere tutte le tabelle sotto presentate, si offre all'inizio di questo capitolo una comoda Legenda di riferimento dei termini e delle abbreviazioni.

C.A.: indica la Classe d'Armatura offerta dalla corazza.

V.A. (opzionale): indica il Valore d'Armatura, ovvero quanti punti di danno l'armatura assorbe ogni volta che il personaggio che la indossa viene colpito; contro dardi di qualsiasi arma da tiro, il VA è dimezzato. I PF assorbiti vengono scalati dai Punti Danno (PD) dell'armatura, che indicano quanti danni la corazza può sopportare prima di essere distrutta. Per armature con VA pari a zero, si sottrae sempre un punto dai PD ogni volta che il personaggio è colpito, anche se la corazza non è abbastanza resistente da limitare i danni. Ogni volta che i PD dell'armatura scendono tanto da rientrare nella categoria inferiore, anche la CA e il VA calano di conseguenza. In questo caso però, occorre rivedere anche tutte le CA dei mostri e assegnare a ciascuno un determinato VA in base allo spessore di pelle e scaglie. Come regola semplice e generica, si può attribuire ad ogni creatura un VA pari ad $\frac{1}{3}$ dei Dadi Vita posseduti (arrotondando per difetto). Così ad esempio, un licantropo da 3 DV avrà un VA di 1 punto, mentre un drago d'oro con 12 DV un VA pari a 4 punti.

Per chi voglia usare il Valore d'Armatura in alternativa alla Classe d'Armatura, il VA diventa pari ai punti di CA dati dalla corazza, che però non darà alcun bonus alla CA. Così sarà molto più facile colpire qualcuno (CA basse) ma i danni inferti saranno minori (poiché assorbiti dalla corazza). Lo stesso dovrà essere fatto per calcolare la CA dei mostri.

DES: l'armatura, a causa della sua rigidità, limita i movimenti del personaggio e ne riduce la possibilità di sfruttare la propria agilità. Questa colonna indica per ogni tipo di corazza il punteggio di Destrezza massimo che si può sfruttare in funzione della sua flessibilità.

Esempio: un elfo con Destrezza 18 può usare senza restrizioni una corazza di Cuoio, ma se indossa una corazza Borchiata la Destrezza diventa 17. Se indossasse un'armatura

completa, la sua Destrezza diventerebbe 10, e non beneficerebbe di alcun vantaggio dato dalla sua alta Destrezza, dato che la corazza impedirebbe l'agilità di movimento.

PRC: indica la Penalità al Tiro Salvezza contro Raggio della Morte per *Resistere al Caldo* (v. abilità generale omonima).

L.T.: Livello Tecnologico. Indica il livello di sviluppo tecnologico in cui è possibile trovare questo tipo di arma (v. Introduzione). Ciò che è disponibile ad un livello lo è anche in quelli superiori.

Costo: il costo in monete d'oro di una corazza di un determinato tipo in una regione con Livello di Tecnologia uguale o superiore a quello dell'armatura (dove cioè si suppone sia di facile reperibilità). Se si cerca di comperare una corazza in zone con LT inferiore, il suo costo aumenta in base alla differenza di LT tra quello della regione e quello dell'armatura come segue:

1 LT di differenza (es. Ferro e Bronzo): costo x 2

2 LT di differenza (es. Ferro e Pietra): costo x 4

Oltre 2 LT di differenza l'armatura è considerata alla stregua di un artefatto e probabilmente vale dieci volte il suo prezzo di costo (se mai venisse venduta), senza considerare il fatto che è impossibile replicarla. Da notare che il reale costo di creazione dell'armatura o dello scudo è di solito la metà di quello di vendita.

Ing.: l'ingombro in monete (1 moneta = 50 grammi) riportato per armature di esseri di taglia media. Aumentare o diminuire tale valore in base alle dimensioni del soggetto che indossa la corazza usando il Coefficiente di Taglia evidenziato nella Tabella I dell'Introduzione. Se l'armatura è magica, l'ingombro viene dimezzato.

P.D.: i Punti Danno dell'armatura, ovvero quanti danni può sopportare prima di diventare inutile (vedere le regole sui Punti Danno riportate nell'Introduzione). I PD di una corazza dipendono dalla sua taglia e dalla CA offerta: moltiplicare il valore base sotto riportato per ogni punto di protezione della corazza per trovare i PD esatti:

Taglia	PD base	Taglia	PD base
Minuscola	15	Grande	40
Minuta	20	Enorme	50
Piccola	25	Gigantesca	60
Media	30		

Esempio: una corazza media che dia CA 8 (1 punto di protezione) ha 30 PD, una da CA 7 (2 punti) ha 60 PD.

Mu/Na/Sc: il modificatore al valore percentuale delle abilità ladresche *Muoversi in silenzio*, *Nascondersi nelle ombre* e *Scalare pareti* da applicare finché si indossa la corazza. Se il personaggio possiede le abilità generali *Movimento furtivo*, *Nascondersi* e *Scalare*, la penalità alla prova è pari a 1/5 della percentuale qui elencata.

S.T.: il modificatore al valore percentuale dell'abilità ladresca *Svuotare Tasche* da applicare finché si indossa la corazza. Se il personaggio possiede l'abilità generale *Borseggiare*, la penalità alla prova è pari a 1/5 della percentuale qui elencata

Nota sulle Armature dei Popoli Sottomarini

Le razze subacquee hanno sviluppato speciali tecniche metallurgiche che consentono loro di forgiare e plasmare i metalli che si trovano nei fondali allo stato grezzo (oro, argento, platino, stagno, rame e ferro) per creare oggetti di ogni sorta, in particolare utensili, armi e armature. I metodi più usati sono essenzialmente tre:

- **Magia:** l'uso dell'incantesimo divino di 2° livello *fiamma liquida* costituisce il sistema più sicuro e semplice, ma non proprio alla portata degli artigiani più comuni (dato che è prerogativa dei chierici). Si tratta quindi di un sistema usato specialmente dai tritoni e dagli elfi subacquei, che danno grande importanza alla magia per plasmare l'ambiente circostante, ma poco diffuso tra le altre specie.
- **Rocce ignee:** questo sistema, sviluppato e padroneggiato solo dai kopru, permette la lavorazione del metallo disponendolo su una roccia ignea particolare, arroventata da una sorgente magmatica sottostante o riscaldata in precedenza con l'esposizione al magma. La roccia funge da incudine e da forgia, e sprigiona un calore sufficiente a favorire la lavorazione per alcune ore prima di raffreddarsi (a quel punto, la roccia ignea si frantuma e deve essere sostituita). Questo metodo non viene sfruttato dalle altre razze subacquee proprio per l'estremo calore prodotto dalle rocce, che è sopportabile solo dalla fisiologia dei kopru.
- **Geysir:** anche questo sistema venne originariamente inventato dai kopru, ma è noto anche alle altre razze che ne fanno uso regolarmente. Si tratta di creare una fucina in corrispondenza di un punto del fondale in cui scorre vapore reso incandescente dal magma sottostante. Grazie ad un ingegnoso sistema di condutture, il fabbro è in grado di incanalare il vapore e rilasciarlo solo nella forgia per ammorbidire il metallo quanto basta per lavorarlo. Sfortunatamente questo metodo presenta molti punti deboli: in primo luogo trovare un punto di sfogo del vapore (un geysir), e riuscire a costruire un sistema per incanalare sufficientemente affidabile da contenere la potenza del vapore, e per finire sperare che la sorgente non si esaurisca. Inoltre, il vapore rende malleabile solo i metalli più morbidi (rame, argento, oro, platino e stagno) e il ferro, e l'artigiano è costretto ad usare un soffio di vapore almeno una volta all'ora.

Come si può facilmente immaginare, si tratta quindi di procedimenti piuttosto complessi, e questo fattore, unitamente alla difficoltà nel reperire ed estrarre i minerali, concorre nel rendere l'arte metallurgica poco diffusa presso i popoli subacquei, ed appannaggio soprattutto dei kopru, i veri maestri della metallurgia e delle energie calde, dei tritoni e degli elfi subacquei. Per questo le razze sottomarine preferiscono usare altri materiali più abbondanti e di facile lavorazione (come pietra, corallo, pelli e scaglie di animali marini, ostriche, alghe e conchiglie) per creare utensili comuni e persino armi e armature. Per armature standard fatte con materiali diversi occorre ricalcolare il costo, l'ingombro e i PD usando il materiale appropriato (trattare le conchiglie, i denti e le squame come Osso).

Inoltre, qualsiasi metallo non magico né prezioso forgiato in superficie e portato sott'acqua ha la tendenza ad arrugginire a causa del sale presente nell'acqua di mare. Allo stesso modo, i metalli forgiati sott'acqua sono particolarmente suscettibili all'ossidazione prodotta dall'aria, e tendono a degradarsi velocemente. In entrambi i casi, un'armatura o un'arma perde 1 Punto Danno per ogni giorno trascorso nell'ambiente ostile, con conseguente calo nel valore della protezione offerta (per le armature, CA e VA) o della capacità offensiva. Solo un fabbro è in grado di rimuovere la ruggine con un'adeguata riparazione, ma un qualsiasi oggetto che perde tutti i suoi PD diventa talmente incrostato dalla ruggine e dall'ossidazione da essere un inutile pezzo di ferraglia senza valore, e si romperà alla prima pressione. Per qualsiasi riferimento a regole sulla perdita e sulla riparazione di Punti Danno si rimanda il lettore alla sezione specifica nell'Introduzione.

Armature Intere

In questa sezione vengono presentate le cosiddette armature intere, ovvero corazze più o meno pesanti che proteggono interamente il corpo. La lista che viene presentata di seguito elenca le armature in ordine di sviluppo tecnologico, dalla più primitiva alla più evoluta e capace di offrire la migliore protezione.

Armatura Tessile

Questa è la corazza più antica e semplice che l'uomo abbia mai indossato, dato che in origine è formata da pelli di animali trattate ma non conciate che coprono il torso e la zona inguinale. Le pelli non offrono una protezione particolarmente efficace, ma sono sempre meglio dei vestiti o della pelle nuda. Sono diffuse solo tra le popolazioni più primitive (incluse quelle subacquee), o tra i membri di una tribù troppo poveri o di status sociale inferiore rispetto ai guerrieri e ai capi, e il costo è un terzo (2 m.o.) rispetto al valore indicato nella tabella riassuntiva (6 m.o.), che invece si applica alla tunica imbottita.

Durante l'età del bronzo l'armatura tessile viene raffinata e consiste di due o più strati di tessuto imbottiti di stoffa, cotone e segatura e cuciti insieme. Conosciuta anche col nome di **Tunica imbottita**, solitamente questo tipo di corazza copre il torso e le spalle, scendendo fino alla coscia (come una sopravveste), ma esistono anche versioni più lunghe (con maniche e gambali) diffuse nelle regioni più fredde. Questo tipo di armatura è tipica dei ceti bassi, delle guardie e dei soldati di povere comunità rurali o delle tribù più primitive. Viene di solito creata da chi non ha le risorse o i materiali per creare una corazza di cuoio o da chi non possiede sufficienti conoscenze per farlo. È possibile per un sarto creare un'armatura tessile in un giorno, mentre chi non è pratico impiega il doppio del tempo

Svantaggi: a causa dei materiali impiegati, l'armatura tessile è poco durevole e tende a sfaldarsi e sporcarsi facilmente e le pelli marciscono inevitabilmente dopo 6 mesi (se non sono incantate o ben trattate). Se non riceve una riparazione sartoriale appropriata (ogni settimana durante avventure o viaggi; ogni mese in condizioni normali), l'armatura si apre in più tratti e la sua protezione cala di un punto divenendo un inutile e ingombrante abito (ciò non accade con armature magiche). Se l'armatura si bagna diventa pesante (ingombro raddoppiato) e impone una penalità di -1 alla Destrezza di chi la indossa. Inoltre, pelli e tunica imbottita tendono a scaldarsi al sole e sono il rifugio favorito di pulci, pidocchi, insetti, tarme e batteri, e questo può causare fastidi alla salute del personaggio (le razze goblinoidi non risentono di questo svantaggio). Ogni settimana di uso dell'armatura senza pulirla o lavarsi, la Costituzione del personaggio si riduce di un punto (anche in caso di pelli o tuniche magiche). Quando riesce a lavare per bene l'armatura e se stesso, il personaggio recupera un punto caratteristica al giorno.

Nota opzionale: se il DM lo consente, una veste fatta con la pelle di una creatura magica dotata di un potere derivante proprio dalla pelle potrebbe manifestare in tutto o in parte il potere di quella creatura (ad esempio, la pelle di una belva distorcente potrebbe dare lo stesso effetto all'armatura).



Armatura di Pelliccia

L'evoluzione delle semplici pelli è rappresentata dall'armatura di pelliccia, formata da diversi strati di spessa pelliccia grezza cuciti assieme con cordini di canapa o di nervo animale e indossati sopra una veste. Le pellicce coprono solitamente solo il torso, ma è possibile avere gambali per proteggere gli arti inferiori. Data la semplicità nel realizzarla (può farlo chiunque sappia cucire o un pellettiere) e il costo relativamente basso delle materie prime, questa corazza è diffusa soprattutto tra le civiltà primitive che non dispongono di conoscenze tecnologiche sufficienti a produrre armature più complesse o con parti metalliche. È anche un'ottima scelta per le popolazioni delle regioni più fredde, dato che l'armatura riscalda perfettamente, e per i druidi che rifiutano le armature metalliche. Di solito l'armatura di pelliccia è usata dai guerrieri barbari, oppure dai boscaioli e dai cacciatori più primitivi.

Svantaggi: le pellicce tendono a perdere il pelo molto facilmente ed emettono un odore molto forte e pungente, che non rende certamente il personaggio presentabile in un ambiente civilizzato. A meno che non sia magica, la pelliccia si rovina facilmente e di solito deve essere per forza sostituita dopo un anno. Un'armatura di pelliccia bagnata è molto pesante (ingombro raddoppiato) e impone una penalità di -2 alla Destrezza di chi la indossa. Inoltre, le armature di pelliccia tendono a scaldarsi facilmente, diventando insopportabili nei climi caldi o temperati, e sono il rifugio favorito di pulci, pidocchi, insetti, tarme e batteri, e questo può causare notevoli fastidi alla salute del personaggio (le razze goblinoidi non risentono di questo svantaggio). Se il soggetto indossa l'armatura per più di sette giorni consecutivi, la sua Costituzione si riduce di un punto per ogni giorno successivo se non rimuove l'armatura per almeno 10 ore al giorno (anche in caso di armature magiche). Nel momento in cui viene rimossa e il personaggio riesce a lavarsi, recupera un punto caratteristica al giorno.



Armatura di Corda

Quest'armatura è una versione più robusta di quella tessile, fabbricata intrecciando molti grossi fili di canapa o corda per creare un busto molto più spesso e resistente di quello di una semplice tunica imbottita. L'armatura di corda è leggermente più costosa (13 m.o.) e più ingombrante (ing. 130 mon.), ma garantisce un VA di 1 punto. Tutte le altre statistiche restano invariate, compresi gli svantaggi ad essa associati.

Svantaggi: a causa del materiale impiegato, l'armatura di corda tende a sfaldarsi o sporcarsi facilmente. Se non riceve una riparazione sartoriale appropriata ogni mese, l'armatura si apre in più tratti e la sua protezione cala di un punto divenendo un inutile e ingombrante abito (ciò non accade con armature magiche). Inoltre, un'armatura di corda bagnata è molto pesante (ingombro raddoppiato) ed è un ottimo rifugio per pulci, pidocchi, insetti, tarme e batteri, e questo può causare notevoli fastidi alla salute del personaggio (le razze goblinoidi non risentono di questo svantaggio), che vede la sua Costituzione ridursi di un punto per ogni settimana in cui non pulisce adeguatamente la



sua corazza (anche in caso di armature magiche). Nel momento in cui viene pulita e il personaggio riesce a lavarsi per bene, recupera un punto caratteristica al giorno.

Armatura di Carta

Benché possa sembrare ridicolo all'apparenza, esiste la possibilità di creare una corazza usando più strati di carta spessa e di grana grossa (non il prodotto lavorato che si usa per scrivere) incollati uno sull'altro fino a formare una sorta di bustino che ha la stessa flessibilità del tessuto ma è molto più duro (ha la resistenza del cartone ondulato), leggero e più resistente all'acqua, dato che viene poi cosparso con resina impermeabile. Quest'armatura è semplice da preparare (può crearla un cartaiolo, oltre che un falegname o un armaiolo), ben areata, pulita e relativamente poco costosa, anche se è comune solo presso quelle civiltà che conoscono già l'uso della scrittura e della carta. L'armatura di carta solitamente copre il busto, con l'aggiunta di bracciali e gambali di carta per migliorare l'effetto. Questo tipo di armatura è facile da portarsi appresso e da rimpiazzare, ed è quindi la scelta favorita di contadini e guardie di villaggio troppo povere per potersi permettere armature più costose che offrano una protezione simile o migliore, ma non si trova quasi mai indossata da militari di qualsiasi rango. Inoltre, data la sua relativa impermeabilità, è diffusa presso marinai e pirati.



Svantaggi: dato che è fatta di carta, lo svantaggio più grave di quest'armatura è che è altamente infiammabile. Qualsiasi fiamma che colpisca il personaggio ha sempre una probabilità del 50% di incendiare la corazza, che una volta in fiamme perde 1d6 PD al round (causandone altrettanti a chi la indossa) finché le fiamme non vengono domate. Inoltre, nonostante sia cosparsa di resina che la impermeabilizza, se l'armatura rimane immersa nell'acqua per più di un minuto comincia a sfaldarsi e perde 10 PD ogni round successivo, fino a disintegrarsi. Infine, data la sua natura, quando l'armatura di carta si danneggia non può essere riparata, e una volta distrutta viene semplicemente buttata e rimpiazzata.

Corazza di Stecche

Questa corazza è la versione più primitiva della brigantina, dato che è costituita da una serie di stecche verticali di legno o di osso, legate insieme da cordini di cuoio o di nervi di animale e ricoperte da una sopravveste di spessa pelle o pelliccia. Data la sua natura piuttosto rigida, la corazza di stecche è abbastanza utile per proteggere il busto, ma rende anche i movimenti molto impacciati ed è piuttosto ingombrante. La corazza di stecche si limita a coprire il torso e non prevede copertura sugli arti o sull'inguine. Dati i materiali utilizzati (facilmente reperibili da chiunque), è una corazza piuttosto primitiva (l'evoluzione naturale dell'armatura di pelliccia) e facile da creare (basta tagliare dei pezzi di legno con lo stesso spessore e lunghezza, cucirli insieme e preparare una pelliccia da indossare sopra), ed è pertanto molto diffusa tra le popolazioni meno avanzate tecnologicamente, specialmente quelle che vivono in climi freddi, oltre che tra i seguaci del druidismo.

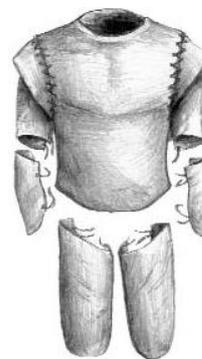


Le popolazioni subacquee usano questo tipo di armatura con stecche d'osso, alghe come legacci e una pelle di squalo o manta per coprire le stecche.

Svantaggi: dato che si compone di un sovrastato di pelliccia o pelle non conciata, la corazza di stecche presenta tutti i difetti dell'armatura di pelliccia. In più, la protezione offerta deriva dalla rigidità delle stecche, ma questa è purtroppo anche la causa del più grave difetto della corazza, cioè la possibilità di rimanere seriamente feriti dalle stecche quando l'armatura viene sfondata da un colpo. In questo caso infatti, le stecche penetrano all'interno e possono rimanere incastrate nella carne, causando lacerazioni. In termini di gioco, ogni volta che il personaggio subisce una ferita profonda (10 PF o più) a causa di un colpo diretto, il danno aumenta di un punto a causa della lacerazione prodotta dalle stecche dell'armatura contro la carne.

Corazza di Cuoio

Questa corazza è costituita da un corsaletto e spalliere di cuoio indurito con la bollitura nell'olio. Il resto della corazza, che riveste gli avambracci e le cosce, è di cuoio più morbido e flessibile oppure è costituita da un doppio tessuto resistente, e rende più facili i movimenti di chi la indossa, garantendogli una protezione sufficiente, anche se lascia scoperte tutte le giunture. L'armatura è sufficientemente semplice da preparare anche per un pellettiere, non ha un costo elevato dato che il materiale è facilmente reperibile (il cuoio deriva da pelle di mucca, vitello, cavallo, pecora, cammello o foca, trattata adeguatamente), è molto durevole (non si rovina facilmente, resiste alle intemperie e di solito è impermeabile) e non c'è il rischio di contrarre infezioni o stancarsi indossandola. Questi fattori la rendono la scelta preferita per truppe di fanteria e guardie di comunità non molto popolate né troppo arretrate, ma anche per banditi, corsari e ladri, senza dimenticare i numerosi popoli sottomarini che usano il cuoio conciato ricavato da pelli di capodoglio, squalo, foca e simili animali acquatici.



Esiste una versione avanzata in **Cuoio bollito**, poiché la bollitura del cuoio avviene nella cera, che rende la corazza più resistente e spessa, garantendole VA di 1 punto al costo di 25 m.o., ma anche meno flessibile, limitando la Destrezza di chi la indossa.

Corazza a Placche

Si tratta di un'armatura tessile a cui vengono apposte diverse placche metalliche abbastanza larghe e di forma varia nelle zone vitali del busto, per offrire una protezione migliore dai colpi avversari. È un miglioramento rispetto all'armatura tessile apportato solo presso quelle civiltà che hanno raggiunto uno sviluppo tecnologico sufficiente a forgiare metalli (il primo tipo di corazza che richieda il lavoro di un armaiolo), anche se di solito le placche sono di metalli morbidi (bronzo, rame), dato che si preferisce usare l'acciaio e il ferro per creare tipi di armature più complesse. Questo tipo di corazza è una buona scelta per artigiani o contadini agiati che devono difendersi quando si recano in viaggio, oppure per i fanti e i soldati che abbiano qualche possibilità economica in più. Tuttavia, dato il peso e il costo dell'armatura, le viene



solitamente preferita la corazza di cuoio presso quelle popolazioni in grado di crearla.

Svantaggi: la corazza a placche presenta tutti gli svantaggi dell'armatura tessile.

Corazza Borchiata

Questa corazza è formata da un cuoio robusto ma flessibile (non indurito tramite bollitura in olio), rinforzato con centinaia di rivetti metallici ravvicinati che riescono a deflettere o respingere parzialmente le armi che cercano di penetrarla. In pratica sono i rivetti a difendere il corpo, mentre il cuoio serve per tenerli assieme e rivestire l'individuo. La corazza borchiata è conosciuta anche come la "corazza dei poveri", dato che è provvista di componenti metallici ma ha un costo limitato. Anche quest'armatura è relativamente semplice da costruire (può riuscirci anche un pellettiere) ed è abbastanza comune tra i ceti medio-bassi, e specialmente tra le guardie cittadine, i reparti di fanteria, i marinai e tiratori scelti, dato che consente movimenti sciolti, non è pesante o rigida in alcuni punti come quella di cuoio e offre una protezione migliore.

Svantaggi: sfortunatamente, i rivetti tendono a saltare via quando l'armatura viene colpita molto duramente, e questo indebolisce la protezione offerta e persino la struttura stessa della corazza. Se la corazza viene danneggiata molto (perde un punto di protezione alla CA o al VA), può divenire infestata da pidocchi, tarme e pulci (50% +10% cumulativo per ogni mese in cui non viene pulita o riparata), causando fastidi al personaggio (le razze goblinoidi non risentono di questo svantaggio), che vede la sua Costituzione ridursi di un punto per ogni settimana in cui non pulisce o ripara adeguatamente l'armatura (anche in caso di armature magiche). Nel momento in cui viene pulita o rimossa, e il personaggio riesce a lavarsi per bene, recupera un punto caratteristica al giorno.

Corazza di Pelle

Questa corazza è preparata cucendo insieme numerosi strati di cuoio e pelli di animali molto spesse (come quelle di orsi, elefanti, buoi), oppure più strati della pelle di uno stesso animale. Conosciuta anche con l'appellativo di "pelli da battaglia", questo tipo di armatura è diffusa solo tra le culture troppo primitive per creare corazze di cuoio o metalliche, ed è anche una delle scelte preferite dei druidi, che rifuggono l'uso di armature metalliche innaturali. Data la relativa semplicità del metodo di preparazione (è sufficiente scuoiare uno o più animali, conciare parte delle pelli e cucirle insieme per avere un doppio strato di cuoio, cosa che può fare qualsiasi pellettiere, oppure indossarla cruda o mista a cuoio lavorato, se la pelle è sufficientemente spessa), il basso costo dei materiali e la spessa protezione offerta (migliore di una semplice corazza di cuoio), la corazza di pelle è comune nelle zone più arretrate tecnologicamente, o presso le civiltà in cui domina il druidismo, o tra le popolazioni umanoidi, che non si curano dell'odore o della troppa rigidità della corazza e ne apprezzano la protezione offerta.

Anche i popoli subacquei usano la corazza di pelle, creata con le pelli degli animali più resistenti ma sufficientemente



elastiche da essere lavorate (squali, mante, piovre, delfini, balene, e così via).

Svantaggi: nonostante la protezione offerta, la corazza di pelle è scomoda, pesante e rigida, e mentre offre certamente una buona protezione anche dal freddo nei climi più rigidi, diventa subito troppo calda nei climi temperati e addirittura insopportabile in quelli caldi. Inoltre emana sempre un costante odore di carne cruda che risulta sgradevole, e benché chi la indossa ci si abitui dopo qualche tempo, non è certo il miglior modo di fare buona impressione ad un primo incontro. Come per l'armatura tessile poi, le corazze di pelle sono il rifugio favorito di pulci, pidocchi, insetti, tarme e batteri, e questo può causare notevoli fastidi alla salute del personaggio (le razze goblinoidi non risentono di questo svantaggio), che vede la sua Costituzione ridursi di un punto per ogni mese in cui non pulisce adeguatamente la sua armatura (anche in caso di armature magiche). Nel momento in cui viene pulita o rimossa, e il personaggio riesce a lavarsi per bene, può recuperare un punto caratteristica al giorno.

Corazza Toracica

Questa corazza (chiamata anche *cuirass*) è costituita da un busto variamente sagomato e può comprendere spillacci a protezione delle spalle e un rivestimento di cuoio rigido nella zona inguinale. La corazza toracica solitamente è composta da più strati di tessuto incollati insieme a cui si sovrappone un busto in due pezzi (fronte e retro, che si allacciano ai lati per mezzo di cinghie di cuoio) fatto di metallo o cuoio bollito rivestito di piastre metalliche. Questo tipo di armatura si indossa solitamente con un elmo e bracciali e gambali di cuoio, oppure sopra una veste imbottita, ed offre quindi una discreta protezione garantendo una buona mobilità degli arti, anche se, data la rigidità del corpetto, limita molto i movimenti del busto. Particolarmente diffusa tra le culture del bronzo e le civiltà che vivono in climi temperati, dato che si tratta di una corazza mediamente areata, ebbe buona diffusione in seguito all'ascesa delle armi da fuoco, quando le armature divennero obsolete e la corazza toracica metallica (insieme a quella di cuoio) si rivelò un buon compromesso. È un'ottima scelta per i fanti, le guardie cittadine e le persone di medio rango sociale, dato che comunque è composta di parti metalliche che ne alzano il costo di fabbricazione. Come la corazza di cuoio, anche la cuirass non presenta particolari svantaggi rispetto alle altre armature.

Esiste una versione subacquea della corazza toracica chiamata *corazza a guscio*: è formata da due pezzi lavorati di guscio di tartaruga gigante o di ostrica gigante unite con legacci di alga o di pelle, e compresa di spillacci di ostrica, bracciali e gambali di pelle su cui sono attaccate conchiglie protettive. La corazza a guscio lascia scoperte tutte le giunture ma copre completamente le parti vitali del torso e dell'inguine e parzialmente anche gli arti. Dato che il guscio è sufficientemente duro e spesso, non occorrono parti metalliche ed esso garantisce la stessa CA, VA e PD della corazza toracica. Le altre statistiche restano invariate,



mentre la corazza effettua i suoi Tiri Salvezza come Osso (vedi regole sui *Punti Danno e Tiri Salvezza degli oggetti*).

Corazza di Scaglie

Questa corazza (detta anche *Lorica Squamata* in thyatiano) è costituita da una cotta di cuoio morbido con gambali ricoperta da pezzi di metallo sovrapposti (come le scaglie di un pesce) ancorati al cuoio e provvista di guanti d'arme ed elmo. Offre la stessa protezione della corazza di pelle ma ha un peso superiore a causa dello strato di scaglie di metallo di cui è provvista. Non ha gli svantaggi della corazza di pelle (non puzza, non è infestata da insetti, né troppo calda o vistosa), ma è comunque discretamente pesante, senza contare che è piuttosto elaborata e richiede una mano esperta per fabbricare tutte le scaglie (che vengono intagliate da minerali metallici malleabili piuttosto che create attraverso la forgiatura) e applicarle alla cotta di cuoio (solo un armaiolo è in grado di forgiarla). Per questo è un'armatura che di solito viene indossata solo da membri dell'aristocrazia o della classe benestante, oppure dai sottufficiali dell'esercito, ed è particolarmente diffusa in zone in cui non c'è una grande abbondanza di materiali ferrosi e quindi le armature metalliche complete (maglia e superiori) sono troppo costose o preziose. Tuttavia, la corazza di scaglie permette una maggiore manovrabilità rispetto a quella di pelle o alle armature metalliche, e garantisce anche al corpo una ventilazione migliore, essendo quindi più diffusa nelle zone coi climi torridi.



Presso i popoli subacquei, la corazza di scaglie (o squamata) è un segno distintivo di ricchezza, nobiltà o spirito battagliero. Data la sua buona flessibilità, è un tipo di corazza molto richiesta, e di solito le piastre metalliche sono sostituite da placche di corallo, o squame e denti di animali molto duri, o da piccole ma resistenti conchiglie. Anche per questo, spesso i maghi dei popoli sottomarini provvedono a trasformare in vetracciaio tutti i manufatti in acciaio o ferro che creano, per evitare l'usura. Per queste armature subacquee occorre ricalcolare il costo, l'ingombro e i PD usando il materiale appropriato (trattare le conchiglie, i denti e le squame come Osso).



Svantaggi: la minutezza delle scaglie (da 1 cm a 5 cm di ampiezza) e la particolare lavorazione per agganciarle al cuoio rende la corazza di scaglie difficile da mantenere in ordine. Infatti, se non viene controllata mensilmente e le scaglie cadute non vengono sostituite, la corazza perde un punto di protezione (sia alla CA che al VA) al mese.

Per quanto riguarda le corazze di conchiglie, queste rimangono dure finché restano sott'acqua, ma se vengono lasciate seccare (esposte all'aria per 24 ore), diventano così fragili che se subiscono 10 o più punti di danno contemporaneamente, vanno in frantumi. Questo problema non esiste con corazze magiche di conchiglie.

Corazza Brigantina

Questa corazza è costituita da uno strato di piccole placche metalliche di forma irregolare agganciate ad una veste di cuoio morbido o di dura stoffa o tela, con una copertura di tessuto più o meno rigido che riveste il corpetto e le placche e serve a rinforzare l'intelaiatura dell'armatura. La brigantina copre il busto, spalle, avambracci e la zona inguinale, offre una protezione simile a quella della corazza di scaglie, pesa

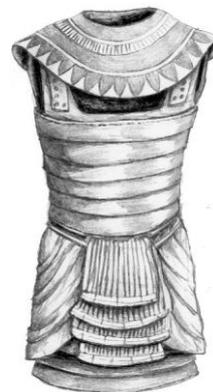
più di una corazza di pelle ma meno di una di scaglie, ed è più silenziosa e flessibile, ma meno vistosa di qualsiasi altra armatura ad esclusione di quella di cuoio, di cuoio borchiato e di tessuto. Questo la rende un'ottima scelta per qualsiasi tipo di fufante (in effetti il nome le deriva proprio dalla grande diffusione di questa corazza tra i briganti), data anche la facilità di costruzione (dato che è meno complicata da creare di una corazza di scaglie o una qualsiasi armatura metallica), ma anche per guardie cittadine e soldati a cavallo. Inoltre un altro pregio della brigantina è che il rivestimento esterno può contenere tasche o buchi per infilare nella parte interna dell'armatura qualsiasi tipo di piccolo oggetto, occultandolo. Questo espediente è usato da contrabbandieri, ladri e assassini per far passare inosservata refurtiva o armi mentre si muovono liberamente.



Svantaggi: purtroppo la brigantina richiede una attenta manutenzione, poiché se non viene controllata mensilmente e le scaglie cadute non vengono sostituite, la corazza perde un punto di protezione (sia alla CA che al VA) al mese. Inoltre, una brigantina danneggiata (che ha perso PD) e non riparata può divenire infestata da pidocchi, tarne e pulci (50% +10% cumulativo per ogni mese in cui non viene riparata), causando fastidi al personaggio (le razze goblinoidi non risentono di questo svantaggio), che vede la sua Costituzione ridursi di un punto per ogni settimana in cui non pulisce o ripara adeguatamente l'armatura (anche in caso di armature magiche). Nel momento in cui viene pulita o rimossa, e il personaggio riesce a lavarsi per bene, recupera un punto caratteristica al giorno.

Corazza Toracica a Bande

Questa corazza (chiamata anche *Lorica Segmentata* dai thyatiani) è costituita da strisce di metallo ricurve che si adattano alla forma del corpo, larghe almeno 5 cm e lunghe circa 30 cm, disposte in parallelo rispetto alla zona del torso che ricoprono (in orizzontale su torace e addome, in verticale rispetto alle spalle) e fissate ad una sottoveste di tessuto spesso o di cuoio morbido. La lorica segmentata prevede strisce o cinghie di cuoio che fuoriescono dall'estremità delle piastre e si annodano (sul lato frontale o posteriore) per fissarle meglio. La corazza toracica a bande è un miglioramento di quella semplice, poiché le bande orizzontali permettono maggiore libertà nei movimenti del torso, offrono una protezione più diffusa sugli arti e una maggiore aerazione del corpo rispetto alla corazza toracica. Questa corazza è diffusa soprattutto tra i militari impegnati costantemente in azione, dato che permette maggiore libertà di movimento, anche se richiede una manutenzione più attenta rispetto alla semplice corazza toracica.



Svantaggi: purtroppo dato che è composta da diverse strisce metalliche e deve la sua flessibilità alle giunture con la veste, la toracica a bande deve essere controllata mensilmente per rinforzare le giunture e cambiare i lacci consunti (è un lavoro che può fare chiunque). Se questo non viene fatto, la corazza perde un punto di protezione (sia alla CA che al VA) e impone una penalità di un punto alla Destrezza del perso-

naggio. Inoltre, una toracica a bande danneggiata (che ha perso PD) e non riparata può divenire infestata da pidocchi, tar-me e pulci (20% +10% cumulativo per ogni mese in cui non viene riparata), causando fastidi al personaggio (le razze go-blinoide non risentono di questo svantaggio), che vede la sua Costituzione ridursi di un punto per ogni settimana in cui non pulisce o ripara adeguatamente l'armatura (anche in caso di armature magiche). Nel momento in cui viene pulita o rimos-sa, e il personaggio riesce a lavarsi per bene, recupera un punto caratteristica al giorno.

Corazza Lamellare

Questa corazza è costituita da una serie di placche di metallo rettangolari o quadrate larghe 2-5 cm e lunghe 5-7 cm, accostate una all'altra e cucite ad una sottoveste di tessuto pesante che ricopre torso, in-guine, braccia e cosce. La co-razza lamellare è un migliora-mento della corazza di scaglie, dato che le placche sono più grandi e più semplici da creare, e offrono una protezione mi-gliore dato che sono fissate saldamente alla sottoveste. Tutta-via, l'armatura è più ingombrante rispetto a quella di scaglie, e ciò comporta anche una minore libertà nei movimenti. La corazza lamellare è la versione più avanzata di armatura di-sponibile presso le popolazioni dell'età del bronzo, e solita-mente viene scelta dai militari più abbienti, dalle guardie di palazzo o di qualche ricco mercante, e persino dagli avventu-rieri in grado di permettersela, dato che le migliori apportate ne determinano un costo maggiore.



Anche questa armatura è diffusa presso i popoli subac-quei, e come quella a scaglie, le placche utilizzate sono costi-tuite da grandi conchiglie o pezzi di corallo appositamente lavorati, ancorati ad un corpetto di pelle di squalo, di manta o di delfino, che risulta sufficientemente resistente e morbida da indossare senza limitare i movimenti. La corazza subac-quea non è soggetta agli svantaggi di quella normale (v. sot-to), e le altre statistiche rimangono invariate.

Svantaggi: la corazza lamellare richiede un'attenta manu-tenzione, poiché una corazza lamellare danneggiata (che ha perso PD) e non riparata può divenire infestata da pidocchi, tar-me e pulci (50% +10% cumulativo per ogni mese in cui non viene riparata), causando fastidi al personaggio (le razze go-blinoide non risentono di questo svantaggio), che vede la sua Costituzione ridursi di un punto per ogni settimana in cui non pulisce o ripara adeguatamente l'armatura (anche in caso di armature magiche). Nel momento in cui viene pulita o ri-mossa, e il personaggio riesce a lavarsi per bene, recupera un punto caratteristica al giorno.

Corazza di Maglia

Questa corazza è detta anche giaco di maglia o *Lorica Hamata* in thyatia-no, è costituita da una serie di anelli di metallo sottili ma resistenti intrecciati l'uno all'interno dell'altro, e progetta-ti in modo da creare l'effetto di un tessuto di metallo estremamente fles-sibile (seppure pesante) che si adatta alla forma del corpo di chi indossa questa tunica (chiamato anche usber-go o giaco di maglia). Solitamente sotto prevede uno strato di tessuto imbottito o di cuoio morbido che riduce



l'impatto dei colpi e impedisce gli sfregamenti coi vestiti o la pelle nuda. La corazza è disposta in modo da prevedere diversi strati di ma-glia sovrapposti sulle zone vitali (tora-cie, stomaco, inguine), e comprende sempre dei guanti di maglia, un cappuc-cio di maglia da indossare separatamen-te sulla testa. La maggior parte delle cotte di maglia non hanno maniche e non coprono le gambe (dato che l'usbergo termina poco sopra il ginoc-chio) che quindi necessitano di schinieri o gambaletti e di bracciali di cuoio. L'usbergo di maglia è l'armatura prefe-rita dei mercenari, dei graduati dell'esercito, delle guardie del corpo di ricchi mercanti o dei gendarmi di una grande città, dato che il suo prezzo la rende inaccessibile per la povera gente o per i soldati comuni. La corazza è perfetta per missioni militari non molto lunghe o per ronde quotidiane in una città, dato che mette in forte van-taggio chi la indossa rispetto alla marmaglia, ai briganti e agli umanoidi. Solitamente chi indossa un tabarro o un'insegna sopra una cotta di maglia è un ufficiale e l'abbigliamento de-nota il suo status.



Svantaggi: nonostante la cotta di maglia non sia molto più pesante di una corazza di scaglie, il suo peso non è distri-buito egualmente su tutto il corpo, ma è concentrato sulle spalle di chi la indossa, rendendola molto più ingombrante di quel che è in realtà. Ciò significa che non è possibile indossare la corazza di maglia consecutivamente per più di un'ora per proprio punto di Forza senza diventare affaticati (penalità di -1 a tutti i tiri). Per ogni ora successiva in cui si insiste a portare l'armatura, la penalità aumenta in modo cumulativo (questo svantaggio non si verifica nelle cotte di maglia magi-che, che sono molto più leggere). Solo dopo averla tolta ed essersi riposati almeno per un'ora le penalità spariscono. Dato che non è pensata per essere portata per giorni di fila, la sua imbottitura non risente degli effetti deleteri delle corazze imbottite di tipo inferiore. Tuttavia, dato che si tratta di un'armatura di metallo in cui è determinante che gli anelli scivolino facilmente uno vicino all'altro, è molto importante mantenerla oliata e pulirla con una spazzola rigida. Se non si impiega almeno un'ora alla settimana in questa manutenzio-ne, dopo un mese la corazza perde un punto di protezione (sia alla CA che al VA), e continua a diventare più rigida e in-gombrante con questo ritmo. Questo vale per corazze di ma-glia costituite di materiali ferrosi non magici (le corazze ma-giche sono immuni a questo deterioramento). Nel momento in cui l'armatura viene oliata e pulita (occorre un'ora per ogni settimana in cui si è dimenticato di farlo), tutte le penalità scompaiono.

Corazza di Strisce

Questa corazza è una versione più primitiva di quella di bande ed è il naturale miglioramento della corazza a stecche. Essa protegge l'intero corpo ed è fatta di strette strisce verticali di metallo o di legno, inchiodate a uno schienale di cuoio indossato sopra una stoffa imbottita. Una cotta di maglia flessibile protegge le giunture, e sono compresi dei guanti d'arme e un elmo. Le versioni con strisce lignee sono di solito create per i guerrieri più poveri o nelle zone in cui scarseggia il metal-lo, mentre quelle di metallo sono poco



più costose di un'armatura di maglia (qui viene indicato il prezzo di quella a strisce metalliche). Anche se la corazza a strisce è incredibilmente rigida e limita molto la libertà di movimento, essa è tuttavia meno costosa di una corazza di bande pur garantendo la stessa protezione, e a volte viene preferita alla corazza di maglia esclusivamente per questo motivo. La corazza a strisce è di solito diffusa solo in zone dove il metallo scarseggia e si cerca di massimizzare la protezione offerta dall'armatura (in mancanza della possibilità di creare armature di bande, di piastre o di maglia) per popoli piuttosto bellicosi. È quindi normale trovarla indossata da guerrieri e predoni che non hanno accesso a una conoscenza metallurgica più avanzata, oltre che a nobili di popoli bellicosi nella tarda età del ferro o agli inizi di quella medievale.

Svantaggi: la protezione offerta deriva dalla rigidità delle bande verticali, ma questa è purtroppo anche la causa del più grave difetto della corazza a strisce, cioè la possibilità di rimanere seriamente feriti dalle strisce quando l'armatura viene penetrata da un colpo. In questo caso infatti, le bande penetrano all'interno e possono rimanere incastrate nella carne, causando lacerazioni. In termini di gioco, ogni volta che il personaggio subisce una ferita profonda (10 PF o più) a causa di un colpo diretto, il danno aumenta di un punto a causa della lacerazione prodotta dalle stecche contro la carne.

Corazza di Bande

Questa corazza è costituita da una serie di strisce di metallo laminato frontali cucite ad uno schienale di cuoio e una cotta di maglia. La laminazione si riferisce al fatto che ogni striscia è composta da diversi strati di metallo battuto o da più fogli metallici uniti insieme. Le strisce coprono zone vulnerabili, mentre la cotta e il cuoio proteggono le articolazioni e permettono libertà di movimento.



Cinghie e fibbie distribuiscono uniformemente il peso, evitando il problema di affaticamento connesso all'usbergo di maglia. Completano l'armatura i guanti d'arme e l'elmo, oltre che una serie di pantaloni di cuoio su cui sono cucite strisce di metallo più piccole e flessibili. Questo tipo di corazza è il precursore di quella di piastre, poiché migliora la protezione offerta dalla cotta di maglia e risolve i problemi relativi al suo ingombro. Tuttavia è inferiore alla piastre poiché esistono varchi tra uno strato di bande e l'altro che possono permettere di raggiungere i punti vitali ai colpi degli avversari, offrendo quindi una protezione inferiore rispetto alla corazza di piastre. Inoltre, dato che le striscie metalliche vengono create per rimanere rigide ed inflessibili, l'armatura di bande non soffre neanche dei problemi dovuti alla ruggine che invece ha la cotta di maglia, anche se certamente necessita di oliatura e pulitura costante se non altro per dare un'immagine decente di chi la indossa. Questo tipo di corazza è molto diffusa presso gli ufficiali o i cavalieri di alcuni eserciti orientali o mediorientali, così come tra gli avventurieri facoltosi e qualche famiglia nobile.

Svantaggi: l'unico problema dell'armatura di bande risiede nelle giunture, che si deteriorano molto più in fretta rispetto a qualsiasi altra armatura a causa dello sfregamento tra cotta di maglia e bande metalliche. Per questo, anche se non incide sulla protezione offerta, se le giunture non vengono mantenute oliate e pulite con un'accurata manutenzione di almeno un'ora al giorno, dopo una settimana chi si trova ad indossare l'armatura subisce una penalità di 1 punto alla Destrezza. La penalità aumenta in modo cumulativo di settimana in settimana. Dopo tre mesi di mancata manutenzione, la corazza è talmente rigida alle giunture da essere inservibile. Tutte le penalità scompaiono quando l'armatura viene pulita

per almeno 6 ore. Questo problema naturalmente non pertiene le corazze di bande magiche.

Corazza di Piastre

Questa corazza è una combinazione di cotta di maglia o brigantina con placche di metallo a coprire le aree vitali (addome, torso e inguine), accompagnata da elmo, gambali e guanti d'arme. Le placche di metallo sono saldamente fissate ad una sottoveste di maglia e cuoio flessibile. Le conoscenze tecniche usate per creare un'armatura di piastre sono avanzate, e questo consente di produrre una corazza non troppo pesante e che unisce la protezione offerta dalle placche d'acciaio alla flessibilità del cuoio e della maglia. La parte più importante dell'armatura è chiamata piastra toracica (*plastron-de-fer*), ed è quella che protegge appunto addome e torace dai colpi mortali. Le spalle sono protette da spalacci di metallo (*epauliers*), mentre le gambe da piastre cosciali e gambali (*grevieres*) e le braccia da cubitiere e guanti di maglia rinforzati con piastre (*gauntlets*). Dato che le piastre sono lavorate accuratamente per incastrarsi con facilità e combinarsi con la maglia sottostante, lo strato di cuoio o di imbottitura sottostante è di solito molto più sottile e flessibile di quello dell'armatura di bande o della brigantina. L'armatura di piastre è la scelta più diffusa tra i guerrieri di alto rango, gli ufficiali, i nobili e gli avventurieri più stagionati, dato che risulta più resistente, più durevole e più protettiva, anche se più ingombrante e costosa delle armature inferiori.



Esiste una versione subacquea della corazza di piastre fabbricata con gusci di conchiglie, crostacei e ostriche cresciute appositamente e con le migliori pelli di squali esistenti. Si tratta sempre di armature create per personaggi nobili o molto potenti, e quando vengono concesse a qualcuno di rango inferiore è sempre considerato un premio per azioni meritevoli o determinanti per la vita della comunità di appartenenza.

Svantaggi: per quanto riguarda le corazze di conchiglie, queste rimangono dure finché restano sott'acqua, ma se vengono lasciate seccare (esposte all'aria per 24 ore), diventano così fragili che se subiscono 10 o più punti di danno contemporaneamente, vanno in frantumi. Questo problema non esiste con corazze magiche di conchiglie.

Armatura Completa

Questa armatura (detta anche armatura da giostra o da campo) è fatta di piastre metalliche modellate e adattate, inchiodate e unite per coprire tutto il corpo. Comprende guanti d'arme, pesanti calzari di cuoio e un elmo con visiera. Sotto è necessario indossare uno spesso strato di imbottitura per ammortizzare gli urti ed evitare escoriazioni. Cinghie e fibbie distribuiscono il peso su tutto il corpo, così che l'armatura completa impedisce i movimenti meno della corazza di strisce, anche se questa è più leggera. Ogni armatura completa deve essere fatta su misura e adattata al suo proprietario da un esperto armaio, anche se è possibile modificare un'armatura completa creata originariamente



per qualcun altro ad un costo pari alla metà del prezzo di un'armatura nuova (a patto che la corazza sia delle stesse dimensioni di chi vuole indossarla). Oltre all'indubbio vantaggio dato dalla protezione contro attacchi comuni (CA 0), l'armatura completa protegge anche dalla maggior parte degli attacchi magici o provocati da un elemento: infatti il danno per attacchi basati sul freddo, sul fuoco, sul gas e sull'acido viene ridotto di 1 punto per dado, e chi indossa l'armatura beneficia di un bonus di +2 ai Tiri Salvezza applicabili. Le armature complete sono un simbolo dello status altolocato e del prestigio sociale di chi le indossa, e data la loro natura personalizzata non esiste un'armatura completa anonima: tutte hanno fregi, decorazioni e stemmi che proclamano l'identità di chi la indossa (un fatto pratico, dato che nessuno potrebbe riconoscere il soggetto così bardato, anche con la visiera alzata). In alcuni regni, il prestigio di questa corazza è tale che è punibile per legge chiunque ne indossi una senza essere di nobile lignaggio o avere un'autorizzazione esplicita del sovrano. Un'armatura completa è uno dei riconoscimenti più ambiti per un guerriero, al di là del suo indubbio valore monetario, e solitamente un sovrano fa questo dono solo ai cavalieri più valorosi, in seguito a qualche impresa memorabile. L'armatura completa è il non plus ultra della tecnologia armaturiale ed è diffusa solo nei centri più progrediti, realizzabile da *Armaioli* con valore d'abilità di almeno 15 punti.

Svantaggi: l'armatura completa offre una protezione inarrivabile rispetto ad altre corazze, ma ha un prezzo enorme. È infatti molto complicata da indossare, rallenta molto i movimenti, è rumorosa, impedisce di controllare attentamente lo spazio circostante, e dato che lascia pochissimi interstizi tra le varie piastre, si scalda facilmente ed è anche soggetta alla formazione di funghi e ruggine. Chi la indossa quindi non può riuscire a cogliere nessuno di sorpresa, ma al contrario chi cerca di sorprendere una persona in armatura completa beneficia di un bonus di +1. Sono necessari ben tre turni per indossarla senza assistenza e un turno per cavarsela (la metà se si viene aiutati da qualcuno), e se si cade con addosso l'armatura completa, è necessaria una prova di Forza con penalità di -6 ad ogni round per riuscire ad alzarsi da soli. L'armatura diventa un vero e proprio forno in condizioni di alte temperature (oltre i 40°C), causando addirittura 1 PF al minuto da ustioni a chi la indossa se resta esposto al sole per un'ora o più. Infine è molto importante mantenerla oliata e pulita: se non si impiega almeno un'ora alla settimana in questa manutenzione, dopo un mese la corazza perde un punto di protezione alla CA, e continua a diventare più rigida e ingombrante con questo ritmo (le corazze magiche sono immuni a questo tipo di deterioramento). Nel momento in cui l'armatura viene oliata e pulita (occorre un'ora per ogni settimana in cui si è dimenticato di farlo), tutte le penalità scompaiono. Infine, a causa della scarsa mobilità offerta dall'armatura, la velocità base di movimento di chi la indossa peggiora di una categoria (minimo 9/3/1), quindi ad esempio un umano avrà movimento pari a 27/9/3 anziché 36/12/4.

Elmi

In questa breve appendice vengono descritti gli elmi che si indossano coi vari tipi di armature intere, riportati in ordine crescente di costo. È possibile per i personaggi variare il tipo di elmo abbinato alla propria corazza entro i limiti sotto riportati, senza che questo pregiudichi la protezione offerta dall'armatura.

Calotta semplice: questo elmo si accompagna con la corazza di cuoio e in generale tutte le corazze che danno una CA inferiore a 5. Consiste di un copricapo, berretto o cuffia di cuoio o di stoffa imbottita, che si allaccia con una cinghia o annodando una striscia sotto il mento e protegge

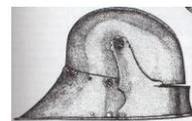


la parte superiore della testa, la fronte e parte della nuca. Indossarlo non implica penalità alle prove di *Ascoltare* o *Sentire Rumori*.

Calotta di Maglia: questo elmo si accompagna con l'armatura di maglia e in generale con tutte le armature metalliche dotate di un sustrato di maglia. È formato da un cappuccio di stoffa imbottito su cui è fissata una forma di maglia e una calotta metallica. La maglia protegge completamente la testa e il collo ricadendo sulle spalle e lasciando scoperto solo il viso. Un guerriero che indossi un Grande Elmo è solito portare sotto anche una calotta di maglia, in modo da rimanere sempre ben protetto anche quando si toglie l'elmo. Indossarlo implica una penalità di -1 a prove di *Ascoltare* o -10% ai tentativi di *Sentire Rumori*.



Elmo Aperto: si tratta di un elmo metallico rigido che si accompagna con tutte le armature metalliche che offrono una CA da 7 a 4. L'elmo aperto lascia scoperto solo il collo e il viso, anche se in alcuni casi è provvisto di una nasiera, ovvero di un rinforzo che copre il naso. Un tipo particolare di elmo semiaperto definito *celata* presenta una sorta di cappello metallico con visore fisso o semovibile provvisto di fessura per gli occhi che cela la parte superiore del volto, lasciando scoperta la bocca e il mento, la nuca e il collo (a metà tra l'elmo aperto e quello chiuso).



È la scelta più comune tra i graduati, i mercenari e i gladiatori. Indossarlo implica una penalità di -1 alle prove di *Ascoltare* o -10% ai tentativi di *Sentire Rumori*, e una penalità di -2 alle prove di *Osservare*.

Elmo Nithiano: si tratta di un elmo aperto simile al un copricapo tipico dei faraoni, dotato di diversi spiragli nella zona superiore. Grazie alla sua forma particolare, consente una maggiore aerazione e mantiene fresca la testa nei climi torridi. Può essere abbinato a qualsiasi armatura (parziale o intera), e abbassa di 2 punti il PRC dato dalla corazza. Indossarlo implica una penalità di -2 alle prove di *Ascoltare*, o -20% a *Sentire Rumori*, e una penalità di -1 alle prove di *Osservare*.



Elmo Chiuso: si tratta di un elmo metallico rigido che si accompagna con tutte le armature metalliche che offrono una CA di 5 o migliore. L'elmo chiuso protegge tutta la testa e il collo, ad eccezione della zona occipitale, e può presentare anche un visore semovibile che può essere alzato per agevolare la visione mentre non si è impegnati in combattimento. La *galea* invece è il tipico elmo chiuso dei gladiatori, con visore fisso a nido d'ape e una falda larga a livello della fronte per schermare gli occhi dal sole. L'elmo chiuso dà una penalità di -2 alle prove di *Ascoltare*, o -20% ai tentativi di *Sentire Rumori*, e una penalità di -3 alle prove di *Osservare*.



Grande Elmo: si tratta di un elmo metallico massiccio che copre la testa e il collo, scaricando il peso sulle spalle grazie ad una speciale piastra d'appoggio. Il grande elmo offre una protezione totale alla testa, e le uniche aperture sono strette fessure in corrispondenza degli occhi (permettono una visione periferica limitata) e della bocca (per poter respirare e scambiare aria con l'esterno). Il grande elmo si accompagna solo all'armatura completa ed è la copertura preferita dai duchi ufficiali nobili. Indossarlo implica una penalità di -3 alle



prove di *Ascoltare* o -30% ai tentativi di *Sentire Rumori*, e una penalità di -4 alle prove di *Osservare*.

Tabella 1.2 – Elmi

Tipo	Costo	Ing.	Asc.	Oss.	S.R.
Calotta semplice	1	20	–	–	–
Calotta di Maglia	5	50	-1	–	-10%
Elmo Aperto	8	40	-1	-2	-10%
Elmo Nithiano	10	50	-2	-1	-20%
Elmo Chiuso	15	60	-2	-3	-20%
Grande Elmo	20	80	-3	-4	-30%

Chiodature per armature intere

È possibile aggiungere chiodature a una qualsiasi armatura metallica al costo di 4 monete d'oro per ciascuna taglia dell'armatura (quindi per una corazza di taglia media la chiodatura costa 16 m.o.), operazione che richiede non più di un paio d'ore a qualsiasi armaiolo, e aumenta l'ingombro dell'armatura del 5% rispetto al totale. Le chiodature permettono di infliggere 1d4 danni penetranti al round a qualsiasi avversario in lotta (vedere regole per il Valore di Lotta), oppure con un attacco a pugni, calci e gomitate (normale TxC, ma i danni sono mortali e non debilitanti). Un bonus di protezione ad un'armatura non migliora l'efficacia offensiva delle chiodature (cioè non dà bonus al TxC o ai danni), ma queste sono considerate armi magiche.

Le chiodature possono sempre essere usate finché l'armatura possiede almeno la metà dei suoi PD iniziali. Quando i PD scendono sotto questa soglia, significa che anche le chiodature sono troppo danneggiate per poter essere usate efficacemente.

Indossare e spogliarsi di un'armatura

Per indossare una corazza è necessario un minuto per ogni punto di protezione offerto (es. 1 minuto per quelle che portano a 8 la CA), ad eccezione dell'armatura completa, che richiede 3 turni e l'assistenza di un secondo individuo. Per togliere una corazza basta 1 round per ogni punto di protezione offerto, mentre per l'armatura completa ci vogliono 1d4+1 minuti. Indossare o togliere un'armatura è considerata un'azione di round completo (non si può fare altro mentre la si indossa o la si toglie).

Non è possibile dormire con indosso un elmo né un'armatura media o pesante (non si riesce a prendere sonno e il soggetto è affaticato), e riposare indossando una corazza leggera non permette di recuperare Punti Ferita (fanno eccezione tutte quelle che migliorano di 1 solo punto la CA).

Tabella delle armature intere

Nella seguente tabella 1.3 sono elencati tutti i tipi di armature intere precedentemente presentati, comprensivi di statistiche riguardanti la Classe d'Armatura offerta, il costo, l'ingombro, i Punti Danno, e altri riferimenti utili (le abbreviazioni nella tabella sono tutte spiegate nella Legenda all'inizio del capitolo).

I valori qui riportati fanno riferimento ad armature per personaggi di dimensioni medie. In caso di personaggi di taglia diversa, moltiplicare l'ingombro, il costo e i PD per il Coefficiente di Taglia relativo riportato nella Tabella I presente nell'Introduzione per ottenere i nuovi valori (i PD dovrebbero essere sempre multipli di 5).

Tab. 1.3 – Armature Intere

Tipo	C.A.	V.A.	DES	PRC	L.T.	Costo	Ing.	P.D.	Mu/Na/Sc	S.T.
Armatura Tessile	8	0	19	-2	P	2 o 6	100	30	–	–
Armatura di Pelliccia	8	1	16	-5	P	10	150	30	–	–
Armatura di Carta	8	0	–	-1	B	15	80	30	–	–
Armatura di Corda	8	1	17	-2	B	20	120	30	–	–
Corazza di Cuoio	7	0	18	-2	P	20	140	60	–	–
Corazza di Stecche	7	1	15	-5	P	25	180	60	-5%	–
Corazza di Cuoio Bollito	7	1	16	-2	B	25	150	60	–	–
Corazza a Placche	7	1	18	-3	B	30	170	60	-15%	–
Corazza Borchiate	7	1	17	-3	B	35	180	60	-10%	–
Corazza di Pelle	6	2	13	-4	P	30	200	90	–	-10%
Corazza Toracica	6	1	14	-3	B	40	200	90	-10%	–
Corazza di Scaglie	6	2	15	-2	B	50	300	90	-20%	-10%
Corazza Brigantina	6	2	16	-3	F	60	250	90	-5%	-10%
Corazza Toracica a Bande	5	1	16	-2	B	60	300	120	-20%	–
Corazza Lamellare	5	2	13	-4	B	70	350	120	-20%	-10%
Corazza di Maglia	5	3	15	-4	F	80	400	120	-30%	-20%
Corazza di Strisce	4	3	11	-6	F	90	450	150	-40%	-30%
Corazza di Bande	4	3	13	-5	A	100	500	150	-30%	-30%
Corazza di Piastre	3	4	12	-6	A	150	600	180	-50%	-40%
Armatura Completa	0	4	10	-10	A	300	900	270	-70%	-70%

Indossare pezzi d'armature diverse

È buona abitudine tra le razze goblinoidi e tra predoni e mercenari rovistare tra i caduti su un campo di battaglia per accaparrarsi le corazze e le armi migliori. Purtroppo, non sempre si trova una corazza completamente integra o delle giuste dimensioni, e si preferisce quindi farla a pezzi e prendere solo quelle parti che sembrano più robuste o meglio conservate, per amalgamarle con la corazza o le parti di armatura che si indossano già. Questa usanza porta molti predoni, specialmente quelli goblinoidi, ad andare in giro indossando pezzi di varie armature spesso completamente dissociate tra loro, con un effetto piuttosto pittoresco o selvaggio. È possibile calcolare quale sia l'ingombro effettivo e la protezione reale offerta da questo tipo di "corazze patchwork" utilizzando questa semplice tabella e le regole sotto riportate. La tabella 1.4 può essere usata come riferimento per capire qual è l'ingombro offerto dalle varie parti di una corazza, e anche per determinare casualmente quali siano le parti utilizzabili delle armature dei caduti su un campo di battaglia (tirare 4d10 per stabilire il numero di pezzi e poi nuovamente 1d20 sulla tabella 1.4 per determinare quali siano effettivamente – tutte le parti elencate sono singoli pezzi).

Tab. 1.4 – Pezzi di armature

D20	Parte del corpo	Ing.
1-2	Testa (elmo)	v. Elmi
3-5	Busto	1/4
6-7	Spalla	1/10
8	Bicipite	1/10
9	Gomito	1/10
10-11	Avambraccio	1/10
12-13	Mano	1/10
14-15	Coscia	1/10
16	Ginocchio	1/10
17-18	Polpaccio	1/10
19-20	Piede	1/10

Una volta stabilito quali pezzi di armatura si hanno a disposizione, si può calcolare il loro ingombro osservando la terza colonna: indica la peso di quella parte di armatura rispetto all'ingombro della corazza intera. Questo significa anche che spesso un'intera armatura costituita di parti di corazze diverse può pesare molto di più di un'armatura intera unica (questo a causa del fatto che i pezzi sono mescolati alla rinfusa e non si integrano perfettamente, diventando più ingombranti). Lo stesso procedimento (con gli stessi valori) si usa anche per stabilire il costo di una corazza patchwork.

Una volta stabilito l'ingombro (ed il valore) dell'armatura in pezzi, è necessario capire quale sia l'effettiva protezione offerta. Si deve quindi consultare la tabella 1.5, tirando 1d20 se si vuole determinare a caso a che tipo di corazza appartengono le parti trovate con la tabella 1.4. Occorre sottolineare che le abilità ladesche *Muoversi in silenzio*, *Nascondersi nelle ombre* e *Scalare pareti* ricevono una penalità cumulativa del 10% ogni 10 punti di protezione derivanti dai pezzi di armature indossate. La penalità alla prova di *Resistere al caldo* invece è sempre quella peggiore, in base alla tipologia di pezzi di corazza indossati.

Tab. 1.5 – Protezione offerta dai pezzi di armature

d20	Tipo di Corazza	Busto	Testa	Altri pezzi
1	Armatura di Carta	3 punti	1 punto	1/2 punto
2	Pelli / Pelliccia	3 punti	1 punto	1/2 punto
3	Armatura Tessile	3 punti	1 punto	1/2 punto
4	Armatura di Corda	3 punti	1 punto	1/2 punto
5	Corazza di Stecche	4 punti	2 punti	1 punto
6	Corazza di Cuoio	4 punti	2 punti	1 punto
7	Corazza a Placche	4 punti	2 punti	1 punto
8	Corazza Borchiate	4 punti	2 punti	1 punto
9	Cuoio Bollito	4 punti	2 punti	1 punto
10	Corazza di Pelle	4 punti	2 punti	1,5 punti
11	Corazza Toracica	5 punti	2 punti	1,5 punti
12	Corazza di Scaglie	5 punti	2 punti	1,5 punti
13	Corazza Brigantina	5 punti	2 punti	1,5 punti
14	Toracica a Bande	6 punti	3 punti	2 punti
15	Corazza Lamellare	6 punti	3 punti	2 punti
16	Corazza di Maglia	6 punti	3 punti	2 punti
17	Corazza di Strisce	7 punti	3 punti	2,5 punti
18	Corazza di Bande	8 punti	4 punti	2,5 punti
19	Corazza di Piastre	10 punti	4 punti	3 punti
20	Armatura Completa	12 punti	5 punti	4 punti

Occorre sommare i punti derivanti dal tipo di pezzo e di corazza indossato, e dividere il totale per 10. Sottrarre quindi il valore così ottenuto da 9: il risultato è la Classe d'Armatura della corazza patchwork. In pratica, ogni 10 punti di armatura a pezzi abbassa di 1 punto la Classe d'Armatura di un umano. Il VA dell'armatura è sempre pari a 9 meno la CA ottenuta, mentre i Punti Danno si determinano in base alla Classe d'Armatura offerta (30 PD ogni punto di CA superiore a 9, per creature di dimensioni medie). Per determinare il PRC, la Destrezza massima e le penalità alle abilità ladesche bisogna fare una media tra quelle delle corazze coinvolte.

Esempio: Urgham ha racimolato cinque pezzi di armature: un elmo di maglia (ing. 40), uno spallaccio destro di piastre (60), due gambali di cuoio (15 ciascuno) e un busto di scaglie (75). L'ingombro totale della sua corazza patchwork è quindi: $40+60+15+15+75 = 205$ monete (circa 10,25 kg). La sua Classe d'Armatura è così calcolata: $9 - [3 \text{ (elmo di maglia)} + 3 \text{ (spalla di piastre)} + 2 \text{ (gambali di cuoio)} + 5 \text{ (busto di scaglie)} / 10] = 9 - [16 / 10] = 9 - 1,3$ cioè 1 (le frazioni non si considerano) = 8. Con questa armatura patchwork quindi, la CA di Urgham è pari a 8, mentre il suo VA è 1 ($9 - 8$) e la corazza ha solo 30 Punti Danno. Il PRC è pari a -3 mentre la Destrezza massima sfruttabile è 15.

Purtroppo, le armature patchwork, non essendo progettate adeguatamente per resistere ai colpi, soffrono anche dello svantaggio di andare in pezzi molto più facilmente di un'armatura normale. Ogni volta che il personaggio viene colpito con un 20 naturale (colpo critico), occorre tirare 1d8 sulla tabella seguente per scoprire cosa accade alla corazza:

1. Pezzi dell'armatura si sfaldano e intralciano i movimenti. La CA viene penalizzata di 1 punto finché i pezzi non vengono rimessi a posto (ci vuole lo stesso tempo che occorre per sfilarsi l'armatura).
2. Un pezzo dell'armatura a caso si stacca e vola lontano per 1 metro per punto ferita subito.
3. Un pezzo dell'armatura viene completamente distrutto e non può essere usato per calcolare la CA.
4. L'armatura è disconnessa e produce un fastidioso rumore ogni volta che il personaggio si muove (impossibile muoversi in silenzio o sorprendere qualcuno), finché non viene riparata (spesa pari al 10% del valore della corazza).
5. L'armatura è danneggiata al punto tale da essere più vulnerabile ai critici. Ora la corazza risente di un danno critico con un TxC puro di 19-20 da parte del nemico, e

- l'intervallo può abbassarsi ulteriormente di 1 punto cumulativo se in caso di danno critico si ottiene questo effetto. Questa situazione dura finché all'armatura non si aggiungono pezzi per una protezione di almeno 10 punti.
6. Le cinghie dei pezzi della corazza sono talmente sfilacciate che ad ogni colpo ricevuto un pezzo dell'armatura scelto a caso cade a terra, peggiorando la protezione offerta dalla corazza. Solo un armaiolo può riparare questo difetto (spesa pari al 50% del valore dell'armatura).
 7. L'armatura ha assorbito l'intero danno che spetterebbe al personaggio (convertire i PF in PD): ogni 10 PD subiti un pezzo della corazza si stacca ed è irrimediabilmente distrutto (peggiorando quindi il valore della CA offerta).
 8. L'armatura risente degli stessi danni inferti dal colpo al personaggio (subisce tanti PD quanti PF causati dal colpo): ogni 5 PD subiti un pezzo a caso della corazza vola lontano 3 metri in una direzione casuale e si considera inutilizzabile. Questo risultato può far andare in frantumi la maggior parte delle corazze patchwork.

Armature Parziali

In questa sezione vengono presentate le cosiddette armature parziali, ovvero oggetti che proteggono una parte del corpo abbassando la CA del soggetto di un solo punto o di una frazione di punto (indipendentemente dalla sua CA naturale). A differenza delle armature intere quindi, le armature parziali sono più leggere, offrono maggiore libertà nei movimenti (nessuna limitazione alla Destrezza massima), non determinano quasi mai penalità alle abilità ladresche, e possono combinarsi tra loro per abbassare ulteriormente la CA del soggetto. Tuttavia il bonus alla CA dato da questi oggetti (vedi Tabella 1.6) scompare qualora chi li porta indossi anche un'armatura intera. Nel caso si indossino armature parziali magiche, non si somma il bonus di ogni pezzo ma si aggiunge solo il bonus alla CA più alto. Le armature parziali sono presentate in ordine alfabetico.

Bracciali e Gambali

I bracciali sono fasce di cuoio spesso chiusi con lacci o cinghie che ricoprono completamente entrambi gli avambracci, dai polsi fino al gomito, di solito accompagnate da fasce di cuoio lavorato che ricopre completamente entrambi i bicipiti, dal gomito alla spalla, ancorate al braccio grazie a due anelli di ferro stringibili alle estremità che attutiscono i colpi.

I gambali sono invece fasce di duro cuoio allacciate sul retro che ricoprono entrambi i polpacci, dal ginocchio alla caviglia, dotati di una piastra protettiva metallica sulla parte anteriore, in corrispondenza della tibia.

Grazie all'abilità generale *Padronanza dei bracciali* (v. *Manuale delle Abilità Generali*) il personaggio è in grado di usare bracciali e gambali (sempre venduti al paio) per deflettere i colpi degli avversari abbassando la CA di un punto, purché le dimensioni dell'avversario o dell'arma nemica siano al massimo di una taglia superiore rispetto al personaggio, e sempre che il personaggio non indossi armature intere (che impediscono l'uso dell'abilità suddetta). Chi indossa bracciali e gambali non può usare anche manica e schiniere, poiché sono protezioni mutualmente esclusive.

Queste protezioni sono diffuse presso i popoli che vivono in zone molto calde, oppure presso quei ceti della popolazione troppo poveri per permettersi un'armatura intera.

Cintola

La cintola (o *balteus*) è una spessa e larga cintura di cuoio rivestita di piastre di metallo di forma circolare; se dotata di strisce di cuoio con borchie che cadono a proteggere la zona pubica viene detta *cingulus*. Viene usata dai gladiatori o dai soldati thyatiani per proteggere l'addome e l'inguine.

Elmo metallico

Si tratta di un elmo aperto o chiuso o di un grande elmo detto *galea*. Fare riferimento agli elmi metallici descritti nella precedente sezione per ulteriori dettagli.

Fascia pettorale

Questa protezione è formata da due cinghie di cuoio duro e spesso larghe circa un palmo e cucite insieme come a formare una "X". Viene indossata facendo passare le cinghie sotto le ascelle e sopra le spalle, e offre una protezione parziale (1/3 di punto), ma è utile per agganciarvi farette, pugnali, sacche e altro equipaggiamento e di solito viene usata in congiunzione con altre protezioni parziali. Il bonus difensivo viene annullato da qualsiasi armatura intera indossata con la fascia pettorale, ma è possibile invece sommare i bonus difensivi di una fascia pettorale e di qualsiasi altro tipo di armatura parziale, anzi spesso la fascia viene usata proprio per sorreggere la piastra toracica, che ne aumenta la funzionalità. Questo tipo di armatura parziale è molto diffuso specialmente presso i popoli che vivono in zone molto calde (non a caso è tipica dei nithiani), oppure presso quei ceti della popolazione troppo poveri per permettersi un'armatura intera.



Galerus

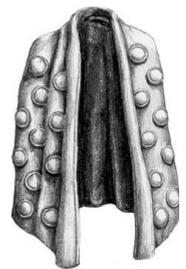
Il galerus è uno spillaccio di metallo usato dai gladiatori nell'arena, con una flangia più alta sulla parte superiore per proteggere un lato del collo e una serie di placche o fasce laminate nella parte inferiore per proteggere il bicipite.

Manica

Si tratta di una protezione in cuoio bollito rivestito di placche metalliche indossata dai gladiatori sul braccio che impugna l'arma per proteggerlo dai colpi avversari. È una protezione flessibile ma abbastanza resistente da parare o bloccare qualsiasi arma nemica.

Mantello a piastre

Il mantello a piastre (detto anche mantello corazzato) è costituito da un mantello di cuoio su cui sono intessute numerose borchie tonde o romboidali di metallo, che servono per deflettere i colpi ricevuti e offrono una protezione minima nei confronti di attacchi ricevuti alle spalle e di fronte. Discretamente pesante e caldo, il mantello corazzato è comunque un buon compromesso per migliorare la CA senza dispendi eccessivi di forze o di denaro.



Il mantello a piastre può essere indossato anche con armature di pelliccia, armature tessili, di corda e di carta, garantendo al personaggio il suo bonus alla CA. Questo tipo di armatura parziale è molto diffuso presso i popoli che vivono in zone fredde o umide, oppure viene utilizzato dai comandanti

di un esercito o da importanti personalità per indossare una protezione minima di un certo pregio.

Piastra toracica

La piastra toracica è un disco rotondo di metallo largo circa mezzo metro e spesso 5 centimetri, e nasce proprio come implemento da aggiungere alla fascia pettorale per offrire una protezione superiore. È anche possibile indossare la piastra senza l'ausilio di una fascia pettorale, ancorandola al collo con una corda (come un amuleto enorme), anche se questa soluzione è piuttosto scomoda, dato che fa gravare il peso della piastra tutto sui muscoli del collo e rende impossibile sostenerla per oltre un'ora consecutiva per punto di Forza. Se si insiste nell'indossarla oltre il massimo tempo consentito, per ogni ora successiva la Destrezza del personaggio si abbassa di 1 punto, ma la penalità scompare non appena l'individuo si toglie la piastra e si riposa per un'ora.

Per come è concepita, il bonus alla CA dato dalla piastra è sfruttabile solo contro avversari che attaccano di fronte o di lato, non contro chi attacca alle spalle.

La piastra toracica può essere indossata anche con armature di pelliccia, armature tessili e di carta, garantendo comunque al personaggio il suo bonus alla CA. Questo tipo di armatura parziale è molto diffuso specialmente presso i popoli che vivono in zone molto calde (non a caso è tipica dei nithiani), oppure presso quei ceti della popolazione troppo poveri per permettersi un'armatura intera.

Schiniere

Lo schiniere (detto anche gambiere o *ocrea* in latino) è un gambale sagomato interamente in metallo che protegge la parte inferiore della gamba (dalla caviglia fino al ginocchio compreso) e che normalmente viene usato per difendere la gamba posta in posizione avanzata dai colpi avversari.

Tabella delle armature parziali

Nella seguente tabella sono elencati tutti i tipi di armature parziali sopra descritti, comprensivi di statistiche riguardanti il bonus offerto da ogni pezzo alla Classe d'Armatura del soggetto, il costo in monete d'oro, l'ingombro, i Punti Danno, e la penalità al TS per *Resistere al Caldo* (PRC). Le abilità ladresche *Muoversi in silenzio*, *Nascondersi nelle ombre* e *Scalare pareti* ricevono una penalità cumulativa del 10% per ogni punto intero di bonus alla CA dato dalle armature parziali indossate.

Da notare che i valori qui riportati fanno riferimento ad armature per personaggi di dimensioni medie. In caso di personaggi di taglia diversa, moltiplicare l'ingombro, il costo e i PD per il Coefficiente di Taglia relativo riportato nella Tabella I presente nell'Introduzione per ottenere i nuovi valori (i PD dovrebbero essere sempre multipli di 5).

Tab. 1.6 – Armature Parziali

Tipo	Bonus	PRC	L.T.	Costo	Ing.	P.D.
Bracciali e Gambali	-1*	-	B	6	30	-
Cintola	-2/3	-1/2	F	8	70	30
Elmo metallico	-1/3	-1	B	vedere Elmi		
Fascia pettorale	-1/3	-	B	6	20	-
Galerus	-1/3	-1/2	F	5	40	10
Manica	-1/3	-1/2	F	6	40	10
Mantello a piastre	-1	-2	B	12	100	40
Piastra Toracica	-2/3	-1	B	8	80	40
Schiniere	-1/3	-	F	5	25	10

(*) bonus valido contro avversari di max una taglia superiore, richiede l'abilità *Padronanza dei bracciali*.

Armature Speciali

In questa sezione vengono descritte armature molto particolari: alcune sono idee originali, altre sono state già descritte nella rivista *Dragon Magazine Annual nr 1* e qui associate a determinati popoli di Mystara. Queste armature hanno proprietà peculiari che le distinguono dalle normali armature intere, e non sono replicabili usando altri materiali rispetto a quelli qui indicati. Le armature sono elencate in ordine crescente in base alla migliore protezione offerta.

Corazza di Crostacei

Questa armatura (detta anche Corazza Tritone) è una creazione dei maghi e degli armaioli tritoni, ed è sia un indumento protettivo che un simbolo dello status sociale all'interno della comunità. Essa è formata da diversi strati di crostacei ancorati su una veste di pelle di anguilla, che formano così una spessa corazza protettiva. Il segreto alla base di questo procedimento sta nella scoperta effettuata dai tritoni dell'attrazione esercitata da bassi campi elettromagnetici nei confronti di molti crostacei marini. I tritoni sono in grado di conciare la pelle delle anguille normali e giganti per mantenere intatta la loro carica elettrostatica, e fabbricare una sorta di muta che riveste completamente il corpo (completa di elmo di pelle) e che attira questi crostacei quanto più chi la indossa si aggira sott'acqua avvicinandosi alle zone in cui vivono. Ovviamente, i tritoni con le armature più spesse e ornate sono riconosciuti come veterani di molte imprese (che siano viaggi, battaglie o esplorazioni) oltre che longevi, e per questo onorati e riveriti all'interno delle comunità. I tritoni sono soliti produrre queste vesti anche per i loro alleati, e alcuni nobili tritoni ne concedono in dono a tutti coloro che considerano amici e che svolgono grandi servizi per la loro gente. È persino possibile acquistare queste vesti, anche se il costo è decisamente alto: tuttavia i tritoni sono anche buoni commercianti, e certo non si lasciano scappare un affare quando c'è l'occasione.

Poteri speciali: la Classe d'Armatura fornita dai crostacei è variabile e dipende esclusivamente da quanto tempo si trascorre sott'acqua indossandola. La veste di pelle iniziale è sufficientemente spessa ma elastica e offre una protezione simile alla Corazza di Cuoio. Successivamente, la CA e gli altri valori migliorano in base al tempo trascorso indossandola, dato che i crostacei una volta raggiunta la veste vi restano attaccati per sempre (o almeno fino a che non muoiono, cioè finché l'armatura non viene danneggiata). Ovviamente anche il costo in monete d'oro varia in funzione della stagionatura della corazza.



Tempo	CA	VA	Ing.	P.D.	Costo
7 giorni	7	0	150	60	50
1 mese	6	1	200	90	80
6 mesi	5	2	300	120	120
1 anno	4	2	400	150	150
5 anni	3	3	500	180	180
10 anni	2	4	600	210	210
15 anni	1	4	700	240	250
20 anni	0	4	800	270	300

Svantaggi: il modo di migliorare la protezione offerta dall'armatura è sicuramente il meno costoso tra le corazze esistenti, ma tuttavia costituisce il suo punto debole, dato che non c'è alcun modo di accelerare la formazione di strati di crostacei sull'armatura.

Inoltre, se la corazza viene danneggiata non si può riparare normalmente, ma si "autoripara", poiché finché esiste la veste di pelle d'anguilla, la corazza continua ad attirare a sé i crostacei. Questo costituisce uno svantaggio non indifferente, dato che una volta persi 40 Punti Danno, l'armatura regredisce di un grado, e prima che ritorni al grado superiore occorre attendere il tempo prestabilito (sopra riportato).

Se si vuole rendere magica l'armatura, il costo è pari a creare una corazza di cuoio magica, dato che solo la pelle d'anguilla iniziale può essere incantata.

La corazza diventa più ingombrante e vistosa man mano che avanza il tempo in cui rimane sott'acqua, e questo incide anche su alcune abilità ladresche. In pratica, ogni punto di Classe d'Armatura acquisito grazie all'accumulo di crostacei (quindi ogni punto di CA sotto 7) comporta per le abilità ladresche *Muoversi in Silenzio*, *Nascondersi nelle Ombre* e *Svuotare Tasche* una penalità cumulativa di -5%.

Se una corazza di crostacei viene portata fuori dall'acqua, può resistere una settimana prima di cominciare a seccarsi e a perdere crostacei, regredendo di un grado di protezione (con annessi valori di VA, Ingombro e Punti Danno) per ogni giorno successivo passato all'asciutto. Nel momento in cui l'armatura torna in acqua, la disgregazione si interrompe.

Corazza d'Ossa

Questa corazza viene chiamata anche Armatura della Morte ed è una creazione tipica degli umanoidi più brutali così come dei fedeli votati a culti negromantici. È costituita da una veste in pelle morbida formata da giubba e pantaloni, su cui vengono applicate delle placche metalliche, che vengono poi ricoperte da tessuto scuro spesso che riveste le placche e serve a rinforzare l'intelaiatura dell'armatura e a nascondere le placche. Sul rivestimento esterno vengono applicate delle ossa delle stesse dimensioni dell'armatura in corrispondenza con l'ossatura di chi la indossa, in modo da rendere l'idea di uno scheletro che racchiude il corpo del personaggio. Le ossa sono trattate con una resina particolare che le rende più resistenti e serve ad appiccicarle permanentemente al tessuto senza ricorrere a ganci o fili. Anche l'elmo viene solitamente ricavato dal cranio di una creatura della stessa taglia, a cui si applicano internamente placche di metallo per rinforzarlo. Ovviamente la vista di una simile corazza incute terrore anche nel cuore degli avventurieri più stagionati, e per questo viene commissionata solo da guerrieri o sacerdoti particolarmente sadici e violenti per impressionare i loro nemici. La corazza d'ossa, a causa della lavorazione particolare, non è semplice da creare e di solito viene fatta su misura da fabbri goblinoidi o da sacerdoti armaioli votati a divinità negromantiche o demoniache. Molti seguaci di culti benigni attaccano a vista chi in-



dossi una corazza d'ossa, ed è un punto d'onore cercare di distruggerne quante più possibili.

Poteri speciali: quel che spesso non viene detto è che le ossa poste sull'armatura vengono maledette con un rituale particolare, oppure vengono prese da scheletri animati facendoli a pezzi per conservare parte della loro energia negativa. Questo circonda la corazza di un'aura maligna molto forte (rilevabile con l'incantesimo *individuare il male*) che ha due effetti: per prima cosa, chiunque veda il soggetto con indosso l'armatura deve effettuare un TS contro Incantesimi per non restare atterrito. Se il TS riesce, non vi sono effetti oltre allo sconcerto momentaneo (e successivamente sarà immune al potere terrorizzante della corazza), mentre se il TS fallisce, per le successive 24 ore la vittima avrà un malus di -1 a tutti i suoi TxC, ai danni e alle prove contrapposte a chi indossa l'armatura.

Inoltre, l'aura maligna consente al personaggio di passare per un non-morto inferiore (uno scheletro o uno zombi) agli occhi degli altri non-morti inferiori (fino a 6 Dadi Vita), che quindi non lo attaccheranno per cibarsene, a meno di non essere obbligati a farlo da qualcuno che li comanda.

Svantaggi: oltre al fatto di essere chiaramente identificabile come una forza maligna, la corazza d'ossa presenta tutti gli svantaggi di una corazza lamellare, data la sua manifattura. L'armatura d'ossa richiede cioè un'attenta manutenzione, poiché una corazza danneggiata (che ha perso PD) e non riparata può divenire infestata da pidocchi, tarne e pulci (50% +10% cumulativo per ogni mese in cui non viene riparata), causando fastidi al personaggio (le razze goblinoidi non risentono di questo svantaggio), che vede la sua Costituzione ridursi di un punto per ogni settimana in cui non pulisce o ripara adeguatamente l'armatura (anche in caso di armature magiche). Nel momento in cui viene pulita o rimossa, e il personaggio riesce a lavarsi per bene, recupera un punto caratteristica al giorno.

Corazza Silvana

Questa armatura è diffusa soprattutto tra i druidi, gli emeroniani e alcuni clan di elfi silvani particolarmente versati nelle conoscenze naturali. Composta interamente di legno disposto su tre strati, che ricopre quasi interamente il corpo offrendo una protezione simile a quella di una corazza di maglia, è l'armatura più prestigiosa di cui possa fregiarsi un druido. La particolarità della corazza silvana è data dalla varietà di legno di cui è composta. Infatti, il primo e il terzo strato sono solitamente costituiti da legno comune ma resistente, mentre il secondo, su cui sono ancorate le placche esterne e il telaio interno, è un legno dolce molto flessibile che serve per rendere la corazza meno rigida e ingombrante del normale. I costruttori di armature silvane (falegnami o abili intagliatori di legno) aggiungono poi una speciale resina per rivestire la parte esterna che la rende più dura e impermeabile e che permette di attaccarvi diverse spine di varia lunghezza, mentre i tre strati di legno sono uniti semplicemente cospargendoli di una linfa molto particolare preparata miscelando varie resine arboree. Questa armatura riveste completamente il corpo, grambe e braccia comprese, lasciando esposta solo la testa, che di solito è co-



perta da un elmo di cuoio. L'armatura non richiede materiali particolarmente rari, ma sono le resine che la tengono insieme a renderla costosa, mentre la fabbricazione è relativamente semplice (occorre una settimana per fabbricarne una). La corazza silvana è diffusa specialmente tra le popolazioni che abitano in boschi o foreste, e il metodo di fabbricazione è noto a tutti i druidi così come a tutti gli elfi silvani, il che la rende abbastanza comune in ambiente silvestre.

Poteri speciali: la linfa che tiene appiccicati i tre strati di legno della corazza silvana le dona anche il suo potere più peculiare. Infatti, è talmente adesiva una volta lasciata essiccare, che ogni arma perforante o lacerante che riesca a penetrare l'armatura rompendo lo strato esterno rischia di rimanere invischiata alla linfa. In pratica, ogni colpo andato a segno con un'arma da punta o da taglio costringe l'attaccante ad effettuare con successo una prova di Forza: se la prova riesce, il personaggio è riuscito a ritrarre l'arma, viceversa l'arma è rimasta appiccicata alla linfa e quindi alla corazza. Per riuscire a staccarla è necessaria una nuova prova di Forza con penalità di -15 (un'impresa persino per i guerrieri più forzuti).

Inoltre, tutte le spine e gli spuntoni legnosi che rivestono la parte esterna sono fatti apposta per ferire chiunque tenti di ingaggiare il suo possessore in un duello in corpo a corpo. La corazza silvana si considera dotata di chiodature grazie a queste spine (1d4 danni ad avversari in Lotta o che attaccano disarmati) e in più chiunque attacchi il soggetto con risultato di 1-5 naturale su d20 deve effettuare una prova di Destrezza o finire disarmato (l'arma è rimasta impigliata tra le spine ed è caduta a terra).

Infine, l'armatura consente una buona mimetizzazione in ambiente silvestre, garantendo a chi la indossa un bonus di +4 a qualsiasi prova di abilità *Nascondersi in selva* o un bonus di +20% all'abilità *ladresca Nascondersi* quando usata in ambiente silvestre.

Svantaggi: il potere della sua linfa ha un grosso svantaggio, ovvero quello di rendere l'armatura più pesante ogni volta che un'arma vi rimane agganciata, col risultato che spesso in una battaglia campale le corazze silvane diventano molto pesanti e impacciano i movimenti di chi le indossa. In pratica, ogni 100 monete (50 kg) di ingombro aggiunte a causa delle armi rimaste impigliate, la Destrezza massima garantita dall'armatura si abbassa di un punto e le penalità alle abilità *ladresche* aumentano di 5 punti percentuali. Inoltre, la corazza silvana è utile negli ambienti boschivi, ma si riscalda facilmente, e questo la rende particolarmente faticosa da indossare per lunghi periodi, specie nei climi più caldi e umidi.

Corazza di Insetti

Questa armatura (chiamata anche Corazza Sul o Armatura Emerondiana) è il prodotto delle superiori conoscenze naturali e della biotecnologia emerondiana. Gli emerondiani sono un popolo alieno giunto su Mystara secoli fa e stanziatosi nelle foreste davaniane a sud delle Hinterland Thyatiane. Ultimi superstiti della distruzione del proprio pianeta di origine, gli emerondiani abbandonarono le conoscenze distruttive che li avevano portati così vicini alla fine e scelsero di rimanere fedeli alla natura, vivendo in simbiosi con essa. Già in possesso di avanzate conoscenze naturali, scelsero di specializzarsi nello studio di animali, insetti e piante, per preservare l'intero ecosistema in cui vivevano e difendersi dagli assalti delle popolazioni confinanti selvagge, iso-



landosi progressivamente nel loro nuovo regno. Oltre a sviluppare legami stretti con gli spiriti della natura, gli emerondiani crearono insetti giganti come cavalcatore e guardie, e scelsero di usare gli stessi insetti per creare armature in grado di combinare protezione e massima libertà di movimento.

L'armatura di insetti non viene costruita, ma piuttosto allevata. Gli emerondiani allevano i sul, un tipo di insetti minuscoli e dal morbido carapace, che secernono una sostanza adesiva quando vengono in contatto con altri della loro stessa specie. Essi vengono tenuti insieme in grandi vasche delle dimensioni di un individuo, e una volta raggiunta l'espansione massima (circa tre mesi), il metabolismo dei sul rallenta e gli insetti nella vasca sono talmente legati da risultare inscindibili (stato inerte). Quando una massa di sul entra in contatto con un individuo, essi tendono a prendere la forma del suo corpo, lasciando aperture solo in corrispondenza di occhi, naso, bocca e orecchie, se precedentemente cosparsi di una sostanza inodore e incolore ma fortemente repulsiva per questi insetti. A causa della sua natura, la corazza di insetti è quindi un'ottima scelta per chiunque necessiti di una protezione estesa di ingombro minimo, silenziosa e totalmente flessibile. Tuttavia, difficilmente gli emerondiani riveleranno il metodo segreto di allevamento dei sul, anche se di tanto in tanto possono regalare questo tipo di armature a stranieri particolarmente virtuosi che compiano ricerche o azioni importanti per il bene della loro gente.

Poteri speciali: i sul si riproducono velocemente e hanno incredibili capacità rigenerative, tanto che riescono a guarire completamente da qualsiasi danno in un round (se non vengono distrutti completamente). Ciò significa che i Punti Danno dell'armatura si riparano da soli, a meno che la corazza non perda più di 30 PD in un colpo solo. In tal caso, i sul non riescono a rigenerare e si considerano distrutti (ogni 30 PD persi la Classe Armatura cala di 1 punto).

L'armatura è considerata Leggera ed è molto veloce da indossare: basta immergersi nella vasca piena di sul e in un round si è completamente ricoperti. Per togliersi di dosso, è sufficiente far risuonare entro un metro dall'individuo una particolare frequenza armonica che impartisce l'ordine alla massa di spostarsi di un metro: in un round tutti i sul lasciano il soggetto e rimangono fermi al suolo a poca distanza. La frequenza è conosciuta solo da chi alleva i sul, che si premura di variare la frequenza di ogni vasca di allevamento, e che fornisce ad ogni possessore di una corazza di insetti uno strumento adeguato per riprodurla (di solito un diapason o un fischiello). Gli emerondiani addestrano i sul a rispondere a questo suono, ripetendolo una volta al giorno fino al termine della fase di allevamento.

Inoltre, il carapace dei sul ha proprietà camaleontiche, cambiando di colore per adattarsi all'ambiente circostante. Questo potere è costante ed è simile agli effetti dell'incantesimo arcano di 2° livello *mimetismo*.

Svantaggi: la capacità rigenerativa dei sul è anche la fonte degli unici problemi dell'armatura. Infatti, ogni volta che l'armatura subisce un danno, esiste una probabilità pari all'1% per PD perso che i sul penetrino nelle ferite e comincino a cibarsi dell'individuo che li indossa, causandogli 1d6 danni al round. In quel caso, l'unico modo per fermarli è usare al più presto il suono che li allontana. Trattandosi di insetti, i sul devono essere nutriti regolarmente: necessitano infatti di tre litri d'acqua e almeno un chilogrammo di grano ogni settimana (che di solito viene fornito quando i sul giacciono in posizione inerte). Per ogni settimana in cui non ricevono l'adeguato nutrimento esiste una probabilità cumulativa del 5% che si nutrano della prima creatura vivente con cui vengono a contatto (il controllo si fa al primo contatto). Infine, i sul hanno capacità rigenerative enormi, ma non sono indistruttibili. Se l'armatura perde in un sol colpo almeno 30 PD, si considera che molti sul siano stati distrutti definitivamente,

e la Classe d'Armatura offerta diminuisce di un punto (ma il VA rimane invariato). L'armatura non può essere riparata normalmente, ma i suoi pezzi possono riprodursi per riformare la massa originaria se vengono lasciati inerti in una zona ristretta per almeno una settimana per ogni 30 PD da rigenerare, nutriti e idratati ogni giorno.

Corazza Aracnide



Questa corazza (conosciuta anche come Armatura Herathiana o Armatura Shiye) è composta di ragnatela setosa di color argenteo tessuta da ragni speciali appositamente allevati, e in seguito lavorata fino a produrre una sorta di veste leggerissima che ricopre l'individuo dalle spalle fino al ginocchio, che viene poi cosparsa con una particolare soluzione alchemica estratta dalle ghiandole di questi ragni, che la rende dura come la pietra pur mantenendo un buon grado di elasticità. La corazza viene indossata sopra una veste comune, a cui si aggiunge solitamente un elmo e un paio di gambali e bracciali metallici o di cuoio a proteggere gli arti. Solo gli herathiani (che in realtà sono tutti arane

nea, una razza di ragni mutaforma), gli elfi dell'ombra e gli elfi shiye conoscono il procedimento per allevare i ragni ed estrarre la tela e le secrezioni ghiandolari nel modo corretto (procedimento che richiede almeno un mese per ogni armatura), e mantengono questa conoscenza un segreto gelosamente custodito (tanto che chiunque ne faccia parola con uno straniero è condannato a morte). La corazza aracnide è un simbolo di nobiltà e potere presso gli aranea herathiani, dove sono sempre dipinte con insegne che proclamano il rango del proprietario. Nell'Herath, confezionare una corazza aracnide per aranea comuni o per uno straniero è considerata un'offesa capitale punibile con la morte. Presso gli elfi dell'ombra e shiye invece, l'armatura aracnide è appannaggio degli eroi o dei membri dei casati più prestigiosi. Tuttavia, gli shiye sono soliti produrre armature aracnidi anche per gli estranei in occasioni molto speciali, dietro compensi astronomici o per ricercare favori particolari.

Poteri speciali: il vantaggio maggiore della corazza aracnide risiede nella sua estrema leggerezza e robustezza insieme, che offre a chi la indossa una protezione degna di un'armatura di bande con la stessa flessibilità e un ingombro poco superiore ad una corazza di cuoio (è considerata un'armatura Leggera). Inoltre, la corazza è resistente alle fiamme, garantendo un bonus di +2 a qualsiasi Tiro Salvezza contro l'elemento fuoco anche a chi la indossa.

Svantaggi: la corazza aracnide è particolarmente vulnerabile all'acqua. Una pioggia leggera non crea problemi, ma una pioggia fitta, o una secchiata d'acqua presa in pieno o anche immergersi in acqua rende le fibre della tela sempre più molli e indebolisce la struttura dell'armatura. In generale, ogni round trascorso a contatto con una grande quantità di acqua come sopra riportato causa alla corazza aracnide la perdita di 1 punto di VA e di CA, mentre dopo ogni minuto di contatto con la massa d'acqua la corazza perde 10 Punti Danno per sfilacciamento. Dal momento in cui l'esposizione all'acqua cessa, la corazza prende a risolidificarsi e riacquista 1 punto di VA e di CA ogni minuto in cui si asciuga; i PD persi a causa dell'acqua invece devono essere riparati normalmente.

Oltre al costo e alla difficoltà nel reperirla, un altro svantaggio è dato dal fatto che non è semplice riparare un'armatura aracnide. Solo chi ne conosce i segreti di fabbricazione è in grado di aggiustarla una volta danneggiata: in effetti, per riparare la corazza si usa proprio immergere i punti danneggiati in acqua per ammorbidire la zona e riplasmare la tela per coprire gli squarci. Il costo per la riparazione è il quadruplo di quello normale (2 monete d'oro per PD) e il tempo impiegato è di un giorno ogni 10 PD.

Armatura Demoniaca



Questa corazza è il premio più ambito per qualsiasi personaggio malvagio e adoratore dei signori entropici. L'armatura è realizzata con la pelle di un vero demone e pertanto è decisamente rara e assai costosa. Il committente deve prima trovare un armaiolo che sia disposto ad eseguire il lavoro (di solito nani avidi e senza scrupoli o abietti sacerdoti) e quindi provvedere a reperire lui stesso la materia prima per l'armatura. Ciò significa ovviamente rischiare la vita dinnanzi a pericoli inenarrabili, ma se il soggetto riesce nell'impresa e l'armaiolo fa bene il suo lavoro, il frutto di tanti sacrifici è una corazza dagli incredibili poteri magici.

L'armatura demoniaca si fabbrica partendo da una cotta di maglia e piastre che costituisce la base su cui agganciare le parti del demone che devono essere utilizzate: scaglie e pelle per il busto e gli arti, cranio e corna per l'elmo, artigli e zanne per i guanti d'arme. La visione di un personaggio agghindato con l'armatura demoniaca è spaventosa ed incute terrore anche nel più malvagio dei sacerdoti, oltre che ripugnanza e odio. Per questo solo i tiranni più spietati, i chierici più empì, e gli avventurieri più crudeli sono soliti ornarsene.

Poteri speciali: l'armatura demoniaca possiede diversi vantaggi, tutti retaggio dell'aura entropica associata al corpo del demone con cui è stata confezionata.

Il potere più immediato è quello di terrorizzare chiunque veda il soggetto con indosso l'armatura: ogni vittima deve effettuare un TS contro Incantesimi per non restare atterrita. Se il TS riesce, la vittima perde l'iniziativa per quel round (e successivamente sarà immune al potere terrorizzante della corazza), mentre se il TS fallisce, la vittima avrà un malus costante di -1 a tutti i suoi tiri ogniquale volta si troverà in presenza di quel soggetto con indosso l'armatura demoniaca.

Inoltre, ogni armatura demoniaca concede al possessore un bonus di +2 per contrastare qualsiasi potere di tipo necromantico (incantesimi e capacità speciali) e tiene alla larga qualsiasi non-morto inferiore (fino a 3 DV), che rifiuterà di avvicinarsi e toccare la corazza.

Esiste un ultimo potere che però si manifesta solo raramente (30% di probabilità una volta terminata la realizzazione della corazza): alcune armature demoniache sono circondate da un'aura di anti-magia permanente. Queste armature non sono ulteriormente incantabili, a differenza delle "comuni" armature demoniache, ma in compenso garantiscono a chiunque le indossi una barriera anti-magia al 50%. La barriera però agisce sia sugli effetti magici (sia divini che arcani che di altra natura) provenienti dall'esterno sia su quelli prodotti da chi la indossa, e non è in alcun modo annullabile,

costituendo quindi un ostacolo per qualsiasi incantatore voglia indossare la corazza.

Svantaggi: dal momento in cui qualcuno la indossa, l'armatura stabilisce un legame psichico e spirituale col personaggio, che si trova a non poterne più fare a meno né a desiderare altri tipi di corazze. In pratica, è come se fosse maledetto e costretto a non separarsi mai dall'armatura, anche se può toglierla per brevi periodi (per riposarsi o farla riparare o renderla più potente). Il personaggio comunque cercherà in tutti i modi di non separarsene, e se qualcuno la ruberà, sarà ossessionato dal riaverla, correndo qualsiasi pericolo e spendendo fino all'ultimo soldo per cercarla e riprendersela. Solo la morte del possessore o un incantesimo di scaccia maledizioni o simile pronunciato da un incantatore di almeno 20° livello cancella il legame definitivamente.

L'armatura inoltre è assetata di sangue. Se non assiste alla morte di una creatura ogni giorno, bagnandosi del suo sangue, l'armatura diventa talmente assetata da cominciare a cibarsi del suo stesso possessore. È necessario quindi sacrificarle (uccidendolo mentre la si indossa) almeno un essere vivente dotato di 1 Dado Vita ogni giorno (che sia animale o creatura intelligente). Se ciò non viene fatto, al termine delle 24 ore l'armatura prosciuga 1 punto di Costituzione al suo possessore, rubandogli parte della tempra e della salute. Se la Costituzione scende a zero a causa di questo effetto, il personaggio muore e torna in vita dopo un giorno come uno spettro. Nel momento in cui all'armatura viene offerto il sacrificio dovuto, il possessore della corazza comincia a riguadagnare 1 punto di Costituzione per ogni giorno in cui il sacrificio viene compiuto.

Infine, chiunque possieda un'armatura demoniaca viene marchiato come creatura maligna seguace dell'Entropia, e verrà perseguitato da tutti coloro che abbiano abbastanza potere o coraggio da affrontarlo (anche perché l'armatura non solo è indice di malvagità ma anche dell'incredibile potenza di chi la indossa).

Armatura Meccanica

Questa corazza rappresenta l'apice della tecnologia meccanica gnomica e si basa sull'applicazione ad un'armatura completa di sistemi meccanici a vapore che la rendono più facile da utilizzare e ne amplificano alcune peculiarità. L'armatura meccanica è quindi identica ad una corazza completa, e questo significa che non esistono armature meccaniche prodotte in serie, ma ognuna è un oggetto unico e particolare progettato appositamente per il suo possessore. Un'armatura meccanica non è mai un dono elargito da qualche magnanimo signore ad un cavaliere particolarmente fedele: si tratta sempre di un'opera di ingegneria meccanica commissionata esplicitamente da un soggetto in grado di permettersela (solitamente un avventuriero danaroso) ad una comunità gnomica o in alcuni casi nanica dotata degli strumenti e delle risorse sufficienti per produrla.



Poteri speciali: oltre all'indubbio vantaggio dato dalla protezione contro attacchi comuni (CA 0), l'armatura meccanica protegge anche dalla maggior parte degli attacchi magici o provocati da un elemento: infatti il danno per attacchi basati sul freddo, sul fuoco, sul gas e sull'acido viene ridotto di 1 punto per dado, e chi indossa l'armatura beneficia di un bonus di +2 ai Tiri Salvezza applicabili.

Inoltre, i servomeccanismi posti in tutte le giunture e azionati dal vapore prodotto da due caldaie poste sulla schiena dell'armatura permettono a chi la indossa di muoversi con maggior agilità e di produrre una forza superiore a quella comune. Questo implica che, finché è in funzione, la corazza sostiene da sola metà del suo peso grazie ai servomeccanismi (e può essere indossata anche da persone deboli), e dona a chiunque la indossi una Forza di 18 punti, oltre a consentire una discreta agilità (al contrario dell'armatura completa, la Destrezza massima sfruttabile da chi usa l'armatura meccanica è di ben 13 punti).

Inoltre, ad ogni armatura meccanica è possibile aggiungere degli accessori, armi o applicazioni particolari, anche se ciascuno implica un costo aggiuntivo rispetto alla spesa base di 3000 m.o. e appesantisce la corazza (v. Tab. 1.6 per le statistiche dell'armatura meccanica, a cui aggiungere il costo e l'ingombro relativo ad ogni accessorio). Non è possibile applicare più di un accessorio nella stessa locazione (braccio, spalla, gambe, laddove sia indicato esplicitamente), e il numero massimo di accessori di cui si può dotare l'armatura meccanica è pari a 6 a scelta tra i seguenti:

Arpioncino	Costo: + 100 m.o.	Ing: +50 mon
Sul braccio è presente un condotto in cui inserire un arpioncino, che sfrutta il vapore creato dall'armatura per sparare l'arpioncino come fosse una fiocina, sfruttando eventuali maestrie nell'uso di quest'arma. La punta dell'arpioncino inoltre presenta una corda di seta fissata ad un gancio presente sull'avambraccio, che consente al personaggio di recuperare l'arpioncino o di trattenere e avvicinare qualsiasi preda arpionata con una prova di Forza contrapposta.		

Artiglio retrattile	Costo: + 100 m.o.	Ing: +50 mon
In uno dei guanti d'arme è inserito un artiglio da guerra che fuoriesce con una mossa del polso e può essere usato come arma da mischia sfruttando la maestria appropriata. Alternativamente è possibile inserire una lunga lama retrattile fissata lungo il dorso dell'avambraccio al posto degli artigli, che una volta attivata fuoriesce fino a portare la punta a circa 40 cm oltre la mano e può quindi essere usata come una manopola, sfruttando la maestria appropriata.		

Balestrino	Costo: + 50 m.o.	Ing: vario
Sul dorso del polso è inserita una guida metallica con un balestrino o una balestra seicolpi che può essere usata e ricaricata normalmente dal personaggio beneficiando di eventuali maestrie nell'arma, senza pericolo di essere disarmato e senza impedimento nel caso voglia impugnare qualche altro oggetto o arma, e poi sfilata in un secondo momento. Aumentare l'ingombro della corazza in base al tipo di balestra inserita (balestrino e balestra seicolpi).		

Cannoncino	Costo: + 1000 m.o.	Ing: +100 mon
Sopra il braccio c'è un condotto in cui si immagazzinano fino a 40 piccole palle di piombo. Quando si preme un pulsante, la pressione del vapore le fa fuoriuscire come proiettili da sopra il polso. Il soggetto può quindi usare il cannoncino come un'arma da fuoco con gittata pari a 10/20/30 metri: per colpire il bersaglio è necessario un TxC contro la CA considerata seguendo le regole delle armi da fuoco (v. Capitolo 3) e qualora colpisca causa 1d6 punti di danno con ogni palla (ritmo di fuoco pari a 1 palla al round).		

Carica elettrica	Costo: + 5000 m.o.	Ing: +100 mon
<p>L'armatura è percorsa esternamente da numerosi cavi di rame e da alcune borchie in ceramica. I cavi sono collegati a un generatore di campi elettromagnetici grande quanto uno zaino presente sulla schiena tra le due caldaiette, che impedisce quindi di portare altri zaini. Quando vuole, il personaggio aziona il generatore ruotando freneticamente una manovella posta sul fianco inferiore del generatore per almeno 2 round, trascorsi i quali un impulso elettrico parte dal generatore e si propaga per i cavi, elettrificando la superficie esterna della corazza (mentre l'interno è schermato) per un minuto. Chiunque tocchi direttamente o usando armi metalliche l'armatura (ad esempio attaccando il personaggio) riceve una scossa elettrica che causa 1d8 punti di danno non dimezzabili. Si può continuare a caricare l'armatura girando la manovella per due round interi (azione d'attacco che non impedisce di muoversi o attivare oggetti magici).</p> <p>Se l'armatura viene a trovarsi a contatto con l'acqua mentre è attivo il campo elettrico, il generatore va in cortocircuito e si danneggia, mentre il personaggio subisce 2d8 punti di danno da elettricità non dimezzabili per lo choc. Il generatore rimane fuori uso finché non viene riparato, operazione che richiede una favorevole prova di <i>Costruire marchingegni</i> con penalità di -2, una settimana di lavoro e una spesa di 1000 m.o.</p>		

Corazzamento	Costo: + 1500 m.o.	Ing: +500 mon
<p>Lo spessore delle piastre della corazza nelle zone vitali (torso, addome, testa) è raddoppiato, e questo comporta un miglioramento di 2 punti della CA e di 1 punto del VA e un'aggiunta di 60 PD al totale. Inoltre, contro i proiettili delle armi da fuoco sparati dalla lunga o media distanza la CA e il VA si considerano interamente.</p>		

Cronometro	Costo: + 200 m.o.	Ing: +10 mon
<p>All'interno dell'elmo, di lato a livello degli occhi, è presente un orologio meccanico col quadrante fosforescente, che consente di sapere sempre che ore sono e quanto tempo è trascorso, per capire quando occorre riempire nuovamente i serbatoi e impedire che la corazza si disattivi all'improvviso.</p>		

Filtro d'aria	Costo: + 200 m.o.	Ing: +10 mon
<p>L'elmo è equipaggiato con un apposito sistema di filtraggio dell'aria esterna (mascherine trattate alchemicamente e canali di ricircolo aria) che migliora la resistenza a veleni o tossine gassose (bonus di +4 ai TS contro Veleni gassosi).</p>		

Lanciafiamme	Costo: + 500 m.o.	Ing: +100 mon
<p>L'armatura è dotata di un condotto che immagazzina fino a 4 litri di olio combustibile sotto il braccio e di un acciarino automatico a livello del polso dotato di una miccia. Con un'abile mossa del polso è possibile azionare l'acciarino che infiamma la miccia. Quindi, premendo un pulsante posto sotto il polso con l'altra mano, l'olio viene spinto fuori dalla pressione del vapore incanalato nel serbatoio, e incontrando la miccia accesa si trasforma in una lingua di fuoco diretta verso il bersaglio. Per dirigere la fiammata contro una vittima è sufficiente una favorevole prova di Destrezza: la gittata della fiamma è di 3 metri e il danno prodotto con ogni fiammata (che consuma 50 cl di olio) è pari a 2d4 punti di danno, ma la vittima può effettuare un TS contro Soffio del drago per dimezzare i danni; se invece la prova di Destrezza non riesce, il lancio va a vuoto. È anche possibile aumentare la pressione per rilasciare una fiammata più potente: in tal caso, per ogni round in cui si aumenta la pressione senza rilasciare l'olio il danno aumenta di 2d4 punti (consumando altri 50 cl di olio), fino a una fiammata massima consentita da 8d4 PF (2 litri di olio in un sol colpo).</p>		

Lanciagranate	Costo: + 500 m.o.	Ing: +100 mon
<p>Un mortaio portatile è agganciato sulla spalla e permette di sparare granate fino a una distanza di 15 metri grazie alla spinta data dal vapore (non necessita di miccia esterna). Si faccia riferimento al Capitolo 3 per dettagli sull'uso del mortaio e delle granate.</p>		

Rampino	Costo: + 300 m.o.	Ing: +100 mon
<p>Sulla spalla è presente un piccolo cannoncino a vapore dotato di un arganello. Inserendo nel cannone un rampino collegato ad una corda attaccata all'arganello, il personaggio può sparare il rampino verso una determinata zona (prova di Destrezza) e una volta agganciato, premendo un pulsante sulla spalla l'argano comincia automaticamente a riavvolgere la corda, permettendo al personaggio di scalare automaticamente grandi altezze o recuperare chi rimane intrappolato nel rampino. La corda di seta è lunga 30 metri, e l'argano può sviluppare una capacità di trazione pari a 200 kg (4000 mon).</p>		

Razzi	Costo: + 200 m.o.	Ing: +100 mon
<p>Si può sfruttare la potenza del vapore facendolo fuoriuscire ad elevata pressione da appositi condotti posti sotto i piedi e lungo la vita, producendo una spinta verticale improvvisa che permette di compiere grandi balzi in verticale fino a 6 metri al round o in diagonale fino a 12 metri al round come azione gratuita. È anche possibile azionarli per rallentare una caduta verticale: in tal caso, la distanza della caduta viene ridotta di 6 metri. È necessaria una prova di Destrezza o di <i>Equilibrio</i> per atterrare dopo il salto: in caso di fallimento, il personaggio subisce 1d6 danni debilitanti.</p>		

Scudo retrattile	Costo: + 500 m.o.	Ing: +50 mon
<p>All'avambraccio non destro è attaccato un grosso disco simile ad una conchiglia che all'occorrenza si espande spicchio dopo spicchio formando un vero e proprio scudo d'acciaio attaccato al braccio, e può poi rientrare in posizione inerte sempre premendo un pulsante posto sotto il polso (azione possibile anche con la stessa mano). Azionare lo scudo equivale ad un'azione di movimento, e lo scudo può essere usato per concedere un bonus di -1 alla CA, oltre ad avere il vantaggio di non necessitare della mano per essere impugnato.</p>		

Visore termico	Costo: + 1000 m.o.	Ing: +10 mon
<p>L'elmo è dotato di lenti speciali fabbricate grazie ad un particolare procedimento alchemico che permettono di vedere i raggi infrarossi e lo spettro termografico come dotati di Infravisione entro 36 metri. È possibile abbassare o alzare le lenti a piacere con una leva sul lato esterno dell'elmo (azione gratuita 1 volta al round).</p>		

Svantaggi: chiunque indossi un'armatura meccanica appare imponente e minaccioso, ma attira l'attenzione anche a causa dei continui rumori e fischi prodotti dai servomeccanismi e dalle caldaiette a vapore dell'armatura. Il primo evidente svantaggio quindi è quello di non poter mai passare inosservato: chi indossa l'armatura produce sempre un rumore di media intensità, ed è impossibile *Muoversi in Silenzio* o *Nascondersi nelle Ombre*, e di conseguenza è impossibile sorprendere il nemico (qualsiasi tentativo di prenderlo di sorpresa o di *Svuotare Tasche* fallisce automaticamente, a meno che non sia circondato da una zona di *silenzio magico*). Inoltre, il rumore generato e l'elmo ostacolano anche le capacità uditive di chi indossa l'armatura, che subisce una penalità costante di -3 alle prove di *Ascoltare* (o -25% a *Sentire Rumori*).

In secondo luogo, tutti i vantaggi dell'armatura derivano dalla sua tecnologia a vapore alimentata dalle due caldaiette posteriori. Queste devono sempre essere alimentate con carbone e olio combustibile, altrimenti la corazza cessa di funzionare e diventa inutilizzabile persino come armatura (impossibile muoversi). È necessario riempire ogni caldaia con

mezzo chilo (10 monete) di carbone e mezza fiasca d'olio combustibile (l'olio si versa tramite un condotto ad imbuto posto in cima ad ogni caldaia), operazione che richiede due round per ogni caldaia: questo carburante consente alla corazza di funzionare a pieno regime per 4 ore, prima di dover essere rimpiazzato; se i combustibili si esauriscono senza aver rifornito le caldaie in tempo, queste si spengono e la corazza si paralizza (insieme col suo possessore). Se si usa solo la metà dei materiali sopra riportati o se una delle due caldaie cessa di funzionare, la Forza dell'armatura scende a 14 e la Destrezza massima a 10, ed è impossibile usare qualsiasi effetto speciale legato al vapore prodotto dalla corazza. Occorre almeno un minuto per rendere operativa un'armatura meccanica che si accende da freddo.

Inoltre, l'armatura meccanica è molto calda, e se questo rappresenta un vantaggio in ambienti freddi, sicuramente è uno svantaggio se usata in zone o regioni in cui la temperatura è superiore ai 30°C. Infatti, la temperatura interna dell'armatura (a causa del vapore che circola nei suoi meccanismi e delle caldaiette) è costantemente di 20°C superiore a quella esterna, tanto che rende impossibile resistere a lungo a temperature estive (v. penalità alla PRC).

Dato che la corazza basa tutte le sue capacità speciali sui servomeccanismi che la compongono, risulta anche piuttosto esposta ai malfunzionamenti, specie se subisce danni. In pratica, ogni PD perso c'è una probabilità cumulativa dell'1% che si verifichi un malfunzionamento. Per stabilirlo, occorre tirare 1d100 ogni volta che viene danneggiata, e in seguito 1 volta all'ora se ha perso fino a 50 PD, o ogni volta che si usa uno dei congegni speciali della corazza, e se il risultato è inferiore alla probabilità di malfunzionamento, tirare 1d10 sulla sottostante lista dei malfunzionamenti. Inoltre, si verifica automaticamente un malfunzionamento ogni volta che un soggetto realizza un 1 naturale su d20 per qualsiasi tipo di tiro (TS, TxC o prove di abilità) collegato agli accessori.

LISTA DEI MALFUNZIONAMENTI (d10)

1. **Disastro:** l'armatura esplose a causa di un danno catastrofico, facendo schizzare vapore, olio bollente e pezzi d'acciaio in tutte le direzioni. La corazza non è più riparabile, e tutti i presenti entro un raggio di 3 metri subiscono 3d6 punti di danno causati dalle schegge e dal calore (TS Soffio del Drago ammesso per dimezzare i danni). Il possessore invece è chiamato ad effettuare un TS contro Raggio della Morte con penalità pari al numero di accessori dell'armatura e al numero di ore di carburante ancora presenti nei serbatoi: se fallisce, il suo corpo viene dilaniato nell'esplosione e muore sul colpo, mentre con un favorevole TS viene ridotto a 1 PF e rimane svenuto per 1d4 minuti.
2. **Distruzione:** un accessorio subisce un danno irreparabile ed esplose o si spacca completamente. Non è possibile sostituirlo né ripararlo, e si considera perduto: si può eliminare l'ingombro aggiuntivo derivato dall'accessorio solo dopo un intervento di un tecnico specializzato (prova riuscita di *Meccanica fantastica* e spesa di 50 m.o.). La distruzione dell'accessorio provoca sempre danni al personaggio in base alla sua posizione: 2d6 se nell'elmo, 1d10 se nel torso o sulla schiena, 1d8 sulle braccia o sulle gambe. Se il malfunzionamento non è causato da un risultato di 1 su d20 legato ad un accessorio in particolare, sceglierne uno casualmente.
3. **Esplosione:** una delle caldaiette esplose causando un calo di pressione nell'armatura e danneggiando il suo possessore. Il soggetto subisce 2d6 punti di danno non dimezzabili per l'esplosione, e la corazza funziona a mezzo regime finché non viene spenta e riparata con una favorevole prova di *Meccanica fantastica* con penalità di -3, una spesa di 1000 m.o. e una settimana di lavoro.
4. **Danno grave:** un componente principale di uno degli accessori si rompe e questo non funziona più finché non viene riparato con una favorevole prova di *Meccanica fantastica* con penalità base di -2, che comporta una spesa pari al valore dell'accessorio e un intervento della durata di 1 giorno ogni 100 mo di spesa.
5. **Danno moderato:** un componente di un accessorio (un tubo, un ingranaggio, una molla) si rompe e deve essere riparato con una favorevole prova di *Meccanica fantastica* con penalità base di -1, che comporta una spesa pari alla metà del valore dell'accessorio e un intervento della durata di 1 giorno ogni 100 m.o. di spesa.
6. **Inceppamento grave:** alcune molle o ingranaggi escono dal loro alloggiamento, oppure un tubo o una barra si piegano, e questo inceppa i servomeccanismi dell'armatura. La conseguenza pratica è che l'armatura risponde in maniera peggiore ai movimenti e causa una penalità di 4 punti alla Destrezza del personaggio e di 2 punti alla sua Iniziativa, oltre ad abbassare la Forza derivata dai servomeccanismi di 4 punti finché il danno non viene riparato. Occorre una spesa di 300 m.o. e tre giorni di lavoro, oltre ad una favorevole prova di *Meccanica fantastica*, per individuare il danno e ripararlo.
7. **Inceppamento moderato:** alcune molle o ingranaggi di uno degli accessori si disallineano e questo inceppa l'accessorio, che non potrà più essere utilizzato finché il danno non viene riparato. Occorre una spesa pari a 1/5 del valore dell'accessorio e due giorni di lavoro, oltre ad una favorevole prova di *Meccanica fantastica*, per individuare il danno e ripararlo. [Nota: questo malfunzionamento non si applica mai al Corazzamento.]
8. **Usura grave:** i servomeccanismi della corazza cominciano a risentire della corrosione dovuta alla pressione del vapore o alla sporcizia che si infila tra i meccanismi e si usurano. Da questo momento ogni ora c'è una probabilità di 1 su d6 che l'armatura si blocchi completamente per 1d6 round paralizzando il suo possessore, anche se le caldaie continuano a funzionare. Per riparare l'usura occorre spegnere l'armatura e provvedere alla sua pulizia accurata per un giorno intero, operazione che richiede una prova di *Meccanica fantastica* e una spesa di 150 m.o.
9. **Usura moderata:** i meccanismi di uno degli accessori cominciano a risentire della corrosione e all'usura dovuta alla pressione del vapore, alla sporcizia o agli agenti esterni. Da questo momento, ogni volta che si tenta di usare quell'accessorio c'è una probabilità di 1 su d6 che questo si blocchi completamente per 1d6 round, trascorsi i quali è possibile ritentare di usarlo (ma bisogna sempre tirare il d6 per sapere se si inceppa ancora). Per riparare l'usura occorre provvedere alla pulizia accurata dell'accessorio per un giorno intero, operazione che richiede una prova di *Meccanica fantastica* e una spesa pari a 1/10 del valore dell'accessorio. [Nota: questo malfunzionamento non si applica mai al Corazzamento.]
10. **Colpo di sfortuna:** L'accessorio che si tenta di usare non funziona per questa volta, ma non è né rotto né inceppato. Se non si stava usando alcun accessorio, l'armatura si blocca completamente per un round (il personaggio è paralizzato), pur rimanendo accesa.
Se poi viene inferto un colpo mirato ad una delle due caldaiette posteriori, l'armatura rischia di esplodere (50% di probabilità ad ogni colpo). In caso di esplosione, chi la indossa deve effettuare un TS contro Raggio della Morte: se riesce, perde il 90% dei suoi PF attuali e sviene per 1d6 round, viceversa muore dilaniato dall'esplosione. Tutti i presenti entro un raggio di sei metri inoltre subiscono 4d6 danni a causa della vampata e dei pezzi di metallo che volano ovunque (danni dimezzabili con un favorevole TS Soffio del Drago).

Infine, data la complessità della sua tecnologia, solo personaggi con almeno 15 punti (o 6 gradi) nell'abilità *Meccanica fantastica* e *Armaiole* (quindi solitamente gnomi o nani) sono in grado di costruirla (prova per Media complessità) e di ripararla. Il costo per la riparazione è 20 monete d'oro per PD e il tempo impiegato è di un giorno ogni 5 PD.

Tabella delle armature speciali

Nella seguente tabella sono elencati tutti i tipi di armature speciali sopra descritte, comprensivi di statistiche riguardanti

Tab. 1.7 – Armature Speciali

Tipo	C.A.	V.A.	DES	PRC	LT	Costo	Ing.	P.D.	Mu/Na/Sc	S.T.
Corazza di Crostacei	varia	vario	vario	come VA	B	vario	vario	vario	vario	vario
Corazza d'Ossa	5	2	15	4	B	80	380	120	-10%	-10%
Corazza Silvana	5	3	14	5	P	200	270	120	-	-20%
Corazza di Insetti	4	0	-	2	B	300	150	150	-	-10%
Corazza Aracnide	4	1	16	1	F	1000	180	180	-	-
Armatura Demoniacca	2	4	12	6	A	3000	700	210	-60%	-60%
Armatura Meccanica	0	4	11	10	V	3000	1000	270	-100%	-100%

Scudi

Gli scudi sono protezioni solide di metallo o altro materiale duro, di forma rettangolare, circolare o romboidale, applicate al braccio opposto rispetto a quello con cui si impugna l'arma. Vengono usati in combattimento per tenere a distanza e deflettere i colpi nemici, garantendo una protezione ulteriore al combattente.

Rispetto alle regole originali in questo manuale si è scelto un approccio più semplificato per gestire l'uso degli scudi. Gli scudi sono catalogati in base alle loro dimensioni, e ogni scudo dà un bonus alla CA in base al rapporto tra le sue dimensioni e la taglia del soggetto che lo utilizza, come segue:

Scudo di 2 taglie più piccolo o inferiore: inutile (nessun bonus alla CA, sarebbe come per un umano tentare di ripararsi dietro ad un fazzoletto).

Scudo di 1 taglia più piccola: -1 contro un solo nemico. Lo scudo (noto come buckler) offre protezione alla CA solo contro gli attacchi portati da esseri o armi di taglia Grande o inferiore, ma non migliora la CA contro esseri di taglia Enorme o superiore. Lo scudo è legato all'avambraccio lasciando la mano libera per impugnare altre armi (comprese armi da tiro), ma se attacca col braccio che porta il buckler lo scudo non offre bonus alla CA per quel round e il TxC riceve una penalità di -1 se usa un'arma da mischia.

Stessa taglia: -1

Scudo di 1 taglia più grande: -2

Scudo di 2 taglie più grande o superiore: copertura completa, soggetto non colpibile (come per un umano ripararsi dietro un muro più grande di lui). Lo scudo va tenuto fermo con entrambe le mani appoggiato al terreno (questo è noto come scudo a torre); solo personaggi con forza titanica potranno usarlo muovendosi.

Esempio: una creatura di dimensioni medie (umano) che impugna uno scudo piccolo può beneficiare di un punto di protezione alla CA solo contro un avversario. Con uno scudo medio ottiene un -1 alla CA, mentre con uno scudo grande il bonus alla CA è di -2, e uno scudo di dimensioni enormi offre copertura totale.

La tabella seguente riporta le varie caratteristiche degli scudi in base alle loro dimensioni. Si ricorda che il costo, l'ingombro e i Punti Danno sotto elencati si riferiscono a normali scudi in acciaio. Per scudi fatti con materiali diversi, fare riferimento alla Tabella 2.6 presente nel secondo capitolo del presente volume. La colonna con l'intestazione *Dim.* in-

la Classe d'Armatura offerta, il costo, l'ingombro, i Punti Danno, e altri riferimenti utili (per i chiarimenti si veda la Legenda ad inizio capitolo).

Da notare che i valori qui riportati fanno riferimento ad armature per personaggi di dimensioni medie. In caso di personaggi di taglia diversa, moltiplicare l'ingombro, il costo e i PD per il Coefficiente di Taglia relativo riportato nella Tabella I presente nell'Introduzione per ottenere i nuovi valori (i PD dovrebbero essere sempre multipli di 5). Se l'armatura è magica, l'ingombro si dimezza.

dica la dimensione minima dello scudo a cui si conformano tutti gli scudi di quella taglia (per scudi rotondi è il diametro, per quelli rettangolari il lato lungo, per quelli romboidali la diagonale maggiore). Ad un armaiole o fabbro occorre mezza giornata per fabbricare uno scudo delle proprie dimensioni.

Tab. 1.8 – Scudi

Dimensioni	Dim.	Costo	Ing.	P.D.
Minuscolo	10 cm	1	5	6
Minuto	20 cm	2	12	15
Piccolo	50 cm	5	25	30
Medio	1 mt	10	50	60
Grande	1,7 mt	20	90	100
Enorme	3 mt	40	150	180
Gigantesco	6,2 mt	80	310	360

Se uno scudo perde Punti Danno diventa più fragile e non riesce ad offrire la stessa protezione. In pratica, se ridotto a 1/3 dei suoi PD, il bonus offerto alla CA si dimezza (arrotondando per difetto). Ciò significa ad esempio che uno scudo che abbassa di 1 punto la CA, una volta ridotto a un terzo dei PD è inutile.

Come nota conclusiva, occorre ricordare che gli scudi non sono diffusi né usati dai popoli sottomarini, poiché dato l'attrito dell'acqua, l'uso di uno scudo è totalmente impraticabile sott'acqua (proprio come l'uso di armi contundenti) e non offre alcuna protezione aggiuntiva (è solo un impaccio).



Padronanza degli scudi

La regola generale vuole che solo chi è addestrato a combattere con uno scudo possa usarlo correttamente, il che significa che in D&D solo il Guerriero e il Chierico combattente sono addestrati ad usarlo al meglio. Coloro che non possiedono questa capacità di classe possono sfruttare uno scudo per ripararsi e ottenere un bonus di copertura alla CA, ma dovranno impugnarlo con entrambe le mani (senza poter attaccare o evocare incantesimi) e potranno usare solo scudi di pari taglia o di dimensione superiore, sempre che il loro ingombro maneggiabile a due mani glielo consenta, rinunciando ad attaccare finché si difendono con lo scudo.

Usare uno scudo per Parare

Normalmente il bonus alla Classe d'Armatura offerto dallo scudo implica che il personaggio lo usi per intercettare tutti gli attacchi. Tuttavia, lo scudo non perde Punti Danno ogni volta che un personaggio viene colpito (come invece succede all'armatura, che perde tanti PD quanto il proprio Valore d'Armatura), per cui potrebbe sembrare che gli scudi siano indistruttibili. In realtà, è possibile usare anche lo scudo per parare attivamente un attacco: in questo caso, lo scudo subisce il colpo al posto del personaggio e quindi si danneggia.

Chiunque abbia Forza sufficiente per maneggiare uno scudo (vedi regole per maneggiare un'arma nell'introduzione del Capitolo 2) può usarlo per parare un qualsiasi attacco portato con armi naturali, da mischia, da lancio o da tiro di al massimo due taglie superiori. Occorre effettuare un Tiro per Colpire con lo scudo (modificato dal bonus di Forza e da eventuale bonus magico dello scudo) contro la CA colpita dall'avversario: se il TxC riesce, lo scudo ha intercettato l'arma, viceversa l'arma ha colpito il personaggio, che perde la possibilità di attaccare, dato che la parata con lo scudo consuma un attacco. Lo scudo subisce gli stessi danni che l'arma avrebbe inflitto al personaggio, a meno che non si tratti di uno scudo dotato di un bonus magico superiore a quello dell'arma: in tal caso, esce illeso dallo scontro.

Nel caso il personaggio usi l'opzione di combattimento dei guerrieri di Difesa Totale (o Parata), egli rinuncia ad attaccare per tutto il round e riceve un bonus di -5 alla sua CA dato che si difende attivamente sia con l'arma che con lo scudo. Se viene colpito nonostante tutto, sarà l'armatura a ridurre i propri Punti Danno (sempre che non abbia un bonus magico sufficiente a non subire danni). Se invece l'attacco colpisce una CA compresa in quei 5 punti di protezione dati dalla posizione di difesa, i danni dovranno essere suddivisi equamente tra l'arma e lo scudo con cui il personaggio si difende.

Penalità da scudo per Resistere al Caldo

Anche portarsi appresso uno scudo comporta una penalità al Tiro Salvezza contro Raggio della Morte nel tentativo di *Resistere al Caldo* (v. abilità omonima). La PRC dipende dalla grandezza dello scudo rispetto alla taglia del soggetto:

Scudo di 1 taglia più piccola: nessuna penalità

Stessa taglia: -1

Scudo di 1 taglia più grande: -2

Scudo di 2 taglie più grandi o superiore: -4.

Se il personaggio riesce a farlo stare in piedi da solo, esso offre un riparo dal sole visto che fa ombra e non dà penalità (potendo trarne giovamento, dato che all'ombra la temperatura è più bassa di 5-8°C).

Scudi Nithiani

Proprio per evitare i problemi legati al caldo torrido della loro patria, i nithiani hanno elaborato scudi particolari che risultano poco ingombranti e non gravano sul fisico di chi li usa. Gli scudi di dimensioni piccole sono normali (di legno e

metallo), ma quelli di dimensioni medie o grandi (non esistono scudi a torre presso i nithiani) hanno un telaio di legno su cui viene stesa una pelle molto spessa ma elastica, per offrire protezione al corpo pur senza avere una grande resistenza all'urto. In pratica, l'ingombro di uno scudo nithiano medio o grande è dimezzato rispetto a quelli riportati nella tabella 1.8, ed essi non danno alcuna penalità al TS per resistere al caldo.

Di contro, questa maggiore leggerezza e maneggevolezza è bilanciata da una maggiore fragilità. In pratica, anche i PD sono dimezzati, e in più ogni volta che il personaggio viene ferito mentre usa lo scudo, c'è una possibilità del 50% che il colpo abbia trapassato lo scudo, rendendolo così completamente inutilizzabile.

Ovviamente, data la loro struttura, gli scudi nithiani medi e grandi non possono avere chiodature, né essere trasformati in scudi armati (vedi sotto).

Chiodature per scudi

È possibile aggiungere chiodature ad ogni tipo di scudo al costo di 2 monete d'oro per taglia dello scudo (da un minimo di 2 m.o. per scudi minuscoli a un massimo di 16 m.o. per scudi giganteschi), operazione che richiede a qualsiasi fabbro o armaiolo un turno per scudi di dimensioni piccole o inferiori, tre turni per scudi di dimensioni medie o grandi, e un'ora per scudi di dimensioni enormi o gigantesche. Le chiodature permettono di infliggere 1d4 danni penetranti a qualsiasi avversario con un normale tiro per colpire usando lo scudo come arma in luogo di un normale attacco. Un bonus di protezione allo scudo non migliora l'efficacia offensiva delle chiodature (cioè non dà bonus al TxC o ai danni usando le chiodature), ma le chiodature possono essere incantate per diventare armi magiche.

Le chiodature possono essere usate finché lo scudo possiede almeno la metà dei suoi PD iniziali. Quando i PD scendono sotto questa soglia, significa che anche le chiodature sono troppo danneggiate per poter essere usate efficacemente.

Da notare che le chiodature per scudi possono essere aggiunte anche ai cosiddetti scudi armati, ovvero quegli scudi a cui si applicano armi perforanti e laceranti, trattati come vere e proprie armi da mischia (vedere il Capitolo 2).

Scudi armati

È possibile aggiungere vere e proprie armi ad uno scudo, creando in tal modo uno scudo armato. A differenza delle normali chiodature, che interessano tutta la superficie dello scudo, le armi vengono posizionate o sul bordo oppure al centro dello scudo, e chi lo utilizza ha la possibilità di sfruttare queste armi per effettuare un attacco aggiuntivo con le armi così aggiunte, oltre che di impraticarsi nell'uso di questo tipo di strumento, migliorando la propria capacità offensiva e difensiva contemporaneamente (v. regole sulle maestrie nelle armi nel Capitolo 2). Per ulteriori informazioni e la descrizione dettagliata dei vari tipi di scudi armati, si rimanda il lettore al Capitolo 2.

Di seguito si riporta per utilità una tabella concisa coi dettagli riguardanti gli scudi armati. Da notare che i valori (danno base, costo, ingombro e Punti Danno) sono riferiti ad uno scudo di medie dimensioni. Occorre ovviamente moltiplicare per il modificatore di taglia tutti i valori per scudi armati più grandi o più piccoli, tenendo conto che anche il dado di danno varia (una categoria inferiore per ogni taglia in meno, una superiore per ogni taglia in più). Uno scudo armato può essere costruito solo da un fabbricante d'armi, e non è possibile aggiungere armi ad uno scudo preesistente: gli scudi armati vengono sempre costruiti ex novo, dato che, a differenza delle chiodature, il procedimento per la loro fabbricazione è molto più complesso. Occorre un giorno ogni 10 mo-

nete d'oro di valore totale dello scudo per fabbricarlo (arrotondando per eccesso).

Tab. 1.9 – Scudi Armati (dimensioni Medie)

Tipo	L.T.	Danno	Costo	Ing.	P.D.
Scudo Appuntito	P	1d4	13	65	65
Scudo Dentato	P	1d4	15	60	60
Scudo Lanceolato	F	1d6	30	90	80
Scudo Lanterna	E	1d6	40	80	80

Bardature Intere

Una bardatura è un qualsiasi tipo di protezione progettata per una cavalcatura che solitamente ne protegge il torso, il collo, la testa e i fianchi, mentre lascia scoperte e libere le zampe. Le cavalcature più comuni sono i cavalli, i cammelli e i muli, ma in un mondo fantasy si possono trovare anche cavalcature più esotiche, come grifoni, ippogrifi, pegasi, grandi felini, lupi, viverne, elefanti e persino draghi.

La maggioranza delle cavalcature di solito non indossa alcuna bardatura per tre motivi: il primo è che in molti casi la Classe d'Armatura naturale della creatura è sufficientemente bassa (pelle o scaglie spesse e buona agilità) e la bestia non ha bisogno di migliorarla ulteriormente gravandosi del peso di una bardatura. Il secondo motivo è che la creazione di una bardatura è un procedimento molto costoso e lungo, e non molti cavalieri vogliono investire tempo e denaro per proteggere la propria cavalcatura. Il terzo e ultimo motivo che spiega la scarsa diffusione delle bardature è dato dal loro peso. Le bardature sono molto ingombranti, e questo non solo va a scapito della velocità della cavalcatura (che viene gravata di un peso enorme), ma contribuisce anche a stancare molto più in fretta l'animale, che quindi perde in affidabilità.

Storicamente, le bardature sono state create e si sono diffuse durante il periodo medievale, ma in seguito all'introduzione della polvere da sparo sono diventate inutili, tanto da essere relegate a semplici addobbi da parata che denotavano l'alto status sociale di chi poteva permetterselo. Nel mondo di Mystara le bardature sono esclusivo appannaggio di tutte quelle civiltà che hanno una discreta tradizione di cavalleria e una tecnologia metallurgica sviluppata (Thyatis, Ylaruam, Ethengar, Territori Heldannici ed Eusdria). Nelle Baronie Selvagge, dove la polvere da sparo è già diffusa, sono ormai divenute obsolete e quasi abbandonate.

Di seguito vengono descritti i vari tipi di bardature disponibili per cavalcature di qualsiasi genere in una campagna fantasy. Ovviamente, in base alla cultura di appartenenza, al clima e soprattutto al tipo di cavalcatura, alcune bardature saranno più indicate di altre. In generale, le cavalcature alate e le cavalcature delle regioni più calde tendono ad usare le

bardature più leggere, mentre le creature più grosse e robuste sono equipaggiate con le protezioni più pesanti.

Bardatura Imbottita

Livello Tecnologico: Età del Bronzo

Questa bardatura è costituita da una veste di tessuto a più strati imbottiti di stoffa, cotone e lino e cuciti insieme. La bardatura copre l'intero corpo della creatura, scendendo lungo i fianchi e lasciando scoperte le zampe e il collo. Si tratta della forma più semplice (la può fabbricare un sarto) e meno ingombrante di bardatura, solitamente usata dai cavalieri più poveri o nelle zone coi climi più caldi, o per le cavalcature più fragili e con meno resistenza. Una bardatura imbottita ben rifinita e costituita da tessuti pregiati viene di solito usata come decorazione da parata.

Bardatura di Cuoio

Livello Tecnologico: Età del Bronzo

Questa bardatura è costituita da una veste di cuoio bollito spesso circa 2-3 centimetri oppure di cuoio morbido rinforzato da borchie di metallo che deflettono meglio i colpi, allacciata alla cavalcatura grazie a cinghie e lacci. La bardatura copre l'intero corpo della creatura e si estende fino al collo, lasciando scoperte le zampe e il muso. Si tratta di una bardatura leggera ma efficace e abbastanza semplice da fabbricare (è sufficiente il lavoro di un pellettiere), solitamente usata dai cavalieri nomadi o umanoidi di qualsiasi regione, o per le cavalcature con minor resistenza.

Bardatura di Scaglie

Livello Tecnologico: Età del Ferro

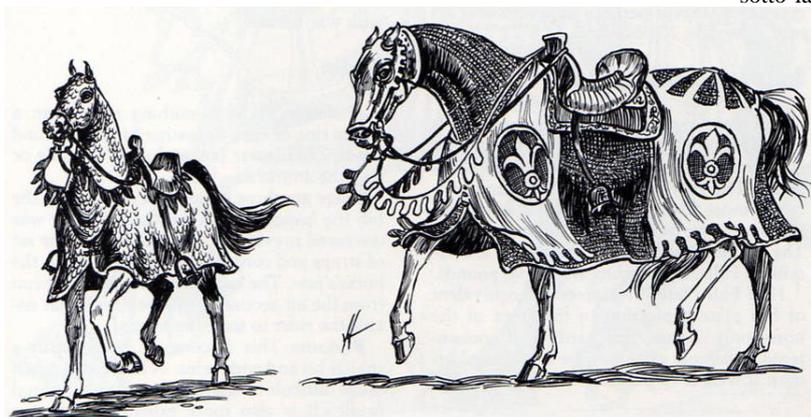
Questa bardatura utilizza piastre di protezione ed è costituita da una veste di cuoio bollito spesso su cui vengono sistemate delle scaglie o placche di metallo o legno per rinforzare la protezione offerta. La bardatura è allacciata con diverse cinghie, copre l'intero corpo dell'animale ad esclusione delle zampe, ma comprende di un cappuccio borchiato per la testa della creatura. Si tratta di una bardatura mediamente pesante che richiede il lavoro di un armaiolo, ed è diffusa presso civiltà arretrate ma non primitive e tribù umanoidi. È il tipo di bardatura più pesante che si possa usare in zone dal clima torrido.

Bardatura di Maglia

Livello Tecnologico: Età del Ferro

Questa bardatura è costituita da anelli di metallo intrecciati in una veste di tessuto spesso o di cuoio, oppure da una veste di stoffa su cui viene appoggiata una cotta di maglia che è attaccata alla sella e tenuta ferma da cinghie che passano sotto la pancia della cavalcatura. La bardatura copre l'intero corpo dell'animale ad esclusione delle zampe, e comprende un cappuccio di maglia o una placca metallica per riparare la testa della creatura. Si tratta di una bardatura pesante che richiede il lavoro di un armaiolo esperto, ed è la tipica bardatura associata ai cavalieri pesanti o ai cavalli da guerra, e tipicamente usata da avventurieri, mercenari o soldati con buone possibilità economiche.

Una cavalcatura non può resistere per lunghi periodi con una bardatura di maglia addosso: deve riposarsi per un'ora ogni 6 ore in cui continua ad indossarla, altrimenti la sua velocità diminuisce del 10% per ogni ora successiva alla sesta, fino a che è troppo stanca per proseguire. Può recuperare dalla stanchezza solo riposandosi per 8 ore consecutive.



Bardatura di Bande

Livello Tecnologico: Età dell'Acciaio

Questa bardatura è costituita da una veste di cuoio a cui sono agganciate fasce di metallo orizzontali tenute insieme l'un l'altra da piccoli anelli di acciaio. La veste che regge l'intelaiatura di metallo è attaccata alla sella e all'animale tramite un sistema di cinghie che servono a distribuire il peso. La bardatura copre l'intero corpo dell'animale ad esclusione delle zampe, e comprende una sorta di elmo a bande metalliche per riparare la testa della creatura. Si tratta di una bardatura pesante e laboriosa anche per un armaiolo esperto, ed è prerogativa degli ufficiali in carriera o dei nobili che possono permettersi il suo costo, diffusa solo presso le civiltà con una buona tecnologia metallurgica.

Bardatura di Piastre

Livello Tecnologico: Età dell'Acciaio

Questa corazza è costituita da tutte le parti che tipiche di una bardatura: un *chanfron* che protegge la testa dell'animale, un *cuello* e un *crinet* che rivestono il collo (gola e criniera), un *pettorale* che copre il torace e i quarti anteriori della cavalcatura, il *flanchard* che proteggono i fianchi e il *sottocoda* che riveste il posteriore dell'animale. La bardatura è costituita da una veste di maglia a cui sono agganciate delle piastre d'acciaio collegate insieme tramite giunti articolari che rendono le piastre semovibili e la corazza più flessibile. Tutta la bardatura si regge su un sistema di cinghie agganciate alla sella e poggia su una sottoveste di tessuto spesso, necessaria affinché la corazza non graffi e danneggi la pelle dell'animale. La bardatura è molto pesante e difficile da realizzare, ed è prerogativa degli alti ufficiali, dei comandanti più importanti di qualsiasi armata, o dei nobili più ricchi che possono permettersi il suo costo.

Dato il suo eccessivo ingombro, la bardatura di piastre non è pensata per essere indossata per lunghi periodi e di solito viene usata solo nell'imminenza di una battaglia. Una cavalcatura deve riposarsi per un'ora ogni 4 ore in cui indossa la bardatura di piastre, altrimenti la sua velocità diminuisce del 20% per ogni ora successiva alla quarta, fino a che l'animale è troppo stanco per proseguire e può poi recuperare dalla stanchezza solo riposandosi per 8 ore consecutive.

Bardatura da Campo

Livello Tecnologico: Età dell'Acciaio

Questa corazza costituisce il non plus ultra delle bardature che si usano durante una battaglia. In pratica è identica ad una bardatura di piastre, ma è provvista di piastre più spesse e resistenti per aumentare la protezione offerta, rendendo la cavalcatura una vera e propria corazzata semovente. Tutta la bardatura si regge su un sistema di robuste cinghie e poggia su una sottoveste di cuoio, necessaria affinché la corazza non graffi e danneggi la pelle dell'animale. La bardatura è molto pesante e difficile da realizzare (può riuscirci un *Armaiolo* con un valore d'abilità di 14 o superiore), ed è prerogativa solo del condottiero più importante di un esercito o di eroi di chiara fama e ricchezza, accessibile in comunità con una tecnologia metallurgica avanzata.

Dato il suo eccessivo ingombro, la bardatura da campo non è pensata per essere indossata per lunghi periodi e di solito viene usata solo nell'imminenza di una battaglia. Una cavalcatura deve riposarsi per un'ora ogni 3 ore in cui indossa la bardatura di piastre, altrimenti la sua velocità diminuisce del 25% per ogni ora successiva alla terza, finché l'animale è troppo stanco per proseguire, e può recuperare solo riposandosi per 8 ore consecutive senza bardature.

Bardatura da Giostra

Livello Tecnologico: Età dell'Acciaio

Questa bardatura rappresenta l'apice della tecnologia in fatto di corazze per animali ed è accessibile solo nei reami più ricchi e più avanzati tecnologicamente, il prodotto degli armaioli più esperti e capaci (solo chi è dotato delle abilità generali *Metallurgia* e *Armaiolo* con un valore di almeno 14 in ciascuna è in grado di fabbricarne una), e viene creata sempre su misura per una determinata cavalcatura (cosa che rende tutte le bardature da giostra uniche e inutilizzabili su altri animali). In pratica è identica ad una bardatura da campo, ma è provvista di molti più giunti articolari per sviluppare la flessibilità della corazza. Tutta la bardatura si regge su un sistema di robuste cinghie ancorate alla sella, e poggia su una sottoveste di cuoio, necessaria affinché la corazza non graffi e danneggi la pelle dell'animale. La bardatura è molto pesante e ed è solitamente prerogativa dei sovrani, degli eroi più famosi o dei nobili sufficientemente ricchi e potenti da commissionarne una per usarla nelle giostre e nei tornei.

La bardatura da giostra non è pensata per essere indossata per lunghi periodi e di solito viene usata solo in occasione delle giostre (tornei tra cavalieri) o di parate di particolare importanza, per dimostrare lo status altolocato di chi se la può permettere. Una cavalcatura non può indossare una bardatura da giostra per più di 2 ore consecutive senza riposarsi poi per un'ora intera, altrimenti la sua velocità diminuisce del 50% dopo la terza ora, e alla quarta ora l'animale è troppo stanco per restare in piedi, e può recuperare solo riposandosi per 8 ore consecutive senza alcuna bardatura addosso.

Tabella delle bardature intere

Nella seguente tabella sono elencati tutti i tipi di bardature intere sopra descritte, comprensivi di statistiche riguardanti il bonus offerto alla Classe d'Armatura della cavalcatura (il Valore d'Armatura è pari alla metà, v. regole alternative), il costo, l'ingombro, e i Punti Danno della bardatura (per eventuali chiarimenti si veda la Legenda ad inizio capitolo, la CA peggiora di 1 punto ogni 40 PD persi). La Classe d'Armatura indicata nella terza colonna non è la CA offerta dalla bardatura, bensì la CA massima raggiungibile dalla cavalcatura con indosso quella bardatura. In pratica tiene conto del fatto che alcune creature avranno una CA naturale piuttosto bassa, e qualsiasi ulteriore protezione offerta dalla bardatura cessa di essere funzionale per esseri con una CA di quel livello.

Da notare che il costo, l'ingombro e i PD qui riportati fanno riferimento a bardature per cavalcature di dimensioni grandi (come un cavallo). Se la bardatura è magica, l'ingombro si dimezza.

In caso di cavalcature di taglia diversa, l'ingombro e il costo della bardatura variano in base al coefficiente della nuova taglia (v. tabella I nell'introduzione): ad esempio bardature di dimensioni enormi hanno valori doppi, mentre per quelle gigantesche i valori sono quadrupli. È possibile creare bardature di dimensioni Minute e Minuscole, che costano e pesano un ottavo o un sedicesimo rispetto ai valori riportati nella tabella 1.10, ma solo armaioli di quella taglia sanno effettuare un lavoro preciso di quelle dimensioni. Per quanto riguarda i PD di bardature di taglia diversa, esse seguono la scala riportata a pagina 9, moltiplicando il valore base di PD per ogni punto di protezione della bardatura.

Occorre una settimana di lavoro per punto di protezione offerto per fabbricare una bardatura, e il tempo necessario per metterla alla cavalcatura o toglierla è pari a 2 minuti ogni punto di protezione della corazza.

Tab. 1.10 – Bardature

Tipo	Bonus	C.A.	Costo	Ing.	P.D.
Bardatura Imbottita	-1	6	50	200	40
Bardatura di Cuoio	-2	5	80	400	80
Bardatura di Scaglie	-3	4	100	700	120
Bardatura di Maglia	-4	3	200	1.000	160
Bardatura di Bande	-5	2	400	1.500	200
Bardatura di Piastre	-6	1	600	2.000	240
Bardatura da Campo	-7	0	800	2.500	280
Bardatura da Giostra	-8	-1	1.000	3.000	320

Bardature Parziali

È possibile usare solo alcune parti delle comuni bardature per proteggere la propria cavalcatura. In tal caso si parla di bardature parziali, che schermano l'animale solo contro attacchi provenienti da una certa direzione. La bardatura parziale offre una protezione diversa in base ai pezzi di cui si compone ed è accessibile solo in civiltà che abbiano almeno un Livello Tecnologico pari all'Età dell'Acciaio.

Testiera

Questo pezzo di corazza ricopre la testa e parte del collo dell'animale. Nella sua forma più semplice è costituito da un cappuccio di cuoio bollito legato sotto il collo dell'animale, mentre nelle forme più avanzate è fatto di anelli di maglia o placche di metallo, anche se alcune razze silvane (ad esempio gli elfi) preferiscono usare cuoio rivestito di legno o fibre vegetali resistenti.

Criniera

Questo pezzo di bardatura ricopre solo la parte superiore del collo della cavalcatura (la criniera appunto) ed è costituito da una serie di placche d'acciaio orizzontali articolate su un substrato di maglia metallica. Solitamente è presente solo nelle bardature di piastre.

Guardacollo

Questo pezzo di bardatura ricopre solo la parte inferiore del collo della cavalcatura (la gola) ed è costituito da una serie di cinghie borchiate di cuoio che si attaccano al crinet, o nelle versioni più avanzate da una serie di placche d'acciaio articolate attaccate a larghe bande di strette catene di anelli metallici. Solitamente è presente solo nelle bardature di piastre, e si trova esclusivamente abbinato ad una criniera.

Fiancali

Questo pezzo di bardatura ricopre i lati della cavalcatura in corrispondenza della sella e fino ai quarti posteriori, proteggendo le zone non coperte dal pettorale o dal sottocoda. I fiancali possono essere di tessuto imbottito rinforzato con scaglie e anelli metallici, oppure costituiti da placche d'acciaio collegate tramite anelli metallici agganciati a una copertura di tessuto.

Pettorale

Questo pezzo di bardatura (chiamato anche pettieria) ricopre il torace e i quarti anteriori della cavalcatura fino all'attaccatura anteriore della sella. I pettorali più semplici sono di tessuto imbottito rinforzato con borchie, scaglie o anelli metallici, mentre quelli più avanzati usano placche o bande di acciaio.

Sottocoda

Questo pezzo di bardatura (chiamato anche guardacoda) ricopre il posteriore (e i quarti posteriori) dell'animale, lasciando libera la coda. La forma più semplice di sottocoda è costituita da una veste di cuoio morbido cucita a pezzi quadrate e unite da cinghie o lacci, mentre il sottocoda più avanzato è formato da diverse bande d'acciaio spesso agganciate a pezzi di maglia metallica collegati ai fiancali e alla sella.

Tabella delle bardature parziali

Nella seguente tabella sono elencati tutti i tipi di bardature parziali sopra descritte, comprensivi di statistiche riguardanti il bonus offerto alla Classe d'Armatura della cavalcatura (che è identico al suo Valore d'Armatura, se si usano queste regole alternative), il costo (m.o.), l'ingombro, e i Punti Danno della bardatura (per eventuali chiarimenti si veda la Legenda ad inizio capitolo). I pezzi di bardatura parziale sono inutili per tutte quelle cavalcature la cui CA naturale sia pari a 1 o migliore. Tuttavia, la protezione offerta dai pezzi di bardatura si considera valida solo nella zona coperta: ciò significa che per attacchi diretti a una zona non protetta vale la CA naturale della cavalcatura.

Esempio: un cavallo da guerra è bardato con criniera e guardacollo avanzato e un pettorale semplice per un bonus totale alla sua CA di 2 punti. Contro tutti gli attacchi frontali la sua CA sarà di 5 (7-2), mentre per attacchi provenienti dai fianchi o dal retro la vale sua CA naturale (7).

Da notare che il costo, l'ingombro e i PD qui riportati fanno riferimento a bardature per cavalcature di dimensioni grandi (come un cavallo).

In caso di cavalcature di taglia diversa, l'ingombro e il costo della bardatura variano in base al coefficiente della nuova taglia (v. tabella I nell'introduzione): ad esempio bardature di dimensioni enormi hanno valori doppi, mentre per quelle gigantesche i valori sono quadrupli. È possibile creare bardature di dimensioni Minute e Minuscole, che costano e pesano un ottavo o un sedicesimo rispetto ai valori riportati nella tabella 1.10, ma solo armaioli di quella taglia sanno effettuare un lavoro preciso di quelle dimensioni. Per quanto riguarda i PD di bardature di taglia diversa, esse seguono la scala riportata a pagina 9, moltiplicando il valore base di PD per ogni punto di protezione della bardatura.

Occorre una settimana di lavoro per punto di protezione offerto per fabbricare una bardatura, e il tempo necessario per metterla alla cavalcatura o toglierla è pari a 2 minuti ogni punto di protezione del pezzo (frazioni di 1 equivalgono comunque a 1 minuto).

Tab. 1.11 – Bardature parziali

Tipo	Bonus	Costo	Ing.	P.D.
Testiera semplice *	-1/3	30	50	-
Testiera avanzata *	-2/3	60	150	40
Criniera *	-1/3	50	100	40
Guardacollo semplice *	-1/3	20	50	-
Guardacollo avanzato *	-2/3	40	100	40
Fiancali	-1	100	300	80
Pettorale semplice	-1	100	400	40
Pettorale avanzato	-2	200	800	80
Sottocoda semplice	-1	100	350	40
Sottocoda avanzato	-2	200	700	80

* Come si può notare, nel caso della testiera, della criniera e del guardacollo, il bonus di protezione è una frazione del totale. Ciò significa che solo combinando tra loro queste protezioni parziali si può ottenere una diminuzione effettiva della CA. In pratica, o si usa un insieme di testiera semplice, cri-

niera e guardacollo semplice (che abbassa la CA di 1 punto), oppure una testiera avanzata e una criniera (-1), o criniera e guardacollo avanzato (-1). Non è possibile combinare testiera e guardacollo, dato che il guardacollo si regge sempre su una criniera, ed è inutile combinare testiera avanzata, criniera e guardacollo semplice (-4/3) o avanzato (-5/3), dato che la testiera avanzata è già dotata di gorgiera protettiva per la gola, che rende ridondante e inutile l'apporto del guardacollo.

Finimenti per cavalcature

Di norma per controllare una cavalcatura e restare saldi sulla sua groppa occorre far indossare al destriero anche i cosiddetti finimenti, ovvero oggetti particolari di cuoio o metallo, posizionati nei punti chiave dell'animale (muso, dorso, fianchi) e usati dal cavaliere per dirigere il movimento a suo piacimento ed evitare di cadere facilmente. Ogni cavalcatura necessita di avere almeno una sella e le briglie. Qualora manchi uno di questi finimenti la prova di *Cavalcare* viene penalizzata di 1 punto cumulativo per ciascuna mancanza. I finimenti sotto riportati sono accessibili presso qualsiasi civiltà dall'età del bronzo in avanti dotata di cavalleria.

Briglie

La forma più semplice di briglie è costituita da una corda o un laccio di cuoio che si fa passare intorno alla mascella della cavalcatura e le cui estremità vengono impugnate dal cavaliere per dirigere i movimenti della bestia. Le briglie sono composte da tre parti fondamentali: *testiera*, *redini* e *imboccatura*.

Imboccatura: si tratta del pezzo di metallo che viene inserito nella bocca dell'animale per ancorare meglio le redini e ottenere una reazione più controllata e veloce della cavalcatura. L'imboccatura può essere di due tipi: a *filetto* o a *morso*.

Filetto: è costituito da una barra di metallo alle cui estremità sono attaccati due anelli, ai quali vengono assicurate le redini. Il filetto è un tipo di imboccatura più gentile del morso, e di solito viene usato per le cavalcature più docili o intelligenti, ma non è assolutamente indicato per gli animali più turbolenti o per domare una bestia selvaggia (penalità di -1 alla prova col filetto).

Morso: si tratta di una piastra di metallo inserita nella bocca dell'animale, con corte barre verticali attaccate ai lati della piastra. Ogni barra è provvista di un anello alle sue estremità, e le redini vengono assicurate ai due anelli inferiori, mentre i due anelli superiori sono collegati tramite una catena sottile o una cinghia di cuoio che passa sotto la mascella della cavalcatura. Questo sistema permette di esercitare molta più forza per controllare la velocità e i movimenti dell'animale, ed è un mezzo ideale per le cavalcature da guerra o quelle semplicemente più prestanti.

Redini: le redini solo le fasce vere e proprie che si congiungono all'imboccatura e vengono tenute dal cavaliere. Le redini di solito vengono fatte di cuoio resistente ma sottile, oppure (nel caso di creature particolarmente grandi) in parte di cuoio e di anelli metallici. Esiste anche un tipo particolare di redini chiamato cavezzone, che consiste in una semplice corda che si attacca all'imboccatura e che viene usata per addestrare e domare gli animali più selvaggi.

Testiera: si tratta della serie di cinghie e corde che assicurano l'imboccatura al muso della cavalcatura. Solitamente sono di cuoio o tessuto molto duro, ma è possibile anche usare piccoli anelli metallici concatenati, specie con le creature più robuste e dotate di zanne.

Ferri

I ferri sono le "scarpe" delle cavalcature, e sono utili specialmente per quegli animali con lo zoccolo fesso (cavalli e cammelli, ad esempio). Infatti, nei terreni accidentati o sul selciato, questi animali consumano il loro zoccolo così in fretta quanto ci mette a crescere, e questo rischia di causare piaghe nelle zampe o azzopparli, rendendo poi inservibile la cavalcatura. In termini di gioco, una cavalcatura senza ferri consuma i suoi zoccoli dopo 100 km percorsi. In seguito, ogni giorno ha una probabilità cumulativa del 5% di subire 1 punto di danno. Quando a causa di questo perde oltre la metà dei suoi Punti Ferita, si considera azzoppata e ormai inutile (a meno di non curarla magicamente).

Per questo i cavalieri usano far ferrare i propri destrieri, in modo che siano i ferri a venire consumati durante l'andatura piuttosto che gli zoccoli degli animali. Un ferro è semplicemente una piastra metallica spessa ma sottile della forma dello zoccolo (una "U"), che viene inchiodata allo zoccolo (procedimento che non causa dolore o fastidio all'animale, dato che lo zoccolo non ha terminazioni nervose). Inoltre, il vantaggio degli zoccoli è che, in quanto oggetti, è anche possibile incantarli, per dotare la cavalcatura di effetti speciali (come camminare sull'acqua, volare, resistere agli elementi, e così via).

Un ferro solitamente impiega diverse settimane a consumarsi, in base a quanto viene usato il destriero. In pratica, si può ipotizzare che ogni 200 km percorsi, occorra riferrare la cavalcatura, altrimenti è lo zoccolo che comincia a consumarsi (vedi sopra).

Sacche da sella

Ovviamente, per sfruttare la superiore capacità di trasporto di una cavalcatura vengono fabbricate apposite sacche che si allacciano alla sella e si posizionano davanti o dietro al cavaliere. Le sacche sono fatte di materiali diversi, dalla stoffa al cuoio, dalla lana al velluto, ma non sono mai metalliche. Sono composte da due sacche identiche con chiusura a cinghia, cucite su una larga striscia di tela o cuoio che si adagia sulla groppa dell'animale e fa ricadere le sacche sui fianchi.

Una cavalcatura può portare sacche della stessa dimensione o di dimensioni più piccole, ma non sacche di una taglia più grande. Solitamente vengono usate per metterci tutto ciò che non sta negli zaini dei viaggiatori, oppure per trasportare provviste, denaro o materiali molto ingombranti, di cui la cavalcatura si fa carico. Le sacche riportate nella tabella 1.12 sono di dimensioni grandi e hanno una capacità di 800 monete (40 kg). Far riferimento al Coefficiente di Taglia della Tabella I nell'Introduzione per determinare la capacità e l'ingombro di sacche di dimensioni diverse.

Sella

Questo arnese viene posto sul dorso della cavalcatura e serve al cavaliere per stare più comodo e in equilibrio, senza il rischio di cadere ad ogni scossa. La sella è di norma di cuoio molto spesso ed ha sempre una forma anatomica che ricorda il dorso dell'animale per cui è stata fatta (quindi una sella per cavalli sarà inutile su un drago o un cammello). La sella si compone di un telaio (chiamato arco), di una parte anteriore (pomo) e di una posteriore (paletta), entrambe dotate di uno sperone che serve per frenare la scivolatura avanti e indietro del cavaliere ed evitargli di cadere, ed è sempre provvista di una copertina che si inserisce tra la sella e il dorso dell'animale per evitare abrasioni alla cavalcatura e rendere più stabile la sella sulla cavalcatura. Le selle possono essere più o meno spartane asseconda di chi le utilizza, e quelle più ricercate hanno un arco imbottito di cuscini, pomo e paletta decorati a mano o persino in metalli preziosi, e coperte

piene di ricami o correate di campanelle preziose. Tutte le selle create per cavalcature da guerra sono provviste di grossi anelli lungo i bordi, a cui vengono assicurate le varie parti della bardatura.

Speroni

In realtà questo accessorio non appartiene alla cavalcatura ma al cavaliere. Si tratta di un arnese di metallo attaccato al tacco dello stivale che termina con un'estremità appuntita o a cui è attaccata su un perno una stella o rotella appuntita. Gli speroni vengono conficcati dal cavaliere per rinforzare il suo comando di correre velocemente, facendo guadagnare alla cavalcatura uno scatto di 3 metri al movimento base e dando un bonus all'Iniziativa di +1 finché il cavaliere li utilizza. Tuttavia, se il personaggio insiste nello spronare la cavalcatura con gli speroni, a lungo andare l'animale viene ferito veramente: per ogni round oltre i primi tre consecutivi in cui si usano gli speroni, la cavalcatura perde 1d2 Punti Ferita. Questa condizione cessa se il cavaliere smette di usare gli speroni per almeno un minuto. In caso di creature feribili solo da armi magiche, anche gli speroni devono essere magici per avere qualche effetto, ma questo li rende molto pericolosi, poiché causano 1d2 punti di danno più il bonus magico.

Staffile

Si tratta di una correggia di cuoio agganciata alla sella all'estremità superiore, che termina in quella inferiore con un appoggio metallico (chiuso o aperto) per il piede del cavaliere (staffa). Lo staffile è sempre abbinato ad una sella.

Il vantaggio più immediato dello staffile è la possibilità di usarlo per salire in groppa da soli velocemente. Inoltre, lo staffile serve al cavaliere per restare in sella più saldamente, e contrastare qualsiasi colpo improvviso che potrebbe disarcionarlo (in effetti, lo staffile garantisce un bonus di +1 alla prova di *Cavalcare* per resistere a tentativi di *Appiedare*). Inoltre, lo staffile mantiene il cavaliere bene in groppa, consentendogli un buon uso della parte superiore del corpo (in caso di attacco in mischia o con armi da tiro o con incantesimi).

Senza staffile non è possibile usare una lancia da cavaliere, e ad ogni colpo ricevuto il cavaliere deve effettuare una prova di *Cavalcare* per evitare di cadere dalla sella.

Tabella dei finimenti

Nella seguente tabella sono elencati tutti i finimenti sopra descritti, comprensivi di statistiche riguardanti il costo in monete d'oro, l'ingombro, e i Punti Danno dell'oggetto (per eventuali chiarimenti si veda la Legenda ad inizio capitolo).

Da notare che il costo e l'ingombro qui riportati fanno riferimento a finimenti per cavalcature di dimensioni grandi (come un cavallo). In caso di cavalcature di taglia diversa, l'ingombro, il costo e i Punti Danno dell'oggetto varia in questo modo: finimenti di dimensioni enormi costano e pesano il doppio, mentre quelli di dimensioni gigantesche il quadruplo. Finimenti di dimensioni medie costano e pesano la metà, mentre quelli piccoli un quarto. È possibile creare finimenti di dimensioni Minute e Minuscole, che costano e pesano un ottavo o un sedicesimo (arrotondando per difetto) rispetto ai valori riportati nella tabella 1.12, ma solo artigiani (sellai, pellettieri o fabbri) di quella taglia possono effettuare un lavoro preciso di quelle dimensioni.

Occorre un giorno di lavoro per fabbricare i finimenti per una cavalcatura grande, e il tempo necessario per farli indossare alla cavalcatura o toglierli è 1 minuto per ogni finimento.

Tab. 1.12 – Finimenti

Tipo	Costo	Ing.	P.D.
Briglie con filetto	5	20	–
Briglie con morso	10	30	–
Ferri (2 paia)	2	20	12
Sacche	5	60	20
Sella	20	200	30
Speroni (coppia)	4	10	10
Staffile (coppia)	6	20	10

Appendice A: Animali e Cavalcature

Per rendere più comoda la consultazione a Master e giocatori, si fornisce di seguito una serie di tabelle che riportano vari tipi di cavalcature possibili, animali comuni e creature fantastiche tipiche di ambientazioni fantasy (ottime scelte anche come famigli per incantatori arcani o compagni animali per i ranger).

Come si può notare dalle creature nelle varie tabelle, si è scelto di inserire anche animali di dimensioni piccole, minute e minuscole per considerare anche le cavalcature o i compagni animali tipici delle razze più piccole degli umani (come i leprecauni, i folletti, i coboldi, e così via), che in un qualsiasi mondo permeato di magia abbondano.

Si ricorda che è possibile cavalcare solo animali della stessa taglia o al massimo di due taglie superiori alla propria: animali più piccoli sono poco pratici e non reggono il peso del cavaliere, mentre quelli più grandi sono troppo potenti per essere controllati.

Le voci abbreviate nelle tabelle sono le seguenti:

Tipo: la razza della cavalcatura.

Dim.: le dimensioni della cavalcatura (in base alla Tabella I presentata nell'Introduzione).

CA: la Classe d'Armatura naturale della creatura.

DV: Dadi Vita (d8) posseduti dalla creatura. Frazioni indicano frazioni del d8, bonus (es: +1) riportati dopo il DV indicano i PF da aggiungere al totale.

MV: velocità di movimento espressa in metri al round (10 secondi). Il primo valore indica la velocità di corsa, il secondo la velocità di camminata, il terzo la velocità oraria di marcia espressa in km (considerando un'andatura normale e non una corsa). In caso la creatura si abbia altre possibilità di movimento in aggiunta o in sostituzione della camminata, viene aggiunta una specifica: **V** (volando), **S** (scavando) o **N** (nuotando).

Laddove sia presente anche un numero tra parentesi, questo indica il *Fattore di Manovrabilità*, cioè il numero di cambiamenti di direzione che può effettuare in un round, e si riferisce sempre a una creatura volante. Se l'ingombro trasportato supera la metà del massimo, il Fattore di Manovrabilità base della cavalcatura volante peggiora di un grado (5 → 3 → 1 → ½ → ⅓).

Attacchi: numero e tipo di attacchi al round.

Danni: danni causati da ogni attacco della creatura.

TS: indica i Tiri Salvezza della creatura (C: Chierico, G: Guerriero, H: Halfling, L: Ladro, M: Mago, E: Elfo, N: Nano, UC: Uomo Comune).

Ing.: l'ingombro trasportabile dall'animale. Si ricorda che l'ingombro massimo trascinabile è pari al doppio di quello trasportabile per carichi agevolati (ad esempio carri), altrimenti è pari a quello trasportabile.

Per calcolare l'ingombro di qualsiasi mammifero quadrupede si usa la tabella 1.13, che mostra quante monete di ingombro un quadrupede trasporta per ogni Dado Vita. La tabella considera quadrupedi di diverse dimensioni in base alla robustezza della creatura: ad esempio, un cavallo o un orso sono considerati quadrupedi robusti, mentre cervi e lupi sono

leggeri. Mammiferi non quadrupedi usano la tabella più appropriata in base al loro fisico.

Tab. 1.13 – Ingombro Massimo dei Mammiferi

Taglia	Leggero	Robusto
Minuscolo (D)	50 × DV	80 × DV
Minuto (T)	100 × DV	200 × DV
Piccolo (S)	300 × DV	500 × DV
Medio (M)	700 × DV	1500 × DV
Grande (L)	2000 × DV	3000 × DV
Enorme (H)	3000 × DV	3500 × DV
Gigantesco (G)	3500 × DV	4000 × DV

I grandi felini invece, data la loro struttura ossea e i Dadi Vita che rappresentano più la capacità offensiva che quella di trasporto, si considerano quadrupedi leggeri con un carico per DV pari a metà di quanto riportato nella tabella 1.13 per determinare l'IMT.

Per calcolare invece l'ingombro trasportabile di uccelli, rettili, anfibi e pesci, usare la tabella 1.14:

Tab. 1.14 – Ingombro Massimo di Altri Animali

Taglia	Uccelli	Anf/Ret/Pesci
Minuscolo (D)	15 × DV	40 × DV
Minuto (T)	40 × DV	100 × DV
Piccolo (S)	80 × DV	300 × DV
Medio (M)	200 × DV	600 × DV
Grande (L)	500 × DV	1000 × DV
Enorme (H)	1000 × DV	1500 × DV
Gigantesco (G)	1500 × DV	2000 × DV

Versioni giganti delle creature normali hanno un ingombro massimo pari a 500 monete per DV per esseri di taglia Media o inferiore, mentre per quelli più grandi si applica il moltiplicatore relativo alla taglia.

Costrutti e non-morti di qualsiasi taglia hanno un ingombro massimo di 1000 monete per DV.

Creature fantastiche hanno un ingombro massimo che dipende dalla taglia: 1000 per DV per esseri di taglia Grande o superiore, 700 per DV per esseri di taglia Media o inferiore. Alcune eccezioni sono i draghi (2000 monete per DV), roc (1000 monete per DV), e grandi alati (200 monete per DV).

Equini volanti (ippogrifi e pegasi) sono considerati quadrupedi leggeri per determinare l'ingombro trasportato.

Aggiungere inoltre un decimo del valore riportato in ogni tabella per ogni bonus in Punti Ferita ai Dadi Vita, o frazionare il valore per creature con Dadi Vita pari a frazioni dell'intero (come ½ o ¼ e così via).

Questi valori si considerano per creature standard. L'ingombro massimo trasportabile può variare in funzione della Forza maggiore o minore della creatura rispetto al normale (v. tabella relativa all'abilità generale *Allevare animali* nel *Manuale delle Abilità Generali*).

Costo: valore in monete d'oro di un esemplare sano di tipo adulto o giovane di questa razza in una nazione evoluta al punto da avere un mercato per questo genere di creature. Ovviamente, cavalli e cammelli sono all'ordine del giorno in quasi tutti i regni di Mystara, ma esseri più rari come grifoni, pegasi o elefanti sono acquistabili solo nelle nazioni più avanzate tecnologicamente e magicamente. Nelle regioni più arretrate, il costo di queste creature aumenta fino al triplo.

Inoltre, ogni creatura deve essere mantenuta sana e sfamata dal suo proprietario, che ogni mese dovrebbe spendere una discreta somma per sostentarla (5 m.o. × nr DV per creature fantastiche, 1 m.o. × nr DV per animali carnivori, 5 m.a. × il Coefficiente di Taglia per animali erbivori); in caso l'animale sia libero di cacciare o brucare erba a sufficienza, il padrone non dovrà sostenere questi costi. Se il denaro non viene speso, significa che la creatura non mangia né viene curata adeguatamente. Questo causa irrequietezza nella bestia e la perdita di 1 Dado Vita a causa del deperimento ogni settimana successiva al primo mese, fino a quando i suoi bisogni non vengono soddisfatti (da quel momento recupera 1 Dado Vita al giorno). Se i suoi DV scendono a zero a causa dell'imperizia del suo padrone, la creatura muore di fame.

H: Habitat, ovvero il tipo di clima in cui si trova e si ambienta facilmente la creatura in questione. **C** indica una regione calda (temperature massime superiori a 30°C per diversi mesi all'anno), **T** una zona temperata (tra 0°C e 30°C per la maggior parte dell'anno), **F** una regione fredda (temperatura massima 15°C, minime sotto zero per gran parte dell'anno), **S** indica il sottosuolo, **A** un ambiente acquatico (caldo, freddo o temperato) e **Q** indica qualsiasi tipo di regione.

Tab. 1.15 – Equini normali

Tipo	Dim.	CA	DV	MV	Attacchi	Danni	TS	Ing.	Costo	H
Asino	M	8	1+1	36 / 12 / 4	1 calcio	1d4	UC	1650	20	T, C
Cavallo da guerra inferiore	L	7	2	45 / 15 / 5	2 zoccoli	1d4 x2	G1	6000	100	Q
Cavallo da guerra normale	L	7	3	54 / 18 / 6	2 zoccoli	1d6 x2	G2	9000	150	Q
Cavallo da guerra superiore	L	7	3+3	72 / 24 / 8	2 zoc + 1 morso	1d6 x2 / 1d4	G2	9900	200	Q
Cavallo da tiro	L	7	3	27 / 9 / 3	1 morso o calcio	1d4 o 1d6	G2	9000	45	Q
Cavallo destriero elfico	M	7	3	54 / 18 / 6	2 zoc + 1 morso	1d6 x2 / 1d6	G4	4500	300	T
Cavallo palafreno inferiore	L	7	2	63 / 21 / 7	2 zoccoli	1d3 x2	G1	5000	50	Q
Cavallo palafreno normale	L	7	2+1	72 / 24 / 8	2 zoccoli	1d4 x2	G1	6000	75	Q
Cavallo palafreno superiore	L	7	2+2	108 / 36 / 13	2 zoccoli	1d4 x2	G1	6600	100	Q
Mulo	L	7	2	36 / 12 / 4	1 morso o calcio	1d3 o 1d6	G1	6000	30	Q
Pony	M	7	2	54 / 18 / 6	2 zoccoli	1d3 x2	G1	3000	40	Q
Ronzino	L	8	2-1	45 / 15 / 5	2 zoccoli	1d3 x2	G1	5700	30	Q
Zebra	M	7	2	72 / 24 / 8	1 calcio	1d4 +1	G1	3000	60	C, T

Tutti gli equini sopra riportati possiedono un attacco aggiuntivo oltre a quelli specificati: la carica. Se si muovono al massimo della velocità in linea retta per almeno un round possono travolgere il nemico calpestandolo e causando danni in base alla taglia: Piccola (P) 1d4; Media (M) 1d8; Grande (L) 2d8. Nel caso di una mandria, i danni causati sono gli stessi sopra riportati, più un dado ogni 3 animali presenti.

Tab. 1.16 – Mammiferi

Tipo	Dim.	CA	DV	MV	Attacchi	Danni	TS	Ing.	Costo	H
Alce *	L	7	4	36 / 12 / 4	1 cornata	1d8	G2	12000	80	T, F
Alce preistorica *	H	6	8	45 / 15 / 5	1 cornata	1d10	G4	28000	240	T, F
Antilope /Gnu /Impala *	M	7	2	72 / 24 / 8	1 testata o calcio	1d6 o 1d4	G1	3000	50	T, F
Ariete / Muflone *	S	7	1+1	45 / 15 / 5	1 testata o calcio	1d6 o 1d3	UC	350	25	Q
Balena	G	6	36	N: 54 / 18 / 6	1 morso o testata	3d20 o 6d6PS	G18	144.000	6000	A Q
Bisonte / Bufalo / Uro *	H	5	6	36 / 12 / 4	1 corna o calcio	2d6 o 1d8	G3	21000	120	T
Bue / Toro *	L	7	4	27 / 9 / 3	1 corna o calcio	2d4 o 1d6	G2	12000	60	Q
Cammello *	L	7	2	45 / 15 / 5	1 morso + 1 zoc	1 / 1d4	G1	6000	80	C
Cane da combattimento	M	7	2+2	54 / 18 / 6	1 morso	2d4	G1	1540	40	Q
Cane medio	M	8	2	54 / 18 / 6	1 morso	1d6	G1	1400	20	T, F
Cane minuscolo	D	8	¼	27 / 9 / 3	1 morso	1d2	UC	12	5	T, C
Cane minuto	T	8	½	36 / 12 / 4	1 morso	1d3	UC	50	10	T, C
Cane piccolo	S	8	1	45 / 15 / 5	1 morso	1d4	UC	300	15	T, C
Capra / Pecora *	S	8	1-1	36 / 12 / 4	1 testata o calcio	1d3 o 1d2	UC	270	10	Q
Cervo / Daino *	M	7	2	72 / 24 / 8	1 cornata	1d6	G1	1400	40	T, F
Cinghiale *	M	5	3	36 / 12 / 4	1 zanna	2d4	G2	2100	50	Q
Cinghiale gigante *	L	3	10	36 / 12 / 4	1 zanna	2d8	G5	20000	300	T, C
Delfino / Focena	M	5	3	N: 54 / 18 / 6	1 testata	1d6	N6	2100	50	A T, C
Donnola / Furetto	T	6	½	36 / 12 / 4	1 morso	1d4	UC	50	10	T, F
Donnola gigante	L	7	4+4	45 / 15 / 5	1 morso + sp	2d4 +succhio	G3	4400	90	S
Elefante *	H	5	9	36 / 12 / 4	2 zanne	2d4 x2	G5	31500	900	C
Furetto gigante	S	5	1+1	45 / 15 / 5	1 morso	1d6	G1	550	30	T, F
Gatto	T	8	¼	54 / 18 / 6	1 artiglio	1	UC	20	5	T, C
Gazzella *	S	5	1	72 / 24 / 8	1 cornata	1d4	UC	300	20	C
Giraffa *	H	7	4	45 / 15 / 5	1 calcio	2d4	G2	8000	100	C
Iena	M	7	1+1	36 / 12 / 4	1 morso	1d6	UC	770	25	T, C
Ienodonte	L	7	5	45 / 15 / 5	1 morso	3d4	G3	10000	200	T, C
Ippopotamo	H	5	9	27 / 9 / 3	1 morso	2d6	G4	31500	200	C
Lupo	M	7	2+2	54 / 18 / 6	1 morso	1d6	G1	1540	50	T, F
Maiale *	M	7	1	27 / 9 / 3	1 morso	1d4	UC	700	30	T, C
Mammut *	G	3	15	45 / 15 / 5	2 zanne	2d6 x2	G8	60000	1500	F
Mucca / Giovenca *	L	7	3	27 / 9 / 3	1 calcio	1d6	G1	9000	50	Q
Narvalo	G	7	12	N: 54 / 18 / 6	1 cornata	2d6	G12	48000	6000	A Q
Orca	H	6	6	N: 72 / 24 / 8	1 morso	2d10	G3	18000	600	A F
Orso bruno (Grizzly)	L	5	5	36 / 12 / 4	2 art + 1 morso	1d8 x2 / 1d10	G4	15000	250	F, T
Orso delle caverne	H	5	7	45 / 15 / 5	2 art + 1 morso	2d4 x2 / 2d6	G4	24500	350	F, T
Orso nero	M	6	4	36 / 12 / 4	2 art + 1 morso	1d4 x2 / 1d6	G2	6000	100	F, T
Orso polare	L	6	6	36 / 12 / 4 (N)	2 art + 1 morso	1d6 x2 / 1d10	G3	18000	300	F
Pipistrello	D	6	1 Pf	3 / 1 / 0,3 V: 36/12/4 (5)	1 sciame da 10 pipistrelli	confusione (-2 TxC e TS)	UC	12	1 m.a.	Q
Pipistrello gigante	M	5	2	9 / 3 / 1 V: 54/18/6 (3)	1 morso + paralisi	1d4 + paralisi per 1d10 rnd	G1	1000	60	T,C,S
Puzzola gigante	M	6	3	36 / 12 / 4	1 morso + puzza	1d4 / nausea	G1	1500	60	T
Ratto	T	8	¼	27 / 9 / 3	1 morso	1 + malattia	UC	25	2	Q
Renna / Caribù *	L	7	3	72 / 24 / 8	1 testata o calcio	2d4 o 1d6	G1	9000	75	F
Rinoceronte *	L	5	6	36 / 12 / 4	1 cornata	2d4	G3	18000	120	C
Rinoceronte lanoso *	H	4	8	36 / 12 / 4	1 cornata	2d6	G4	28000	160	F
Sciacallo	S	6	1	45 / 15 / 5	1 morso	1d6	UC	300	10	C, T
Tapiro gigante (Swampmare)	L	5	3+1	18 / 6 / 2 N: 36 / 12 / 4	2 artigli + 1 morso	1d4 x2 / 1d8	G2	6200	100	C
Tasso / Ghiottone	S	5	1	36 / 12 / 4	2 art + 1 morso	1d2 x2 / 1d4	UC	300	30	T,F,S
Topo	D	9	1 Pf	18 / 6 / 2	1 nidiata da 10	1d4 +malattia	UC	5	1 m.a.	Q
Topo o Ratto gigante	S	7	½	36 / 12 / 4	1 morso	1d3 +malattia	UC	250	10	S
Toporagno gigante	S	4	1	54 / 18 / 6	2 morsi	1d6 x2	G1	500	30	T, C
Volpe / Faina	S	7	½	54 / 18 / 6	1 morso	1d4	UC	150	10	T, F
Yak/Lama/Stambecco *	L	7	4	36 / 12 / 4	1 testata o calcio	1d8 o 1d6	G2	8000	100	F, T

* Questi animali possiedono un attacco aggiuntivo oltre a quelli specificati: la carica. Se si muovono al massimo della velocità in linea retta per almeno un round possono travolgere il nemico calpestandolo e causando danni in base alla taglia: Piccola (P) 1d4; Media (M) 1d8; Grande (L) 2d8; Enorme (H) 4d8; Gigantesca (G) 8d8.

Nel caso di una mandria, i danni causati sono gli stessi sopra riportati, più un dado ogni 3 animali presenti.

Tab. 1.17 – Grandi Felini

Tipo	Dim.	CA	DV	MV	Attacchi *	Danni	TS	Ing.	Costo	H
Bekkah **	L	4	12	72 / 24 / 8	2 art + 1 morso	1d10 x2 / 3d8	G6	12000	600	C
Gatto selvatico	S	5	1	45 / 15 / 5	2 art + 1 morso	1 x2 / 1d3	UC	150	20	T
Ghepardo	M	5	3	90 / 30 / 10	2 art + 1 morso	1d2 x2 / 1d6	G2	1050	200	C
Giaguaro	M	6	4 +2	54 / 18 / 6	2 art + 1 morso	1d3 x2 / 1d8	G2	1540	250	C
Leone	L	6	5	45 / 15 / 5	2 art + 1 morso	1d4 x2 / 1d10	G3	5000	300	C
Leone maculato	L	6	6 +2	45 / 15 / 5	2 art + 1 morso	1d4+1 x2 / 1d10	G3	6200	300	T, C
Lince	M	5	2 +2	45 / 15 / 5	2 art + 1 morso	1d2 x2 / 1d4	G1	770	100	F, T
Leopardo / L. delle nevi	M	5	3	54 / 18 / 6	2 art + 1 morso	1d3 x2 / 1d6	G2	1050	200	C, F
Pantera	M	4	4	63 / 21 / 7	2 art + 1 morso	1d4 x2 / 1d8	G2	1400	250	T, C
Puma (Leone di montagna)	M	6	3 +2	45 / 15 / 5	2 art + 1 morso	1d3 x2 / 1d6	G2	1120	150	Q
Tigre	L	6	6	45 / 15 / 5	2 art + 1 morso	1d6 x2 / 2d6	G3	6000	350	T, C
Tigre dai denti a sciabola	L	6	8	45 / 15 / 5	2 art + 1 morso	1d8 x2 / 2d8	G4	8000	400	T, F

* Tutti i grandi felini attaccano con due artigli anteriori e un morso. Se entrambi gli artigli colpiscono, il felino graffia la preda anche con le zampe posteriori, aggiungendo 2d4 punti di danno fino a taglia media o 2d8 se di taglia grande.

** La *bekkah* (una versione più grande e famelica della pantera) può ruggire ogni round: chi sente il ruggito deve effettuare un TS contro Paralisi o rimanere scosso dalla paura (penalità di -2 ai TxC e ai danni) per 2d4 round.

Tab. 1.18 – Uccelli

Tipo	Dim.	CA	DV	MV *	Attacchi	Danni	TS	Ing.	Costo	H
Aquila	M	6	1 +2	V: 135/45/15 (3)	2 art + 1 becco	1d2x2 / 1d4	UC	250	50	T, F
Aquila gigante	L	5	4 +2	V: 117/39/13 (1)	2 art + 1 becco	1d6x2 / 1d10	G4	4200	300	Q
Avvoltoio	M	7	1 +1	V: 81 / 27 / 9 (3)	1 becco	1d6	UC	225	20	C
Cigno / Oca / Anatra	M	7	1	18 / 6 / 2 (N) V: 90/30/10 (3)	1 becco	1d4	UC	200	15	T, C
Condor / Albatro	L	7	3	V: 72 / 24 / 8 (1)	1 becco	1d6	G1	1500	60	C
Corvo gigante	M	7	2 +2	V: 90/30/10 (3)	1 becco	1d6	G1	1600	150	T, C
Emù	M	8	2	90 / 30 / 10	1 becco o calcio	1d6 o 1d4	G1	400	40	T, C
Falco/Falcone/Gheppio	S	7	1	V: 144/48/16 (5)	2 art + 1 becco	1 x2 / 1d4	UC	80	40	Q
Falco gigante	M	6	3 +3	V: 144/48/16 (3)	1 becco	1d6	G2	1650	200	Q
Gazza gigante	S	6	1 +1	V: 99/33/11 (5)	1 becco	1d4	G1	550	60	T, C
Gufo gigante	L	6	4	V: 108/36/12 (3)	2 art + 1 becco	1d8x2 / 1d6	G1	4000	200	T, F
Sparviero / Nibbio	S	6	½	V: 144/48/16 (5)	1 becco	1d3	UC	40	20	T, C
Struzzo	L	7	3	99 / 33 / 11	1 becco o calcio	1d8 o 1d6	G1	1500	60	C
Uccello medio (Airone)	M	8	1 -1	V: 108/36/12 (3)	1 becco	1d4	UC	180	10	Q
Ucc. minuscolo (Gazza)	D	8	1 Pf	V: 81/27/9 (5)	nessuno	-	UC	2	1	T, C
Uccello minuto (Corvo)	T	8	¼	V: 90/30/10 (5)	1 becco	1	UC	10	2	Q
Uccello piccolo (Gufo)	S	8	½	V: 99/33/11 (5)	1 becco	1d2	UC	40	5	Q

* Qualsiasi volatile può sfrecciare al doppio della velocità di “corsa” per 1 turno ogni ora, fino a max 6 turni al giorno.

Tab. 1.19 – Dinosauri

Tipo	Dim.	CA	DV	MV	Attacchi	Danni	TS	Ing.	Costo	H
Anchilosauo *	H	0	7	18 / 6 / 2	1 coda	2d6	G4	10500	210	C
Archelone	L	4	6	9/3/1 N: 9/3/1	1 morso	2d6	G3	6000	180	A C
Brontosauo *	G	5	26	27 / 9 / 3 N: 45 / 15 / 5	1 morso + 1 coda	2d6 / 3d6	G13	52000	780	A T,C
Ittiosauo	H	5	10	N: 72 / 24 / 8	1 morso	2d8	G5	15000	300	A Q
Plesiosauo	G	7	16	N: 63 / 21 / 7	1 morso + 2 pinne	4d6 / 1d8 x2	G8	32000	480	A Q
Pterosauo	G	5	10	V: 72/24/8 (1/3)	1 morso	3d6	G5	20000	300	T, C
Pterodattilo	L	7	2	V: 54/18/6 (1)	1 morso	1d6	G1	2000	60	T, C
Pteranodonte	H	6	5	V: 63/21/7 (½)	1 morso	1d12	G3	7500	150	T, C
Triceratopo *	G	4	20	27 / 9 / 4	3 cornate	1d8 / 2d8 x2	G10	40000	600	T, C

* Questi animali possiedono un attacco aggiuntivo oltre a quelli specificati: la carica. Se si muovono al massimo della velocità in linea retta per almeno un round possono travolgere il nemico calpestandolo e causando danni in base alla taglia: Piccola (P) 1d4; Media (M) 1d8; Grande (L) 2d8; Enorme (H) 4d8; Gigantesca (G) 8d8.

Nel caso di una mandria, i danni causati sono gli stessi sopra riportati, più un dado ogni 3 animali presenti.

Tab. 1.20 – Rettili, Anfibi e Pesci

Tipo	Dim.	CA	DV	MV	Att.	Danni	TS	Ing.	Costo	H
Alligatore / Coccodrillo	H	3	6	27 / 9 / 3 N: 27 / 9 / 3	1 morso +1 coda	2d8 / 1d8	G3	9000	120	T, C
Barracuda	L	6	1 +2	N: 45 / 15 / 5	1 morso	1d8	G1	1200	25	A T,C
Caimano	L	5	2	18 / 6 / 2 N: 27 / 9 / 3	1 morso	1d8	G1	2000	40	T, C
Camaleonte cornuto	L	2	5	36 / 12 / 4	1 morso + 1 cornata	2d4 / 1d6	G3	5000	150	T,C,S
Coccodrillo gigante	G	1	15	27 / 9 / 3 N: 36/12/4	1 morso + 1 coda	3d8 / 1d10	G8	30000	450	C
Draco gigante	M	5	4 +2	36 / 12 / 4	1 morso	1d10	G3	2100	130	T, C
Geco gigante	M	5	3 +1	36 / 12 / 4	1 morso	1d8	G2	1550	100	T,C,S
Luccio / Lampreda	S	6	½	N: 45 / 15 / 5	1 morso	1d3	UC	150	5	A T
Lucertola media (Iguana)	M	7	1	18 / 6 / 2	1 morso	1d3	UC	600	10	C
Lucertola minuscola (Geco)	D	6	1 Pf	9 / 3 / 1	nessuno	–	UC	5	1	T,C,S
Lucertola minuta (Camaleonte)	T	7	¼	9 / 3 / 1	1 morso	1	UC	25	2	T,C,S
Lucertola gigante arrampicatrice (Giant foot-pad lizard)	L	6	2 +1	36 / 12 / 4 Sc: 18 / 6 / 2	1 morso	1d6	G2	2100	70	T,F,S
Lucertola gigante sotterranea*	L	5	3	36 / 12 / 4	1 morso	1d6	G3	3000	90	S
Lucertola piccola (Tuatara)	S	6	½	18 / 6 / 2	1 morso	1d2	UC	150	5	T, C
Manta / Razza **	L	6	4	N: 36 / 12 / 4	1 aculeo	1d8 +par	G2	4000	80	A T,C
Manta gigante **	G	6	10	N: 54 / 18 / 6	1 testata +1 aculeo	3d4/ 2d10 +paralisi	G5	20000	300	A T,C
Murena **	M	5	1	N: 45 / 15 / 6	1 morso	1d4 + par	G1	600	10	A T,C
Pesce spada (Marlin) **	H	5	3	N: 54 / 18 / 6	1 corno	1d8	G1	3000	30	A C
Piranha **	T	5	¼	N: 36 / 12 / 4	1 morso	1d2	UC	25	5	A T,C
Rana / Rospo	D	8	1 Pf	3 / 1 / 0,3	nessuno	–	UC	5	1	T,C,S
Rospo gigante	M	7	2 +2	27 / 9 / 3	1 morso	1d4+1	G1	1100	70	T, S
Serpente enorme (Pitone) ***	H	5	5	36 / 12 / 4	1 morso + stritola	1d8 / 2d8	G3	3250	100	C
Serpente gigantesco (Anaconda) ***	G	5	8	27 / 9 / 3	1 morso + stritola	1d6 / 2d6	G4	8000	160	C
Serpente grande (Boa) ***	L	6	4	36 / 12 / 4	1 morso + stritola	1d4 / 2d4	G2	2000	80	C
Serpente medio (Crotalo) ***	M	6	2	27 / 9 / 3	1 morso	1d3 + vel.	G1	600	40	C
Serpente minuto (Vipera) ***	T	7	½	18 / 6 / 2	1 morso	1 o vel.	UC	25	10	T, C
Serpente piccolo (Cobra) ***	S	7	1	27 / 9 / 3	1 morso	1d2 o vel.	G1	150	20	T, C
Sgombro gigante **	L	7	2	N: 36 / 12 / 4	1 morso	1d6	G1	2000	60	A Q
Squalo balena **	G	3	10	N: 54 / 18 / 6	1 testata	1d10	G6	20000	200	A T,C
Squalo bianco **	G	4	8	N: 63 / 21 / 7	1 morso	2d10	G4	16000	160	A Q
Squalo martello **	H	4	5	N: 63 / 21 / 7	1 morso	2d8	G3	7500	100	A C
Squalo tigre / mako **	L	4	4	N: 54 / 18 / 6	1 morso	2d6	G2	4000	80	A T,C
Squalo toro / verdesca **	L	4	2	N: 54 / 18 / 6	1 morso	2d4	G1	2000	40	A T,C
Squalo vamura **	M	4	6	N: 45 / 15 / 5	1 morso	1d10	G3	3600	120	A C
Storione gigante **	G	0	10 +2	N: 54 / 18 / 6	1 morso	2d10	G5	20400	360	A Q
Tuatara gigante	L	4	6	27 / 9 / 3	2 artigli + 1 morso	1d4 x2 / 2d6	G3	6000	180	T,C,S

* La lucertola gigante sotterranea (Rockhime Lizard) è una creatura bipede che non può essere cavalcata, ma viene usata dai nani come bestia da soma per trascinare i loro carri e altri carichi nelle caverne e nelle miniere in cui vivono (in questo caso, l'ingombro massimo trascinabile su carri è pari al doppio di quello trasportabile, quindi 6000 monete).

** Qualsiasi pesce può sfrecciare al doppio della velocità di "corsa" per 1 turno ogni ora, fino a max 6 turni al giorno.

*** Tutti i serpenti hanno una conformazione fisica che non gli permette lo stesso sforzo degli altri rettili, poiché sprovvisti di gambe e costretti ad un movimento ondulatorio del corpo (serpeggiamento) per spostarsi. Questo rende la loro capacità di carico pari alla metà di quella dei normali rettili, e sono impossibili da cavalcare. In compenso la loro velocità di movimento è la medesima sia sulla terra ferma che a pelo d'acqua, e possono anche arrampicarsi sugli alberi alla metà della velocità di cammino.

Tab. 1.21 – Artropodi, Crostacei e Insetti

Tipo	Dim.	CA	DV	MV	Attacchi	Danni	TS	Ing.	Costo	H
Ape gigante	T	7	½	V: 45/15/5 (5)	1 pung.+ vel.	1d3 + 1/rnd	G1	250	15	T,C,S
Aragosta gigante	L	4	4+4	45 / 15 / 5	2 chele	2d6 x2	G2	4400	150	A T,C
Formica gigante	M	3	4	54 / 18 / 6	1 morso	2d6	G2	2000	120	T,C,S
Granchio gigante	L	3	3	27 / 9 / 3	2 chele	2d4 x2	G1	3000	90	A T,C
Libellula gigante bianca	S	2	2	18 / 6 / 2 V: 72/24/8 (5)	1 morso + 1 soffio	1d2 / 2 pf	G2	1000	50	T, F, S
Libellula gigante blu	S	-1	4+2	18 / 6 / 2 V: 72/24/8 (5)	1 morso + 1 soffio	1d5 / 4 pf	G4	2100	110	T, C, S
Libellula gigante nera	S	1	3+2	18 / 6 / 2 V: 72/24/8 (5)	1 morso + 1 soffio	1d3 / 3 pf	G3	1600	80	T, F, S
Libellula gigante rossa	S	-2	5	18 / 6 / 2 V: 72/24/8 (5)	1 morso + 1 soffio	1d6 / 5 pf	G5	2500	125	T, C, S
Libellula gigante verde	S	0	4	18 / 6 / 2 V: 72/24/8 (5)	1 morso + 1 soffio	1d4 / 4 pf	G4	2000	100	T, C, S
Locusta gigante	S	4	2	18 / 6 / 2 V: 54/18/6 (5)	1 morso o testata o sputo	1d2 o 1d4 o nausea x 1 t	G2	1000	60	S
Millepiedi gigante	T	9	½	18 / 6 / 2	1 morso	stordimento	UC	250	15	S
Ragno chelato gigante	M	7	2	36 / 12 / 4	1 morso	1d8 +morte	G1	1000	100	S
Ragno comune velenoso	D	9	1 Pf	9 / 3 / 1	1 morso	veleno (var.)	UC	2	vario	T,C,S
Ragno della sabbia gigante	M	6	2+1	36 / 12 / 4	1 morso	1d6 + paral.	G1	1100	80	C, S
Ragno predatore gigante	S	8	2	36 / 12 / 4	1 morso	1d6	G2	1000	60	Q
Ragno silvestre gigante	S	6	1+3	36 / 12 / 4	1 morso	1d6 +vel (1d8)	G1	650	40	T
Ragno tessitore gigante	M	4	5	36 / 12 / 4	1 morso o tela	1d10+par o par	G5	2500	150	T,C,S
Scarabeo gigante di fuoco	T	4	1+2	27 / 9 / 3	1 morso	2d4	G1	600	40	S
Scarabeo gigante tigrato	S	3	3+1	36 / 12 / 4	1 morso	2d6	G2	1550	100	S
Scarabeo gigante urticante	S	4	2	36 / 12 / 4	1 morso	1d6	G1	1000	60	S
Scorpione comune velenoso	D	8	1 Pf	3 / 1 / 0,3	1 pungiglione	veleno (2d6)	UC	2	10	C, S
Scorpione gigante	M	2	4	45 / 15 / 5	2 chele +1 pung.	1d10x2 / 1d4	G2	2000	200	C, S
Tafano gigante predatore	S	6	2	27 / 9 / 3 V: 54/18/6 (5)	1 morso	1d8	G1	1000	50	T, C, S
Tarantola gigante	M	5	4	36 / 12 / 4	1 morso	1d8 +danza	G2	2000	120	T, S
Vedova nera gigante	M	6	3	36 / 12 / 4	1 morso	2d6 +morte	G2	1500	150	S

Tab. 1.22 – Creature fantastiche

Tipo	Dim.	CA	DV	MV	Attacchi	Danni	TS	Ing.	Costo	H
Ala fatata (Feywing)	L	4	7+1	18 / 6 / 2 V: 54/18/6 (1)	3 morsi o 3 cornate o misto	2d4 (morso) o 1d10 (corna) x3	G7	7100	2200	T, C
Baluchiterium	H	5	10	36 / 12 / 4	1 carica	3d6	G5	10000	500	T
Belva distortente	L	4	6	45 / 15 / 5	2 tentacoli	2d4 x2	G6	4000	600	T, C
Cane elfico o fatato	M	3	2+3	54 / 18 / 6	1 morso	2d6	E3	1500	230	T
Cane intermittente *	S	5	4	36 / 12 / 4	1 morso	1d6	G4	1200	400	T, C
Caniquino	L	6	4+1	54 / 18 / 6	1 morso o calcio	1d8 o 2d6	G2	4100	200	T
Cavallo marino inferiore	L	7	2	N: 54 / 18 / 6	1 testata	1d6	G1	2000	60	A T,C
Cavallo marino normale	L	7	3	N: 63 / 21 / 7	1 testata	1d8	G2	3000	90	A T,C
Cavallo marino superiore	L	7	4	N: 72 / 24 / 8	1 testata	2d4	G2	4000	120	A T,C
Centaurio / Chevall * ¹	L	5	4/7	54 / 18 / 6	2 zoc + 1 arma	1d4 x2 / var	G4	6000	100	T, C
Chimera *	L	4	9	36 / 12 / 4 V: 54/18/6 (1)	2 artigli + 3 teste + soffio	1d3x2 / 2d4 / 1d10/3d4 +sp	G9	9000	4500	C,T,S
Colpixy * ²	D-L	6	3	270 / 90 / 30	2 zoccoli	variabili	E3	var.	3000	T
Drago * ³	S-G	var.	var.	variabile	variabili	variabili	var.	2000 xDV	var.	Q
Dragonne	L	3	8	45 / 15 / 5 V: 72/24/8 (1)	2 artigli+1 morso o ruggito	1d6 x2 / 4d6 o paura e sordità	G8	8000	4000	Q
Drolem	H	-3	20	36 / 12 / 4 V: 72/24/8 (½)	2 artigli + 1 morso + soffio	2d6 x1 / 1d20 + morte	G10	20000	88000	Q
Feliquino	L	5	4+4	54 / 18 / 6	2 art + 1 morso	1d6 x2 / 1d10	G2	4400	250	T
Frelon *	L	3	6+3	27 / 9 / 3 V: 54/18/6 (1)	2 art + 1 morso + 1 aculeo	1d4 x2 / 2d6 / 1d6 +paral. 2d4r	G3	6300	630	T
Ghriest	L	6	4+1	V: 81/27/9 (1)	1 becco o soffio	2d6 o 4d6 (1/g)	G2	4100	100	T
Gorgone	L	2	8	36 / 12 / 4	1 corno o soffio	2d6 o pietrifica	G8	8000	4000	Q
Grande alato cucciolo ⁴	M	4	1-3	V: 45/15/5 (3)	1 morso	1d4	G1	300 x DV	30xDV	S, C
Grande alato giovane ⁴	M	4	4-6	V: 45/15/5 (3)	1 morso	1d8	G3	300 x DV	30xDV	S, C
Grande alato adulto ⁴	L	4	7-9	V: 54/18/6 (1)	1 morso	1d10	G4	300 x DV	30xDV	S, C

Tipo	Dim.	CA	DV	MV	Attacchi	Danni	TS	Ing.	Costo	H
Grande alato maturo ⁴	L	4	10	V: 54/18/6 (1)	1 morso	2d8	G5	300 × DV	30×DV	S, C
Grangeri	G	5	13	45 / 15 / 5	1 morso o carica	2d6 o 3d6	G7	13000	600	T
Grifone	L	5	7	36 / 12 / 4 V: 108/36/12 (1)	2 artigli + 1 morso	1d4 x2 / 2d8	G4	7000	500	Q
Idra	H	5	5-12	36 / 12 / 4	5-12 morsi (1 morso x testa)	1d10 x testa	G5-12	1000 ×DV	300×DV	T
Idra marina	H	5	5-12	N: 45 / 15 / 5	1 morso x testa	1d10 x testa	G5-12	1000 ×DV	300×DV	A Q
Idra volante	H	5	5-9	36 / 12 / 4 V: 54/18/6 (½)	5-9 morsi (1 morso x testa)	1d10 x testa	G 5-9	1000 ×DV	400×DV	Q
Incubo *	L	-4	7	45 / 15 / 5 V: 72/24/8 (1)	2 zoccoli + 1 morso o soffio	2d6 x2 / 1d12 o – 2 TxC, TS, CA	G7	7000	N.A.	Q
Ippogrifo	L	5	3+1	54 / 18 / 6 V: 108/36/12 (1)	2 artigli + 1 morso	1d6 x2 / 1d10	G2	6200	300	T, C
Lumaca gigante ⁵	H	8	1-20	18 / 6 / 2	1 morso o sputo	1d12 o stessi PF	G1-10	1000 ×DV	20×DV	Q, S
Lupasus (Lupo alato) *	L	6	5+5	54 / 18 / 6 V: 108/36/12 (1)	1 morso	2d6	G3	5500	550	T, F
Lupo dei ghiacci (Quarg)	M	4	6	45 / 15 / 5	1 morso o soffio	1d8+2 o 6d4	G5	5040	500	F
Lupo nero (Worg)	M	6	3	54 / 18 / 6	1 morso	1d6+2	G2	2800	100	T, F
Manticora *	L	4	6+1	36 / 12 / 4 V: 54/18/6 (1)	2 artigli + 1morso o 6 aghi	1d4 x2 / 2d4 o 1d6 x ago	G6	6100	1500	T, F
Mastino infernale *	M	4	3-7	36 / 12 / 4	1 morso o soffio	1d6 o 1d6×DV	G3-7	700 × DV	300×DV	C
Pegaso *	L	6	2+2	54 / 18 / 6 V: 144/48/16 (3)	2 zoccoli	1d6 x2	G2	6600	250	T, C
Pegatauro * ¹	L	5	5	54 / 18 / 6 V: 108/36/12 (1)	2 zoccoli + 1 arma o magia	1d6 x2 / vario o variabile	E5	6000	300	Q
Phororhacos	L	6	3	54 / 18 / 6	1 becco	1d8	G2	3000	90	T, C
Protodrago (Flapsail)	H	2	8	27 / 9 / 3 V: 72/24/8 (1/3)	2 artigli + 1 morso o soffio	1d8 x2 / 3d6 o stessi PF	G8	8000	4000	T, F
Roc, cucciolo *	M	6	3	9 / 3 / 1 V: 108/72/12 (3)	1 becco	1d8	G1	3000	900	T, C
Roc, giovane *	L	4	6	18 / 6 / 2 V: 126/42/14 (1)	2 artigli + 1 becco	1d4+1 x2 / 2d6	G3	6000	1800	T, C
Roc, adulto *	H	2	12	18 / 6 / 2 V: 144/48/16 (½)	2 artigli + 1 becco	1d8 x2 / 2d10	G6	12000	3600	T, C
Roc, maturo *	G	0	36	18 / 6 / 2 V: 162/54/18 (1/3)	2 artigli + 1 becco	3d6 x2 / 8d6	G18	36000	10800	Q
Rugginofago	M	2	5	36 / 12 / 4	1 antenna	corrode metalli	G3	3500	150	S
Saltatore (Boulder) ⁶	L	5	4	45 / 15 / 5	2 art + 1morso	1d2 x2 / 2d6	G2	4000	200	T, C
Segugio-avvoltoio (Vulturehound)	S	5	2	27 / 9 / 3 V: 54/18/ 6 (1)	2 artigli + 1 becco	1d3 x2 / 1d4	G1	1400	100	T, C
Segugio demoniaco (Ululatore o Yeth)	M	0	3+3	45 / 15 / 5 V: 81/27/9 (3)	1 morso	2d4	M11	2200	350	Q
Serpente marino grande	G	3	12	N: 72 / 24 / 8	1 morso o spire	3d6Pf o 2d10PS	G6	12000	1200	A Q
Serpente marino piccolo	H	5	6	N: 45 / 15 / 5	1 morso o spire	2d6Pf o 1d10PS	G3	6000	600	A Q
Sfinge *	L	0	12	54 / 18 / 6 V: 108/36/12 (1)	2 art + 1 morso o ruggito o magia	3d6 x2 / 2d8 o variabile	C24	12000	6000	Q
Tartaruga gigante (Nik'too)	L	5	3	18 / 6 / 2 N: 36 / 12 / 4	1 morso	3d4	G1	3000	90	T, C, A
Testadituono (Thunderhead)	L	0	8	9 / 3 / 1 V: 54/18/6 (1)	2 artigli + 1 fulmine	2d6 x2 / 5d6	G8	8000	4000	Q
Tymidine *	S	6	3	27 / 9 / 3 V: 36/12/ 4 (5)	2 art + 1 morso	1d4 x2 / 1d4+1	G1	2100	150	T, F
Uccello stigeo	S	7	1	V: 54/18/6 (5)	1 becco	1d3	G1	700	50	T, S
Unicorno *	L	2	4	72 / 24 / 8	2 zoccoli + 1 corno	1d8 x2 / 1d8	G8	4000	400	T
Verme subacqueo (Masher)	H	7	20	27 / 9 / 3	1 morso + 1 aculeo	3d8 / 2d8+morte	G10	20000	2000	A Q
Viverna	L	3	7	27 / 9 / 3 V: 72/24/8 (1)	1 morso + 1 pun- giglione	2d8 / 1d6 + veleno mortale	G4	7000	700	T, F
Xytar	L	3	5+1	36 / 12 / 4	1 morso o soffio	1d10 o 3d6	G2	5100	600	C

Note:

* A differenza degli altri esseri sopra riportati, queste creature sono intelligenti, dotate di un proprio linguaggio, e solitamente scelgono di essere usate come cavalcature solo in casi rari, dopo aver stretto amicizia col cavaliere o essere state soggiogate da questi con la forza o la magia. In particolare, pegatauri, centauri e chevall non diventano mai cavalcature a lungo termine, ma possono trasportare occasionalmente qualcuno sulla groppa.

1. **Centauro, Chevall e Pegatauro:** l'ingombro di queste creature si suppone per un soggetto con media Forza (10) e si calcola come per normali personaggi (rif. sezione *Ingombro e Movimento* all'inizio del capitolo), moltiplicando per 3 il risultato finale in ragione del superiore carico trasportabile dato dal fatto che sono quadrupedi.
Lo Chevall è un centauro da 7 DV che può trasformarsi in cavallo: in quella forma il suo movimento è di 81/27/9 e aggiunge 1 morso (1d8) agli attacchi.
Il Pegatauro è un centauro dotato di ali (per questo in grado di volare) col busto e la testa di un elfo (TS come elfo).
2. **Colpixy:** detto anche Cavallo Fatato, il colpixy è un equino intelligente imparentato con l'unicorno in grado di diventare invisibile insieme col suo cavaliere, di cambiare il colore del manto e di assumere qualsiasi taglia dalla Minuscola (D) alla Grande (L). L'ingombro massimo trasportato dipende dalla taglia: 240 (Minuscola), 600 (Minuta), 1500 (Piccola), 4500 (Media) o 9000 (Grande). Anche i danni di ciascuno zoccolo dipendono dalla taglia assunta: Minuscolo 1d2, Minuto 1d3, Piccolo 1d4, Medio 1d6, Grande 2d4. La velocità di movimento invece resta invariata per qualsiasi taglia, e il fabbisogno di cibo è quello di un cavallo palafreno superiore.
3. **Drago:** tutte le statistiche dei draghi dipendono dal numero dei Dadi Vita e dalla specie di appartenenza, a parte l'ingombro massimo trasportabile (2000 monete per DV) e il costo (tra 500 e 1000 m.o. per Dado Vita in base alla specie). Si faccia riferimento ai manuali *Rules Cyclopedia* e *Dawn of the Emperors* per i dettagli di ogni specie.
4. **Grande Alato:** si tratta dello Skinwing, una creatura rettiloide con ali membranose probabilmente derivata dallo pterodattilo, usata come cavalcatura sia dagli elfi dell'ombra che da alcune tribù umanoidi delle zone tropicali.
5. **Lumaca gigante:** la creatura non può essere cavalcata dato il suo dorso scivoloso, ma viene usata per trascinare carichi o carri. La lumaca gigante ha bisogno di 4,5 litri di acqua per DV al giorno e di 10 razioni al giorno, o brucare in una foresta di funghi per 1 ora. Esiste una variante della lumaca gigante chiamata Chiocciola Gigante che vive solo nelle foreste e possiede un guscio che la ripara completamente, garantendole CA -2. Entrambi i tipi possono sputare (normale TxC) una volta al round fino a una distanza di 1,5 metri per Dado Vita, e se lo sputo va a segno causa gli stessi Punti Ferita che possiede la lumaca a causa della saliva acida.
6. **Saltatore:** si tratta di una specie di viverna senz'ali alta 2,5 metri con una lunga coda che avanza sulle poderose zampe posteriori originaria del Mondo Cavo. Il saltatore deve il suo nome alla sua capacità di avanzare saltellando, e una volta al round può compiere un singolo balzo in avanti fino a 30 metri (altezza massima del salto: 3 metri) al posto del suo normale movimento. Viene usato come cavalcatura dagli orchetti Krugel ed è particolarmente utile per saltare i crepacci e i burroni.

Capitolo 2. Armi Bianche

Regole Generali

Le armi bianche sono quelle che producono ferite per mezzo di punte (armi da punta o penetranti), forme contundenti (armi da botta o contundenti) o lame (armi da taglio o laceranti). Le armi bianche possono essere distinte in tre grandi categorie ombrello: armi improvvisate, armi semplici e complesse. Inoltre, le armi possono essere suddivise ulteriormente in cinque tipologie in base al loro impiego: armi da mischia (quelle che si usano in un corpo a corpo), armi da tiro (si usano solo a distanza), armi scagliabili (possono essere usate in mischia o a distanza, ma la loro gittata è sempre inferiore alle armi da tiro), armi in asta (armi lunghe in grado di colpire avversari a breve distanza) e armi doppie (armi che sfruttano due stili diversi di combattimento).

Armi Improvvisate

Le armi improvvisate sono oggetti di uso quotidiano non pensati per essere usati come armi da guerra, che tutti riescono ad utilizzare per i compiti comuni per cui sono stati creati (ad esempio spalare con un badile, zappare con la zappa, tagliare col coltello, ecc.), ma che all'occorrenza possono essere usati per provocare danni. Ovviamente, visto che non si tratta di armi vere e proprie non esistono maestrie nell'uso di tali oggetti e chiunque ne utilizzi uno come arma subisce una penalità di -2 ai suoi Tiri per Colpire (a meno che non possieda l'abilità generale *Artista del combattimento*). Non è possibile maneggiare oggetti di oltre una taglia superiore a quella del personaggio, e oggetti voluminosi devono sempre essere maneggiati con due mani (se il peso lo consente). I danni causati da queste armi improvvisate sono sempre mortali, e dipendono sia dalle dimensioni dell'oggetto che dal tipo di danno (Botta, Taglio o Punta), come mostra la tabella 2.1: infatti, a parità di dimensioni, armi improvvisate taglienti o appuntite causano sempre un dado di danno superiore alle armi contundenti (ad esempio una bottiglia di taglia minuta causa 1d3 PF, mentre un'accetta causa 1d4 PF).

TAB 2.1 – DANNI DI ARMI IMPROVVISATE

Dimensione	Esempio	Danni B	Danni T/P
Minuscola	Bicchiera	1	1d2
Minuta	Bottiglia	1d3	1d4
Piccola	Attizzatoio	1d4	1d5
Media	Sedia	1d5	1d6
Grande	Tavolo	1d6	1d8
Enorme	Armadio	2d6	2d8
Gigantesca	Carro	3d6	3d8

È possibile scagliare armi improvvisate maneggiabili con una sola mano ad una distanza che dipende dalla dimensione dell'oggetto in relazione alla taglia del personaggio e alla sua Forza (v. tab. 2.2); oggetti più grandi del soggetto possono essere scagliati solo alla distanza massima di 2 metri.

TAB 2.2 – GITTATA DI ARMI IMPROVVISATE

Dim. Ogg.	Gittata
< 3 taglie	2 mt x Forza
< 2 taglie	1 mt x Forza
< 1 taglia	1 mt x Forza / 2
Uguale	1 mt x Forza / 3

Armi Semplici

Con questa definizione si intendono arnesi creati per ferire e uccidere, solitamente per la caccia o la guerra, che si distinguono per la facilità di utilizzo come strumenti d'offesa (la categoria comprende quasi tutte le armi, incluse armi da fuoco e balestre, più facili da usare grazie alla tecnologia superiore). Sono dotate di 5 gradi di maestria, i tempi per l'addestramento sono standard e dato che sono semplici da usare la penalità al TxC per gli inesperti è -2.

Molte armi semplici derivano da strumenti d'uso quotidiano (specialmente dagli attrezzi agricoli o artigianali), essendo la versione rivisitata per scopo offensivo dello strumento comune (ad esempio la forca deriva dal forcone, il falciatore dalla falce, il martello da guerra dal comune martello, e così via). Qualsiasi personaggio che sia almeno Base in un'arma semplice collegata a uno strumento comune simile può adoperare l'arma improvvisata sfruttando i bonus al colpire, gli effetti speciali e i bonus alla difesa e i danni derivanti dalla padronanza dell'arma semplice collegata. Solo nel caso in cui l'arma semplice abbia dimensioni diverse oppure debba essere impugnata diversamente (con una o due mani) rispetto all'arma improvvisata, il personaggio non potrà sfruttare i bonus alla difesa dell'arma semplice e dovrà usare i danni ridotti associati all'arma improvvisata.

TAB. 2.3 – STRUMENTI E ARMI SEMPLICI COLLEGATE

Strumento	Arma semplice
Accetta	Scure
Ascia	Ascia da battaglia
Badile	Bastone
Catena	Catena da guerra
Coltello	Pugnale
Correggiato	Aspersorio
Falce	Falce dritta
Falcetto, Ronca	Spada-falcetto
Forcone	Forca
Maglio	Maglio da guerra
Mannarino	Mannarese
Martello	Martello da lancio
Piccone, Zappa	Piccone militare
Randello, Torcia, Vanga	Clava o Mazza leggera
Rastrello	Rastrello da guerra
Uncino	Zanna corta

Armi Complesse

Si tratta di strumenti progettati e creati col preciso scopo di infliggere ferite particolarmente letali o sfruttare diversi effetti speciali se usati nel modo giusto. Si tratta sempre di armi più difficili da padroneggiare efficacemente rispetto alle armi semplici: dotate sempre di 5 gradi di maestria, il tempo d'apprendimento è però raddoppiato e sono decisamente più difficili da usare per gli inesperti (penalità di -4 al TxC). Molte armi complesse derivano da armi semplici, e la categoria include tutte le armi doppie, le armi lunghe inastate e alcune armi particolarmente pesanti o capaci di causare danni più elevati rispetto a quelle semplici.

Armi da Tiro

Le armi da tiro sono armi che scagliano proiettili o dardi a distanza, e solitamente richiedono entrambe le mani per essere usate (a meno che non venga specificato diversamente nella descrizione). Queste armi non possono essere usate nei combattimenti in mischia contro nemici in movimento più vicini di 2 metri (mancano automaticamente i bersagli, a meno che non siano immobili), né contro bersagli che si trovano oltre la gittata massima. Inoltre, il Valore d'Armatura viene dimezzato contro proiettili scagliati da qualsiasi arma da tiro. Gli archi permettono di aggiungere ai danni il bonus della Forza entro certi limiti (in base al tipo di arco), mentre con balestre e armi da fuoco non si aggiunge il modificatore della Forza di chi utilizza l'arma.

I Tiri per Colpire sono modificati, oltre che dalla Destrezza del personaggio, dal grado di Maestria e da eventuali bonus/malus magici dell'arma, anche dalla distanza del bersaglio, secondo la tabella seguente:

- Bersagli entro la Corta Distanza +1
- Bersagli entro la Media Distanza +0
- Bersagli entro la Lunga Distanza -1

La gittata riportata è pensata per il tiro ad alzo zero, cioè con dardo parallelo al terreno e mirando al nemico. È però possibile raddoppiare la gittata massima arcuando la traiettoria a 45° (tiro a parabola). In tal caso però, non è possibile mirare (v. abilità generale *Mano ferma*) e il TxC subisce una penalità complessiva di 5 punti.

Anche la copertura di un bersaglio (qualunque cosa ne occluda la vista) influenza il TxC. Una copertura che può essere penetrata (come un cespuglio o una tenda) è chiamata *copertura morbida*, mentre quelle che non possono essere trapassate sono *coperture rigide*. Se il bersaglio si ripara dietro una copertura, il TxC dell'attaccante è penalizzato come sotto riportato:

TAB 2.4 – PENALITÀ AI TxC DA COPERTURA

Copertura	Morbida	Rigida
1/3	-1	-2
1/2	-2	-4
2/3	-3	-6
Completa	-6	Non colpibile

Per quanto riguarda la gittata di armi da tiro di dimensioni diverse da quelle qui presentate, si consideri che per ogni categoria di dimensioni superiore o inferiore rispetto a quella

dell'arma qui descritta, la sua gittata cala o cresce del 30% (pur mantenendo un valore divisibile per 3 o per 1,5).

Esempio: un arco corto è la versione di dimensioni medie di un arco lungo (dimensioni grandi), e la gittata è ridotta del 30%. Un arco lungo degli orchi dovrebbe quindi essere di dimensioni enormi, e aumenterebbe del 30% la gittata (33/63/96 anziché 24/48/72).

Infine, ogni volta che si usa un proiettile o dardo è possibile tentare di recuperarlo se è facilmente localizzabile. Occorre effettuare un TS Caduta, aggiungendo il modificatore del dardo: in caso di fallimento il proiettile è compromesso, viceversa il dardo può essere recuperato e riutilizzato.

Armi in Asta

Le armi in asta sono armi di taglia grande dotate di un'asta di legno come manico e terminanti con un ferro tagliente o appuntito. Le armi inastate si dividono a loro volta in due sottocategorie: armi inastate corte e lunghe, il cui unico metro di differenza è rappresentato dal fatto che le armi lunghe hanno una portata superiore grazie al fatto di essere più lunghe di 2 metri.

Le **armi lunghe** permettono di attaccare avversari distanti fino a 3 metri o nemici coperti dalla prima linea di attaccanti, senza esporsi direttamente. L'attacco può essere effettuato a patto di non essere di taglia inferiore a quelli che combattono in prima linea e il TxC è penalizzato di 4 punti (come se il bersaglio godesse di mezza copertura). Tuttavia, data l'estrema lunghezza di queste armi, esse sono poco maneggevoli contro avversari in combattimento ravvicinato (corpo a corpo), che costringono il personaggio ad impugnare l'asta in maniera scorretta, accorciandone la portata per riuscire a maneggiarla. Quindi il Tiro per Colpire di armi in asta subisce una penalità di -1 se usate contro nemici che si trovano a meno di 1,5 metri (cosa che non accade alle armi inastate lunghe meno di 2 metri).

Armi Doppie

Un'arma doppia consente di attaccare sfruttando due stili di combattimento diversi (ad esempio il bastone-catena o la falce-catena), oppure permette di portare un attacco aggiuntivo sfruttando le due estremità dell'arma o diverse lame presenti sull'arma. È possibile utilizzare solo armi doppie che siano al massimo di una taglia superiore alla propria.

Ingombro Maneggiabile

Questo valore indica il massimo ingombro di un oggetto che il personaggio è in grado di maneggiare con una mano sola, ed è quindi un dato indispensabile per capire quali armi un soggetto possa utilizzare. La seguente formula indica l'ingombro in monete di un oggetto che l'individuo può maneggiare con una mano sola grazie alla sua Forza (per capire qual è l'ingombro maneggiabile con due mani, semplicemente moltiplicate per due il valore ottenuto):

$$\text{Ingombro Maneggiabile a 1 mano (monete)} = (\text{Forza} \times \text{Moltiplicatore}) \times \text{Coefficiente di Taglia}$$

Fare riferimento alla seguente tabella per determinare i Moltiplicatori in base alla Forza dell'individuo:

TAB. 2.5 – INGOMBRO MANEGGIABILE

<i>Forza</i>	<i>Moltipl.</i>
1 – 20	× 6
21 – 40	× 7
41 – 60	× 8
61 – 80	× 9
81 – 100	× 10

Per calcolare il peso massimo maneggiabile in grammi, moltiplicare per 50 l'ingombro in monete.

Un personaggio non può maneggiare con una sola mano oggetti più grandi della sua taglia, mentre può maneggiare con due mani oggetti della sua stessa taglia (ad esempio quando sono troppo pesanti per maneggiarli con una mano sola) o più grandi, ma non quelli più piccoli, a meno che la struttura dell'oggetto non lo impedisca. Ad esempio, una spada lunga (dim. medie) ha sicuramente un'elsa abbastanza ampia per essere impugnata a due mani anche da un umano (taglia media), ma non è invece possibile per lo stesso umano maneggiare con due mani uno stocco (dimensioni medie), poiché l'elsa è più corta e dotata di guardia.

Dimensioni di Armi e Creature

Un personaggio può maneggiare a una mano armi di dimensioni minori o uguali alla sua taglia, e con due mani armi della stessa taglia o al massimo una taglia superiore alla propria (sempre che l'ingombro maneggiabile lo consenta). Non è possibile maneggiare un'arma di oltre due taglie più piccola della propria o di oltre una taglia più grande della propria.

Creature di taglia superiore o inferiore alla media usano armi di dimensioni appropriate e causano danni proporzionati anche in caso di accesso alle maestrie. In generale, un'arma identica a una di quelle descritte in questo manuale causa un dado di danni aggiuntivo per ogni taglia superiore, oppure un tipo di dado di danni inferiore per ogni taglia diminuita rispetto all'originale secondo questa progressione decrescente:

$$d12 \Rightarrow d10 \Rightarrow d8 \Rightarrow d6 \Rightarrow d5 \Rightarrow d4 \Rightarrow d3 \Rightarrow d2 \Rightarrow 1$$

Nota: per d5, d3 e d2 si usino d10, d6 e d4 dividendo per due il risultato.

Esempio: un gigante delle colline (taglia Grande) che usa una spada lunga delle sue dimensioni causa 2d8 danni al grado Base invece di 1d8, mentre la spada lunga di un gigante delle nuvole (taglia Enorme) causa 3d8 danni al grado Base. Al contrario una spada lunga halfling (Piccola) causa 1d6 danni, mentre se di taglia Minuta causa 1d5 danni.

La Tabella I riportata nell'Introduzione indica le dimensioni relative alle creature e agli oggetti, che si trovano anche nella descrizione di ciascuna arma. Per armi dello stesso tipo ma di dimensione diversa, moltiplicare l'ingombro, il costo e i PD per il Coefficiente di Taglia relativo riportato nella Tabella I per ottenere i nuovi valori (arrotondando per difetto).

Armi di Materiali Alternativi

È possibile fabbricare versioni delle armi normalmente in acciaio con legno, pietra, bronzo o altri materiali. Asseconda del materiale usato, variano i Punti Danno, il costo, l'ingombro e le capacità offensive dell'arma, come mostra la seguente tabella 2.6:

TAB 2.6 – MATERIALI ALTERNATIVI PER ARMI

Materiale	Costo	Ing.	P.D.	TxC	Danni
Acciaio Rosso	10	0,5	1,5	+1	–
Adamantite	20	1,5	2	+1	+1
Argento	4	1,3	0,7	–	–1
Bronzo	0,7	1,2	0,8	–1	–1
Cristallo/Corallo	1	0,4	0,5	–	–1
Draghi	15	1	1	+1	–
Ferro	0,8	1	0,9	–	–1
Legno	0,5	0,7	0,6	–1*	–2
Legno pietrificato	3	1,5	1	–1	–1
Mithral	15	0,5	1,5	+1	–
Oro	8	1,6	0,7	–1	–
Osso	0,6	0,7	0,5	–2	–1
Pietra	0,7	1,5	0,9	–1	–1
Pietra preziosa	vario	0,8	0,7	–	–
Platino	12	2	0,8	–	–
Rame	0,5	1,2	0,7	–1	–2
Vetracciaio	8	0,5	1	–	–

Nella tabella sovrastante, le colonne relative al Costo, all'Ingombro e ai Punti Danno riportano il numero per il quale deve essere moltiplicato il valore base indicato per ogni arma in acciaio descritta in questo capitolo per ricavare quelli effettivi dell'oggetto fabbricato con quel tipo di materiale. La colonna del TxC indica il modificatore al Tiro per Colpire dato dal materiale usato solo per armi da taglio, mentre quella relativa ai Danni indica il modificatore ai danni inferti con qualsiasi tipologia di arma di quel materiale.

* **Nota:** Armi da taglio replicate in legno (come la spada giapponese detta *bokken* o il *rudis* romano, o la *shinai* in bambù, l'arma tipica del kendo giapponese) sono considerate armi da botta che possono provocare danni debilitanti e non mortali e sono usate per addestrarsi nell'uso di qualsiasi tipo di spada, senza ferire seriamente i duellanti.

Armi fabbricate usando zanne o artigli di drago sono molto più affilate: concedono un bonus naturale di +1 al Tiro per Colpire e colpiscono come arma +1.

Combattimento Subacqueo

A differenza dell'aria, l'acqua ha un coefficiente di attrito molto elevato e influisce in modo diverso sul combattimento. Sott'acqua qualsiasi colpo portato con un'arma da botta o da taglio viene rallentato enormemente a causa della manovra necessaria per sferrare il colpo, con la conseguenza che tutte le armi da taglio e da botta a qualsiasi grado di maestria causano automaticamente metà dei danni e il loro Tiro per Colpire subisce una penalità di –4 (è molto facile evitarle data la loro lentezza). Le armi da punta non risentono di queste penalità e sono le preferite tra i popoli sottomarini.

Inoltre, sott'acqua non è possibile usare scudi o scagliare armi, e le uniche armi a distanza funzionanti sono quelle da tiro, anche se il raggio degli archi è dimezzato. Per questo le armi da tiro più diffuse tra i subacquei sono quelle meccaniche (fiocina e balestre).

Infine, qualsiasi essere di superficie sott'acqua riceve un malus di –1 ad Iniziativa e CA, a meno che non sappia *Nuotare* o benefici di *libertà di movimento*.

Danni Debilitanti

Il danno debilitante indica il tentativo di stordire e far svenire un soggetto con colpi contundenti portati con attenzione nei punti giusti (testa, collo, reni, ecc.).

Tutti i danni ricevuti a causa di pugni e calci si considerano debilitanti, a meno che non si tratti di un esperto in un'Arte Marziale o di un personaggio con l'abilità *Azzuffarsi* o di una creatura dotata di artigli, speroni o di un tipo di attacco di questo genere, che può decidere di colpire per uccidere o per stordire. I danni debilitanti inferti a mani nude da persone inesperte nelle arti marziali dipendono dalla taglia dell'attaccante in rapporto alla vittima, come segue:

Taglia Attaccante	Danni
2+ < a vittima	nessuno
1 < a vittima	1/2 bns For
Uguale a vittima	bonus For
1 > a vittima	Bns For +1
2+ > a vittima	Bns For ×2

Anche le armi possono infliggere danni di questo tipo, ma l'arma non presenta la capacità di causare danni debilitanti tra gli effetti speciali (v. sezione con l'Elenco delle armi bianche), il danno arrecato è sempre inferiore di un dado rispetto a quello base (es. una spada causa 1d6 anziché 1d8, dato che i danni superiori dovuti alle maestrie indicano l'abilità del personaggio nel portare colpi più micidiali), e l'attaccante non beneficia del bonus al TxC derivante dalla maestria con l'arma (di solito colpisce usando il piatto della lama, l'asta o l'impugnatura), ma non risente nemmeno del malus al TxC associato ad armi improvvisate.

I Punti Ferita persi in seguito a un danno debilitante si recuperano al ritmo di 1/20 dei PF totali + bonus Costituzione (max 10) al minuto da quando cessano le percosse. Se il soggetto scende sotto zero PF a causa di questi danni, non muore ma sviene e si riprende solo quando i PF ritornano in positivo. Se i danni subiti in questo modo superano -5 PF, la vittima entra in coma e perde 1 PF al minuto fino a che muore raggiunti -10 PF. Se in questo lasso di tempo viene soccorsa con una prova di *Guarire* o *Medicina* si stabilizza e recupera 1 PF per ogni giorno di cura riuscita; quando ritorna a 1 PF si riprende e rigenera i danni debilitanti come al solito. L'uso di incantesimi curativi permette ovviamente di recuperare le forze molto più velocemente.

Colpo di Grazia

Si può uccidere una creatura vivente indifesa (paralizzata, legata o addormentata) vibrando un singolo colpo ben assestato ad un'area vitale del corpo, come il cuore, il cervello o il collo (recidendo arteria carotidea e giugulare), usando un'arma da taglio o punta con dimensioni al massimo di due taglie inferiori alla vittima, o un'arma da botta della stessa taglia. L'attacco va a segno automaticamente e infligge danni raddoppiati: se è ancora viva, la vittima deve fare un TS Raggio della Morte con penalità pari a metà dei danni subiti per evitare la morte istantanea.

Soglia della Morte

Una volta che i Punti Ferita di un soggetto scendono a zero o in negativo, l'individuo perde conoscenza ed entra in coma: è ora sulla cosiddetta soglia della morte. Se non viene curato tempestivamente con mezzi normali (prove di *Guarire* o *Medicina*) o magici che gli consentano di ritornare in positivo coi PF, egli perde 1 ulteriore Punto Ferita al minuto, e una volta giunto a -5 PF si considera morto definitivamente. Ovviamente, individui feriti al punto tale che i PF da positivi vengono ridotti a meno di -5 PF muoiono sul colpo, così come chiunque sia vittima di un colpo di grazia.

Per quanto riguarda i danni debilitanti la soglia della morte si raggiunge a -6 PF. A quel punto il soggetto non riesce più a riprendersi da solo e muore se non viene soccorso prima di raggiungere -10 PF (v. sopra).

Per le vittime di soffocamento, una volta che la Costituzione o i PF si azzerano svengono e perdono 1 PF debilitante al round anziché al minuto, poiché la mancanza di ossigeno al cervello provoca danni gravi più velocemente del dissanguamento; a -10 PF sopraggiunge la morte per asfissia.

Regole Opzionali

Amputazione

È possibile amputare un arto o la testa di una creatura con un colpo solo seguendo questa regola solo se le seguenti quattro condizioni vengono rispettate:

- 1) L'attaccante ha dichiarato un Colpo Mirato (v. sezione omonima di seguito) alla parte del corpo che vuole amputare usando un'arma da taglio;
- 2) La vittima ha al massimo una taglia superiore alle dimensioni dell'arma;
- 3) La vittima perde la metà dei suoi attuali PF in seguito a questo singolo attacco.

Se tutte le precedenti condizioni sussistono, la vittima deve effettuare un TS contro Raggio della Morte con penalità di -4 per evitare l'amputazione; se i PF della creatura si azzerano, muore in seguito all'amputazione della parte colpita.

In caso di colpo mirato al collo è possibile decapitare solo se si usa un'arma di dimensioni uguali o superiori alla vittima; in caso di decapitazione, la vittima muore sul colpo indipendentemente dai PF causati o rimasti.

Per ulteriori informazioni sugli effetti di un'amputazione sul fisico della vittima, vedere la sezione **Ferite e Infezioni**, nella parte relativa alla Cancrena ad una parte del corpo.

Armi dentate

Un'arma dentata è un'arma da taglio o da punta di qualunque tipo dotata di lama frastagliata o alla cui lama sono stati applicati spuntoni di metallo, pietra o osso per rendere il taglio più frastagliato e letale.

Ad un'arma dentata si applica la maestria appropriate al tipo di arma, ma occorre aumentarne di 1/3 il costo, incrementare di 1 punto il danno inflitto ad ogni grado di maestria, e la probabilità di contrarre infezioni di una ferita aperta creata da una lama dentata aumenta del 10% rispetto alla percen-

tuale base (v. la regola opzionale sotto riportata intitolata *Ferite e Infezioni*).

Attaccare in gruppo

Molto spesso un personaggio si fa scudo della propria Classe d'Armatura molto bassa per resistere a qualsiasi attacco portato anche da nemici in numero soverchiante. Può succedere infatti che un Guerriero con una CA di -2 sia praticamente intoccabile da personaggi di basso livello, e così può resistere anche a un assalto di 50 persone (Guerrieri di 1° livello o popolani comuni) senza alcuna paura di subire danni (lo colpirebbero solo con un 20 naturale). Ciò è decisamente irrealistico, e per questo si suggerisce la regola seguente.

Ogni volta che due fazioni si scontrano in mischia e si verifica un rapporto di almeno otto a uno tra le due forze, si suppone che, se non riesce a coprirsi le spalle e l'ambiente circostante è sufficientemente ampio, ogni persona del gruppo in minoranza sia completamente circondata (attaccata da otto persone del gruppo in maggioranza). In tal caso, otto membri del gruppo in maggioranza attaccano come fossero una creatura singola con livello pari alla media dei livelli dei membri del gruppo +4, usando il THAC0 della classe presente in maggioranza con un bonus di +4, dato che la vittima deve difendersi dagli attacchi da ogni parte. Se il Tiro per Colpire va a segno, tirare per i danni causati da tutti gli attaccanti; se invece il Tiro per Colpire non riesce, tutti gli attaccanti hanno mancato il bersaglio.

Esempio: Baraka (G10° con CA -2) viene assalito da una masnada di banditi inferociti. Si tratta di 15 briganti (Ladri di 1° armati di spada corta), che ovviamente stanno in rapporto di almeno 8 a 1. I primi otto riescono a circondarlo e lo assalgono come un Ladro di 5° (THAC0 17, bonus di +4 al TxC): se il Tiro per Colpire è pari a 15 o più, allora i colpi vanno a segno, e trattandosi di ladri, almeno la metà di loro riuscirà a colpire alle spalle Baraka, causando danni doppi, per un totale di 8d6 + 4d6 punti di danno in un round (abbastanza per uccidere il guerriero)! Se ne è in grado, Baraka può comunque tentare di parare alcuni degli attacchi per ridurre i danni. Se Baraka riesce a coprirsi almeno un lato dagli attacchi dei nemici, potrà evitare l'attacco in gruppo, e affronterà gli attacchi dei singoli avversari.

Bonus di Attacco Base e CA Positiva

Questa opzione viene proposta per introdurre un modo molto semplice e diretto per calcolare la Classe d'Armatura e gestire il vecchio THAC0 (acronimo inglese che significa *Tiro per Colpire Classe Armatura Zero*) di D&D Classico, ed è basata sul sistema concepito per D&D Terza Edizione.

In base alla classe di appartenenza e al livello del personaggio o ai Dadi Vita della creatura (in caso di mostri), basta consultare la tabella seguente per individuare il Bonus d'Attacco Base (BAB) del soggetto, che sostituisce il THAC0 e si somma al Tiro per Colpire:

TAB. 2.8 – BONUS ATTACCO BASE PER CLASSE O DV

BAB	Guer	Ch/La	Mago	DV
+0	–	1-2	1-4	¼ - 1
+1	1-2	3-5	5-8	2
+2	3-4	6-8	9-12	3
+3	5-6	9-11	13-16	4
+4	7-8	12-14	17-20	5
+5	9-10	15-17	21-25	6
+6	11-12	18-20	26-30	7
+7	13-14	21-23	31-35	8
+8	15-16	24-26	36	9
+9	17-18	27-29	–	10
+10	19-20	30-32	–	11
+11	21-23	33-35	–	12
+12	24-26	36	–	13-14
+13	27-29	–	–	15-16
+14	30-32	–	–	17-18
+15	33-35	–	–	19-20
+16	36	–	–	21-22
+17	–	–	–	23-24
+18	–	–	–	25-26
+19	–	–	–	27-28
+20	–	–	–	29-30

+1 al TxC ogni 2 DV successivi fino a un massimo di +30 per 50 DV e oltre

Si procede quindi ad un normale Tiro per Colpire: si tira 1d20, si somma il BAB, il bonus della caratteristica appropriata (Forza per attacchi in mischia, Destrezza per quelli a distanza – aggiungere un bonus di Forza pari a 1/3 dei DV per i mostri) ed eventuali bonus magici (per l'arma o incantesimi) o dovuti alla situazione e il risultato indica la Classe d'Armatura colpita. Con questa regola le corazze danno alla CA base del soggetto (11 per umani) un bonus armatura pari a 9 meno la vecchia CA (es. una corazza di piastre dà CA 3, col nuovo sistema dà un bonus alla CA naturale di +6). La Classe d'Armatura totale viene ricalcolata in positivo seguendo una tabella di conversione (la riga in grigio indica la vecchia CA in negativo, mentre la riga sottostante in neretto la nuova CA in positivo):

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

Nota: un risultato di 20 puro è considerato come 25.

Con il nuovo sistema più alta è la CA e migliore sarà la protezione, così come maggiore è il risultato del Tiro per Colpire e più alta è la CA colpita.

Esempio: Padraich è un Guerriero di 4° (BAB: +2) con Forza 13 (+1) che attacca con una spada corta (bonus totale al TxC +3). Deve colpire un soldato in armatura di piastre (CA 3 nel vecchio sistema, CA 17 col nuovo) e tira 1d20: se realizza almeno 14 col d20 il colpo andrà a segno (14 +3 per i suoi bonus = CA 17).

Personaggi che possiedono gli attacchi multipli grazie alla classe marziale beneficiano del bonus intero al TxC col primo attacco, mentre gli attacchi successivi usano il BAB dimezzato. L'opzione di parata delle Maestrie funziona allo stesso modo: la prima parata beneficia del BAB intero, le altre del valore dimezzato.

Esempio: un guerriero di 12° ha due attacchi al round, quindi il primo beneficia di +6 al colpire, il secondo solo di +3 (aggiungere in entrambi i casi i bonus derivanti dalla Forza, dalla magia, dalle Maestrie, ecc.).

Colpi Critici

Quando un Tiro per Colpire naturale (non modificato) col d20 dà come risultato 18, 19 o 20, significa che si è verificato un Colpo Critico. Un risultato di 20, oltre al Critico, indica sempre che il colpo ha causato il massimo danno possibile (non occorre tirare i dadi).

Una volta stabilito che si tratta di un colpo critico, occorre individuare la categoria a cui appartiene la vittima per capire quale tabella usare per sapere quale parte del corpo è stata colpita: per gli Umanoidi (esseri bipedi dotati di due gambe, due braccia e una testa, che possono avere anche ali e coda) usare la Tabella 2.9A, per gli Animali o i Mostri (qualsiasi altra creatura che solitamente avanza a quattro zampe, fluttua o striscia) usare la Tabella 2.9B. Per esseri con una fisiologia anomala, il DM dovrebbe stabilire la parte del corpo colpita col buon senso (es. un occhio tiranno è sprovvisto di arti e qualsiasi risultato va considerato Busto, tranne per la Testa, che indica i peduncoli superiori).

Se il colpo era mirato (v. sezione successiva omonima), non occorre scegliere a caso, mentre se il colpo è stato sferrato senza precisare una zona definita, tirare 1d10 per determinarne casualmente la locazione sul corpo e usare poi la tabella appropriata in base alla tipologia di danno (v. sotto); per attacchi in mischia da creature non volanti di due taglie inferiori alla vittima o che si trovano più in basso tirare 1d6.

TAB. 2.9 - LOCAZIONE DEL CRITICO

TAB. 2.9A		TAB. 2.9B	
D10	Umanoidi	D10	Animali/Mostri
1-2	Gamba o Ala ds	1	Zampa anteriore sn
3-4	Gamba o Ala sn	2	Zampa anteriore ds
5	Addome o Coda	3	Zampa post o Ala sn
6-7	Busto	4	Zampa post o Ala ds
8	Braccio ds	5	Coda
9	Braccio sn	6-7	Addome
10	Testa e Collo	8-9	Busto
		10	Testa e Collo

Bisogna poi distinguere il tipo di danni subiti, per capire quale tabella usare tra: danni penetranti o da Punta (P), danni laceranti o da Taglio (T), danni contundenti o da Botta (B).

Come ultimo passo occorre determinare la gravità della ferita. In base al rapporto tra l'arma e la vittima occorre tirare un certo dado che indica la gravità della ferita riportata: più è grande l'arma o l'assalitore rispetto alla vittima, e maggiori saranno le probabilità di un danno grave; i dardi di armi da tiro sono considerati della stessa dimensione dell'arma, mentre proiettili di armi da fuoco si considerano di due taglie superiori all'arma. La tabella 2.10 illustra il tipo di dado da usare in base alle dimensioni:

TAB. 2.10 – GRAVITÀ DELLA FERITA

Dimensioni	Dado	Ferita
Arma < Vittima	1d6	Minore
Arma = Vittima	1d8	Maggiore
Arma > Vittima	1d10	Grave
Arma > 2 taglie	2d6	Mortale

Se una creatura usa armi naturali (pugni, calci, morsi, artigli, ecc.) si usa la stessa tabella 2.10, riducendo di un grado la taglia dell'attaccante e cercando di capire il tipo di danno in base all'attacco (ad es. artigli fanno danni da taglio, pugni da botta, cornate danni da punta, e così via).

Per stabilire la gravità finale della ferita, al risultato del tiro soprastante va aggiunto un valore in base ai danni subiti dalla vittima col colpo critico ricevuto rispetto ai suoi Punti Ferita temporanei (v. tabella 2.11):

TAB. 2.11 – GRAVITÀ DEL COLPO

PF temp. persi	Gravità
Entro ¼ (1%-25%)	+1
Entro ½ (26%-50%)	+3
Oltre ½ (51+%)	+5

A questo punto la vittima effettua un TS contro Raggio della Morte, con bonus in base al tipo di corazzatura indossata (+1 leggera, +2 media, +3 pesante) e penalità pari alla gravità del colpo (v. tab. 2.11). Se il TS riesce, il soggetto subisce i danni derivanti dalla gravità della ferita, mentre se fallisce risente anche delle *penalità secondarie indicate in italico*.

In caso di critici con armi da tiro o da fuoco, il proiettile rimane conficcato nelle carni e per estrarlo occorre una prova di *Medicina* o *Destrezza* a -2; se la prova fallisce, la vittima subisce 1 danno aggiuntivo, non può essere curata finché non viene estratto e rischia di infettarsi (v. *Ferite e Infezioni*).

Occorre ricordare che alcune creature hanno una fisiologia molto particolare e possono risultare immuni a molti o tutti gli effetti dei colpi critici. Di seguito si riportano i casi generali più classici.

Costrutti: una creatura artificiale animata magicamente è un costrutto, così come qualsiasi oggetto animato. I costrutti ignorano qualsiasi emorragia ed effetto dei critici ad eccezione di Frantumazioni e Amputazioni degli arti, ed ogni tiro di dado per determinare la gravità della ferita viene sempre ridotto di due punti.

Creature Amorfe: esseri privi di struttura corporea chiara, privi di arti e di centri vitali definiti, sono considerati amorfi (ad esempio tutti i protoplasmici, le amebe e le melme). Queste creature sono totalmente immuni agli effetti dei colpi critici.

Creature Rigeneranti: esseri capaci di rigenerare le loro ferite ad un ritmo accelerato (1 PF al turno o meglio) ignorano qualsiasi effetto di grado Minore, mentre le emorragie minori durano 1 solo round e quelle più serie si arrestano una volta recuperati abbastanza PF (considerare la rigenerazione una cura magica e cumulare i PF rigenerati). Impedimenti al movimento durano non più di un turno, e se la rigenerazione è molto potente (es. quella dei troll), è possibile far ricrescere un arto reciso dopo 24 ore (a quel punto scompaiono tutte le penalità dell'amputazione).

Mostri Vegetali: esseri la cui fisiologia è simile a quella delle piante sono detti mostri vegetali (ad esempio i treant, i miconidi, o le piante carnivore). Queste creature ignorano qualsiasi colpo critico al Busto e alla Testa (e anche alle gambe se mancano). Per i colpi critici agli Arti (cioè radici e rami) si considerano solo le Amputazioni, ignorando le emorragie.

Non-Morti: una creatura non-morta è un cadavere animato da una forza innaturale (ad esempio ghouls, zombi, scheletri, vampiri, fantasmi, ecc.). I non-morti incorporei (come fantasmi e necrospettri) sono immuni ai colpi critici, mentre i non-morti corporei ignorano qualsiasi effetto dei critici ad eccezione di Frantumazioni e Amputazioni degli arti, anche se non risentono di eventuali emorragie ad essi associate.

LEGENDA DEGLI EFFETTI DEI COLPI CRITICI

Le tabelle degli effetti dei colpi critici riportano una serie di effetti supplementari alla perdita di Punti Ferita. Le ferite vengono suddivise in quattro gradi di gravità: Minori (Graffi e Lividi), Maggiori (Tagli e Fratture composte), Seri (Lacerazioni, Perforazioni e Rotture) e Mortali (Amputazioni, Trafissioni e Frantumazioni). Di seguito vengono descritti tutti i tipi di effetti riscontrabili nelle tabelle dei colpi critici, in ordine di gravità.

Si ricorda che un favorevole TS contro Raggio della Morte permette di evitare solo le penalità secondarie (*indicate in italico* nelle tabelle 2.12 A-F) dovute alla gravità del danno, ma se il TS fallisce il soggetto subisce tutte le penalità associate alla ferita critica subita.

Emorragia (Minore, Maggiore e Grave)

Ogni ferita critica può causare un'emorragia di diversa gravità: minore, maggiore o grave.

Emorragia minore: il soggetto perde 1d4 PF al minuto finché la ferita non viene curata.

Emorragia maggiore: il soggetto perde 1d4 PF al round finché la ferita non viene curata.

Emorragia grave: il soggetto perde 10-40% (1d4 x 10%) dei Punti Ferita totali ogni round (min. 1d4 PF) a causa di un'emorragia devastante.

È possibile arginare un'emorragia con mezzi magici o comuni. Nel primo caso occorre un incantesimo curativo sufficientemente potente, mentre nel secondo una prova riuscita di *Guarire* o *Medicina*. In base ai PF recuperati tramite la magia o al risultato ottenuto con la prova di abilità relativa, l'emorragia viene ridotta come mostra la tabella:

PF da cura magica	Prova riuscita di	Emorragia ridotta di
1-5	0-4 punti	1 grado
6-10	5-8 punti	2 gradi
11+	9+ punti	3 gradi

Si può ritentare per migliorare il risultato solo finché la prova d'abilità riesce, e che un incantesimo curativo usato per fermare un'emorragia riduce istantaneamente la perdita di sangue ma non fa recuperare alcun PF al soggetto.

Esempio: un'emorragia maggiore può essere ridotta a minore con *cura ferite leggere* oppure con una prova d'abilità riuscita di 0-4 punti. Per guarirla completamente in un colpo solo servirebbe una magia che facesse recuperare almeno 6 PF o una prova riuscita di almeno 5 punti.

Ferite Minori (Graffi e Lividi)

Si tratta di danni di poco conto che a volte possono causare un'emorragia minore. Queste ferite si richiudono normalmente col passare del tempo senza lasciare cicatrici. Una cura magica applicata ad un danno minore arresta l'emorragia e fa recuperare PF al soggetto.

Ferite Maggiori (Tagli e Fratture composte)

Si tratta di danni che causano spesso un'emorragia e che limitano in qualche modo la mobilità del corpo o la resistenza del soggetto. Di solito queste ferite si richiudono normalmente col passare del tempo lasciando cicatrici: il riposo o le cure normali devono guarire il doppio dei PF persi. Una cura ma-

gica che faccia recuperare almeno 5 PF applicata ad un danno maggiore arresta l'emorragia e fa sparire le penalità derivanti dal danno, ma non fa recuperare PF al soggetto.

Ferite Serie (Lacerazioni, Perforazioni e Rotture)

Si tratta di danni che causano sempre un'emorragia grave e che limitano fortemente la mobilità del corpo e la resistenza del soggetto per lunghi periodi di tempo. Di solito queste ferite si possono guarire normalmente, ma occorre una lunga degenza e lasciano sempre vistose cicatrici: il riposo o le cure normali devo guarire il triplo dei PF persi. Una cura magica che faccia recuperare almeno 10 PF applicata ad un danno serio arresta l'emorragia e fa sparire le penalità derivanti dal danno, ma non fa recuperare PF al soggetto.

Ferite serie agli arti riducono i Punti Ferita totali del soggetto al 75%, mentre ferite serie al busto, all'addome o alla testa riducono i PF totali al 50%.

Ferite Mortali

(Amputazione, Frantumazione e Trafissione)

Si tratta di danni che causano sempre un'emorragia grave e che limitano per sempre la mobilità del corpo e le capacità fisiche del soggetto. Queste ferite non possono mai guarire normalmente, lasciano sempre vistose cicatrici e indicano la perdita della funzionalità di una parte del corpo. Una cura magica che faccia recuperare almeno 20 PF applicata ad una frantumazione o trafissione è in grado di rimettere in sesto quella parte del corpo e far sparire le penalità derivanti dal danno, ma non fa recuperare PF al soggetto. Per quanto riguarda le amputazioni, solo incantesimi di *Rigenerazione* o simili sono in grado di far ricrescere la parte amputata, e in tal caso occorrono 24 ore, al termine delle quali il soggetto riacquista anche i PF mancanti dal totale.

Una ferita mortale ad un qualsiasi arto ne pregiudica totalmente la funzionalità (non si può usare in alcun modo).

Ferite mortali agli arti o all'addome riducono i PF del soggetto al 50%, mentre ferite mortali a qualsiasi altra parte del corpo riducono i PF totali al 25% finché la parte interessata non è ripristinata completamente.

CRITICI DA BOTTA (TAB 2.12 A-F)

Tab. 2.12A – Gambe, Zampe posteriori o Ali

Gravità	Effetto
1-2	Nessun effetto collaterale
3-4	Livido: <i>stordimento per 1 rnd</i>
5	Articolazione fratturata: movimento ridotto a 2/3, <i>stordimento per 1d4 rnd, Des -2</i>
6	Gamba/Ala fratturata: movimento dimezzato, <i>-1 a TxC e Des</i>
7	Piede rotto: movimento dimezzato, <i>-2 a TxC</i>
8	Gamba/Ala rotta: movimento ridotto a 1/3, <i>emorragia minore, -2 a TxC e Des</i>
9	Bacino rotto: movimento ridotto a 1/3, <i>emorragia minore, -2 a TxC, CA e Des</i>
10	Articolazione frantumata: movimento ridotto a 1/3, <i>emorragia minore, -3 a TxC e Des</i>
11	Gamba/Ala frantumata: movimento ridotto a 1/3, <i>emorragia maggiore, -4 a TxC e Des</i>
12	Bacino frantumato: movimento 1mt/rd, impossibile attaccare, <i>emorragia grave, -4 CA e Des</i>
13+	Vedere nr 12 e danni raddoppiati

Tab. 2.12B – Braccia o Zampe anteriori

Gravità	Effetto
1-2	Nessun effetto collaterale
3-4	Livido: <i>caduta dell'oggetto tenuto in mano</i>
5	Mano fratturata: caduta dell'oggetto, -2 TxC
6	Braccio fratturato: caduta dell'oggetto impugnato, <i>stordimento per 1 rnd, -2 TxC</i>
7	Spalla fratturata: caduta dell'oggetto, -3 TxC
8	Mano rotta: caduta dell'oggetto, <i>stordito per 1d4 rnd, impossibile impugnare armi</i>
9	Braccio rotto: caduta dell'oggetto, <i>impossibile usare quell'arto (no armi o scudi)</i>
10	Spalla rotta: caduta dell'oggetto, <i>emorragia minore, impossibile usare l'arto</i>
11	Braccio frantumato: impossibile usare l'arto, <i>emorragia maggiore, movimento dimezzato</i>
12	Spalla frantumata: impossibile usare l'arto, <i>emorragia maggiore, svenimento per 1d6 rnd, movimento ridotto a 1/3</i>
13+	Vedere nr 12 e danni raddoppiati

Tab. 2.12C – Coda

Gravità	Effetto
1-3	Nessun effetto collaterale
4-6	Livido: se coda prensile, caduta di qualsiasi oggetto maneggiato, -1 TxC con coda
7-9	Frattura: tiro Morale o fuga, -2 TxC coda
10-11	Rottura: impossibile attaccare con la coda, <i>movimento dimezzato, stordimento 1d4 rnd</i>
12	Frantumazione: impossibile attaccare con la coda, <i>dolore causa -2 a tutti TxC, emorragia minore, movimento ridotto a 1/3 (o impossibile, se la coda viene usata per deambulare)</i>
13+	Vedere nr 12 e danni raddoppiati

Tab. 2.12D – Addome

Gravità	Effetto
1-2	Nessun effetto collaterale
3-4	Livido piccolo: <i>perdita d'iniziativa per 1 rnd</i>
5-6	Livido esteso: emorragia minore, <i>stordimento per 1d4 rnd</i>
7	Frattura vertebrale: emorragia minore, <i>movimento dimezzato, -2 TxC</i>
8	Frattura del bacino: movimento a 2/3, -2 TxC
9	Rottura di un organo interno: stordimento per 1d6 rnd, <i>emorragia maggiore, -4 TxC</i>
10	Rottura di vertebre o bacino: movimento a 1/3, <i>emorragia maggiore, -4 TxC e Des</i>
11	Addome frantumato: impossibile attaccare e movimento a 1/3, <i>stordimento per 2d4 rnd, emorragia maggiore, -4 Des e CA</i>
12	Colonna vertebrale frantumata: impossibile attaccare o muoversi (inerme), <i>svenimento per 1 turno, emorragia grave, -6 Des</i>
13+	Vedere nr 12 e danni raddoppiati

Tab. 2.12E – Busto

Gravità	Effetto
1-3	Nessun effetto collaterale
4	Livido: <i>stordimento per 1 round</i>
5	Costola fratturata: emorragia minore, <i>stordimento per 1d3 rnd, movimento ridotto a 2/3</i>
6	Sterno fratturato: emorragia minore, <i>movimento dimezzato, -2 TxC</i>
7	Vertebre fratturate: stordimento per 1d4 rnd, <i>movimento dimezzato, -2 TxC</i>
8	Costola rotta: movimento dimezzato, <i>emorragia maggiore, -3 TxC</i>
9	Sterno o vertebre rotte: movimento a 1/3, <i>emorragia maggiore, -2 TxC, Des e CA</i>
10	Costole frantumate: movimento a 1/3, <i>stordimento 1d6 rnd, emorragia grave, -4 TxC</i>
11	Sterno frantumato: impossibile attaccare, <i>movimento ridotto a 1/3, emorragia grave, stordimento per 2d6 rnd, -2 Des e CA</i>
12	Colonna vertebrale frantumata: impossibile attaccare o muoversi (inerme), <i>svenimento per 1 turno, emorragia grave, -6 Des</i>
13+	Sterno e vertebre frantumate: soggetto ridotto a 0 PF con emorragia grave e paralisi totale

Tab. 2.12F – Testa

Gravità	Effetto
1-2	Nessun effetto collaterale
3-4	Livido: <i>stordimento per 1 rnd</i>
5	Naso fratturato: emorragia min., <i>stordito 1 rd</i>
6	Mento fratturato: emorragia minore, <i>difficoltà a parlare (20% fallim. incant.)</i>
7	Cranio fratturato: stordito 1d4 rnd, -1 TxC
8	Naso rotto: emorragia minore, -1 TxC
9	Mento rotto: emorragia minore, <i>difficoltà a parlare (40% fallim. incant.), -2 TxC</i>
10	Cranio rotto: emorragia maggiore, <i>svenimento per 1d6 turni, -3 TxC</i>
11	Collo frantumato: impossibile muoversi o attaccare, <i>coma x 1d4 ore, emorragia maggiore</i>
12	Faccia distrutta: perdita della vista da un occhio (-3 TxC e Osservare) o dell'udito da un orecchio (-3 Des e Ascoltare), <i>difficoltà a parlare (70% fallim. incant.), svenimento per 1d6 turni, emorragia grave</i>
13+	Cranio frantumato: soggetto ridotto a 0 PF con emorragia grave, <i>perdita permanente di 1 punto di Intelligenza, cecità o sordità totale</i>

CRITICI DA PUNTA (TAB 2.13 A-F)**Tab. 2.13A – Gambe, Zampe posteriori o Ali**

Gravità	Effetto
1-2	Nessun effetto collaterale
3-4	Graffio esteso: <i>emorragia minore</i>
5-6	Taglio in profondità: emorragia minore, <i>stordimento per 1 rnd, movimento ridotto a 2/3</i>
7	Piede perforato: movimento a 1/3, -1 TxC/Des
8-9	Gamba/Ala perforata: movimento dimezzato, <i>emorragia maggiore, Des -2</i>
10	Bacino perforato: movimento ridotto a 1/3, <i>emorragia maggiore, -2 a TxC e Des</i>
11	Gamba/Ala trafitta: movimento ridotto a 1/3, <i>emorragia grave, -3 a TxC e Des</i>
12	Bacino trafitto: movimento a 1/3 e impossibile attaccare, <i>emorragia grave, -3 a CA e Des</i>
13+	Vedere nr 12 e danni raddoppiati

Tab. 2.13B – Braccia o Zampe anteriori

Gravità	Effetto
1-3	Nessun effetto collaterale
4	Graffio: <i>caduta dell'oggetto tenuto in mano</i>
5	Taglio al braccio: emorragia minore, <i>-2 TxC</i>
6	Taglio alla mano: caduta dell'oggetto, <i>emorragia minore, -2 TxC</i>
7	Taglio alla spalla: emorragia minore, <i>-2 TxC</i>
8	Mano perforata: caduta dell'oggetto, <i>stordito per 1d3 rnd, emorragia minore, -3 TxC</i>
9	Braccio perforato: caduta dell'oggetto, <i>emorragia maggiore, -3 TxC</i>
10	Spalla perforata: caduta dell'oggetto, <i>emorragia maggiore, stordito per 1d4 rnd, -3 TxC</i>
11	Braccio trafitto: caduta dell'oggetto e impossibile usare l'arto, <i>emorragia grave</i>
12	Spalla trafitta: impossibile usare l'arto, <i>movimento ridotto a 2/3, emorragia grave</i>
13+	Vedere nr 12 e danni raddoppiati

Tab. 2.13C – Coda

Gravità	Effetto
1-4	Nessun effetto collaterale
5-7	Graffio esteso: se coda prensile, caduta di qualsiasi oggetto, <i>-1 a TxC con coda</i>
8-9	Taglio: emorragia minore, <i>dolore intenso causa tiro Morale o fuga, -2 a TxC con coda</i>
10-11	Perforazione: impossibile attaccare con coda, <i>emorragia maggiore, movimento dimezzato</i>
12	Traffissione: impossibile attaccare con la coda, <i>movimento dimezzato (o impossibile, se la coda viene usata per deambulare), dolore causa -2 a tutti TxC, emorragia maggiore</i>
13+	Vedere nr 12 e danni raddoppiati

Tab. 2.13D – Addome

Gravità	Effetto
1-2	Nessun effetto collaterale
3-4	Graffio esteso: <i>perdita d'iniziativa per 1 rnd</i>
5	Taglio al fianco: emorragia minore, <i>-1 TxC</i>
6-7	Taglio all'addome: emorragia minore, <i>movimento ridotto a 2/3, -2 TxC</i>
8	Vertebre perforate: movimento dimezzato, <i>emorragia maggiore, -2 a TxC e Des</i>
9	Bacino perforato: movimento ridotto a 1/3, <i>emorragia maggiore, -2 a TxC e Des</i>
10	Organo interno perforato: stordimento per 1d4 rnd, <i>emorragia grave, -4 TxC</i>
11	Addome trafitto: movimento dimezzato, <i>-4 a TxC e Des, emorragia grave, stordito 2d4 rd</i>
12	Colonna vertebrale trafitta: impossibile attaccare o muoversi (inerme), <i>svenimento per 1d10 minuti, emorragia grave, -4 a Des</i>
13+	Vedere nr 12 e danni raddoppiati

Tab. 2.13E – Busto

Gravità	Effetto
1-2	Nessun effetto collaterale
3-4	Graffio esteso: <i>emorragia minore</i>
5	Taglio al costato: emorragia minore, <i>stordito per 1 rnd, -1 TxC</i>
6	Sterno perforato: stordito per 1 rnd, <i>movimento dimezzato, -2 a TxC e Des</i>
7	Costato perforato: movimento dimezzato, <i>emorragia maggiore, -2 a TxC e Des</i>
8	Polmone perforato: movimento a 1/3, <i>stordito per 1d4 rnd, emorragia maggiore, -2 TxC</i>
9	Spina dorsale perforata: movimento ridotto a 1/3, <i>emorragia maggiore, -3 a TxC e Des</i>
10	Costato trafitto: movimento a 1/3, <i>emorragia grave, stordito per 1d6 rnd, -4 TxC e Des</i>
11	Polmone trafitto: movimento ridotto a 1/3, <i>emorragia grave, impossibile attaccare, stordimento per 2d6 rnd</i>
12	Colonna vertebrale trafitta: impossibile attaccare o muoversi (inerme), <i>svenimento per 1d10 minuti, emorragia grave, -4 a Des</i>
13+	Cuore trafitto: soggetto ridotto a 0 PF in coma <i>con emorragia grave</i>

Tab. 2.13F – Testa

Gravità	Effetto
1-2	Nessun effetto collaterale
3-4	Collo graffiato: <i>perdita d'iniziativa per 1 rnd</i>
5	Faccia graffiata: <i>stordimento per 1 rnd</i>
6	Taglio al collo: emorragia minore, <i>stordito 1r</i>
7	Taglio alla faccia: emorragia minore, <i>stordito per 1d3 rnd, -1 TxC</i>
8	Guancia perforata: emorragia minore, <i>difficoltà a parlare (30% fallim. incant.)</i>
9	Collo perforato: stordito per 1d4 rnd, <i>emorragia maggiore, -1 a TxC e Iniziativa</i>
10	Guancia trapassata: difficoltà a parlare (50% fallim. incant.), <i>emorragia maggiore</i>
11	Collo trapassato: emorragia maggiore, <i>svenimento per 1d4 rnd, -2 a TxC e Iniziativa</i>
12	Occhio trapassato: perdita della vista da un occhio (<i>-3 TxC e prove Osservare</i>), <i>svenimento per 1 minuto, emorragia grave</i>
13+	Cranio trapassato: soggetto ridotto a 0 PF in coma, <i>con emorragia grave e perdita permanente di 1 punto di Intelligenza</i>

CRITICI DA TAGLIO (TAB 2.14 A-F)**Tab. 2.14A – Gambe, Zampe posteriori o Ali**

Gravità	Effetto
1-3	Nessun effetto collaterale
4-5	Graffio esteso: <i>emorragia minore</i>
6-7	Taglio in profondità: emorragia minore, <i>stordimento per 1 rnd, movimento ridotto a 2/3</i>
8	Lacerazione al piede: emorragia minore, <i>movimento dimezzato, -1 a TxC e Des</i>
9-10	Gamba/Ala lacerata: movimento a 1/3, <i>emorragia maggiore, Des -2</i>
11	Piede amputato: movimento a 1/3, <i>stordito per 1d4 rnd, emorragia maggiore, -2 TxC/Des</i>
12	Gamba/Ala amputata: movimento a 1/3 (prova di Destrezza ogni round in cui si muove senza stampella per non cadere; in caso di ala amputata, impossibile volare), <i>emorragia grave, svenuto per 1 turno, -4 a TxC e Des, -2 a CA</i>
13+	Vedere nr 12 e danni raddoppiati

Tab. 2.14B – Braccia o Zampe anteriori

Gravità	Effetto
1-2	Nessun effetto collaterale
3-4	Graffio: <i>caduta dell'oggetto tenuto in mano</i>
5	Taglio al braccio: emorragia minore, <i>-1 TxC</i>
6	Taglio alla mano: caduta dell'oggetto, <i>emorragia minore, -2 TxC</i>
7	Taglio alla spalla: emorragia minore, <i>-2 TxC</i>
8	Mano lacerata: caduta dell'oggetto, <i>emorragia minore, stordito per 1d4 rnd, -3 TxC</i>
9	Braccio lacerato: caduta dell'oggetto, <i>emorragia maggiore, -3 TxC</i>
10	Spalla lacerata: caduta dell'oggetto, <i>emorragia maggiore, stordito per 1d3 rnd, -4 TxC</i>
11	Mano amputata: caduta dell'oggetto, <i>emorragia grave, soggetto stordito per 1d4 rnd</i>
12	Braccio amputato: <i>-1 a Iniziativa, emorragia grave, svenuto per 1 turno, movimento a 2/3</i>
13+	Vedere nr 12 e danni raddoppiati

Tab. 2.14C – Coda

Gravità	Effetto
1-3	Nessun effetto collaterale
4-7	Graffio esteso: se coda prensile, caduta di qualsiasi oggetto, <i>-1 a TxC con coda</i>
8-9	Taglio: emorragia minore, <i>dolore intenso causa tiro Morale o fuga, -2 a TxC con coda</i>
10-11	Lacerazione: impossibile usare la coda, <i>emorragia maggiore, movimento dimezzato</i>
12	Amputazione: movimento a 1/3 (o impossibile, se la coda è usata per deambulare), <i>emorragia grave, -2 a Des e Iniziativa</i>
13+	Vedere nr 12 e danni raddoppiati

Tab. 2.14D – Addome

Gravità	Effetto
1-3	Nessun effetto collaterale
4-5	Graffio esteso: <i>perdita d'iniziativa per 1 rnd</i>
6	Taglio al fianco: <i>stordimento per 1 rnd</i>
7-8	Taglio all'addome: emorragia minore, <i>movimento ridotto a 2/3, -2 TxC</i>
9	Vertebre lacerate: movimento dimezzato, <i>emorragia maggiore, -2 a TxC e Des</i>
10	Bacino lacerato: emorragia maggiore, <i>movimento ridotto a 1/3, -2 a TxC e Des</i>
11	Organo interno lacerato: stordimento per 1d4 rnd, <i>emorragia grave, -4 TxC</i>
12	Colonna vertebrale troncata: impossibile attaccare o muoversi (inerme), <i>svenuto per 1d4 turni, emorragia grave, Destrezza dimezzata</i>
13+	Vedere nr 12 e danni raddoppiati

Tab. 2.14E – Busto

Gravità	Effetto
1-2	Nessun effetto collaterale
3-4	Graffio esteso: <i>emorragia minore</i>
5	Taglio al costato: emorragia minore, <i>stordito per 1 rnd, -1 TxC</i>
6	Taglio allo sterno: emorragia minore, <i>movimento a 2/3, -1 TxC</i>
7	Costato lacerato: movimento a 2/3, <i>emorragia maggiore, stordito 1d4 rnd, -2 TxC</i>
8	Pettorale lacerato: movimento a 2/3, <i>emorragia maggiore, stordito 1 rnd, -2 a TxC e Des</i>
9	Sterno lacerato: movimento dimezzato, <i>emorragia maggiore, -2 a TxC e Des</i>
10	Spina dorsale lacerata: movimento ridotto a 1/3, <i>emorragia maggiore, -3 a TxC e Des</i>
11	Pettorali recisi: movimento dimezzato, <i>emorragia grave, stordito 1d6 rnd, -4 TxC e Des</i>
12	Colonna vertebrale troncata: impossibile attaccare o muoversi (inerme), <i>svenuto per 1 turno, emorragia grave, Destrezza dimezzata</i>
13+	Vedere nr 12 e danni raddoppiati

Tab. 2.14F – Testa

Gravità	Effetto
1-2	Nessun effetto collaterale
3	Graffio esteso: <i>stordimento per 1 rnd</i>
4	Taglio al collo: emorragia minore, <i>-1 a CA</i>
5	Taglio alla faccia: emorragia minore, <i>stordito per 1d3 rnd, -1 TxC</i>
6	Guancia lacerata: difficoltà a parlare (30% fallim. incant.), <i>stordito per 1d4 rnd</i>
7	Fronte lacerata: stordito per 1d4 rnd, <i>emorragia maggiore, -2 a TxC e prove Osservare</i>
8	Collo lacerato: stordito per 1d4 rnd, <i>emorragia maggiore, -1 a TxC, CA e Iniziativa</i>
9	Naso reciso: <i>-1 Iniziativa e impossibile annusare, emorragia maggiore, stordito 1d6 rnd</i>
10	Orecchio reciso: <i>-3 a Des e prove Ascoltare emorragia maggiore, stordito per 1d6 rnd</i>
11	Occhio spaccato: perdita della vista da un occhio (<i>-3 a TxC e prove Osservare</i>), <i>stordito per 1d6 rnd, emorragia maggiore</i>
12	Mandibola recisa: impossibile parlare e <i>-2 Car, emorragia grave, svenuto per 1 minuto</i>
13+	Testa amputata: soggetto morto ridotto a <i>-10 PF con testa spiccata dal busto</i>

Colpi Maldestri

Quando il Tiro per Colpire realizzato dal giocatore è 1 sul d20, si è verificato un colpo maldestro e occorre consultare la tabella 2.15 per stabilire qual è l'effetto della mossa maldestra; se il risultato è inapplicabile alle condizioni dello scontro, usare l'effetto precedente.

In caso di autolesionamento, il danno prodotto dall'arma è sempre quello Base, più eventuali bonus per l'arma e la Forza del personaggio. Tutto ciò in ragione del fatto che il personaggio non utilizza realmente le proprie capacità combattive se viene effettuato un maldestro, ma il colpo è un risultato non intenzionale.

TAB. 2.15 – COLPI MALDESTRI

D%	Effetto del colpo maldestro
01-10	L'arma manca il bersaglio in modo clamoroso
11-20	L'arma s'incestra da qualche parte: prova di Forza per liberarla
21-25	L'arma scivola dalle mani e vola a 1d6 metri
26-29	L'arma scivola dalle mani e colpisce automaticamente una creatura entro 1d6 metri scelta a caso (incluso il nemico) causando metà danni
30-33	Colpo deviato bruscamente: mano indolenzita e perdita del prossimo attacco
34-37	L'arma (se normale) si incrina e perde 1d10 PD (TS Distruzione per dimezzare i danni)
38-41	Sbilanciamento e -1 a Iniziativa per 1 round
42-45	Sbilanciamento e perdita del prossimo attacco
46-49	Sbilanciamento: prova di DES per non cadere
50-53	Sbilanciamento e caduta automatica
54-57	Sbilanciamento, caduta e stordimento per 1 rnd
58-61	Caduta automatica sul nemico costretto a prova di DES per non cadere se di taglia uguale o inf.
62-65	Caduta automatica ma attacco libero sul nemico
66-69	Caduta automatica e stiramento: TS Paralisi o impossibile restare in piedi per 1d6 round
70-73	Distorsione alla caviglia: -1 a Iniziativa e prova DES ogni minuto per restare in piedi per 1 ora
74-77	Stiramento del braccio: -2 a TxC per 6 round
78-81	Accecamento parziale: sangue o polvere negli occhi causano -1 a TxC e CA per 1d6 round
82-85	Attacco deviato contro una creatura entro 1,5mt scelta a caso: nuovo TxC con penalità di -2
86-89	Colpo accidentale: colpisce automaticamente un alleato entro 3 mt (nessun TxC richiesto)
90-93	Autolesionamento: nuovo TxC contro se stesso
94-96	Autolesionamento automatico (nessun TxC)
97-98	Autolesionamento fatale: l'arma colpisce il soggetto (nessun TxC) e causa danno massimo
99-00	Autolesionamento critico: l'arma colpisce il soggetto (nessun TxC) e causa un danno critico

Colpi Mirati

Quando un personaggio dichiara un colpo mirato ad una parte del corpo del nemico, il suo Tiro per Colpire subisce una penalità che dipende da quale parte del corpo cerca di colpire e dalle dimensioni del bersaglio in rapporto alle sue. La Tabella 2.16 illustra i casi possibili in rapporto ad un bersaglio con le stesse dimensioni dell'attaccante. Per creature di taglia inferiore o superiore all'attaccante, si ricorda la regola per cui per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, quella più grande un malus cumulativo di -1. Non è possibile ridurre il malus oltre -1 grazie ai bonus al TxC dovuti alla differenza di taglia. Inoltre, se il bersaglio è più piccolo di due taglie rispetto all'attaccante, non è possibile fare un mirato.

TAB. 2.16 – COLPI MIRATI

Critico *	Parte del Corpo	Malus
17	Arto, Ala o Coda	-4
17	Addome o Busto	-3
16	Testa	-5

* Il numero indica il risultato del Tiro per Colpire naturale su d20 per ottenere un Critico con un colpo mirato in quella parte del corpo. Normalmente, un colpo non mirato causa un Critico col risultato di 18, 19 o 20 non modificato (rif. sezione precedente sui *Colpi Critici*).

Esempio: un guerriero umano (taglia Media) cerca di colpire la zampa di un drago Enorme. Il suo Tiro per Colpire riceve una penalità complessiva di -2, poiché il -4 di base per il colpo mirato è compensato da un bonus di +2 per essere di due taglie inferiori.

Se lo stesso guerriero volesse colpire la mano di un halfling (taglia Piccola) subirebbe una penalità complessiva di -5 (-4 per il colpo mirato all'arto e -1 per essere di una taglia più grande rispetto al bersaglio), mentre non potrebbe mai tentare un colpo mirato contro un essere di taglia minuscola, come ad esempio un ramarro.

Ferite e Infezioni

Di norma la perdita di PF non comporta penalità di alcun genere per il personaggio. Per rendere più realistico il gioco, si consiglia di adottare questa regola: se il soggetto scende sotto al 10% dei suoi PF totali, subisce una penalità di 3 punti a tutti i tiri e alla CA e non può correre.

Inoltre, le ferite aperte sono un terreno fertile per l'insorgere di infezioni di ogni tipo. Ciò è dovuto al fatto che molti germi dannosi per l'organismo vivono normalmente sulla pelle degli esseri viventi, oltre che sulle piante, gli animali, gli oggetti inanimati e i cadaveri, e le ferite causano lo spostamento dei germi dall'esterno all'interno del corpo, finendo col contaminarlo. Per ogni ora in cui una ferita rimane aperta, ovvero non viene trattata e pulita con unguenti e bende (prova di abilità *Medicina* o *Guarire*), oppure con un incantesimo curativo, il personaggio ha una probabilità percentuale pari ai Punti Ferita mancanti (rispetto a quelli totali) di contrarre un'infezione. L'infezione impedisce al personaggio di guarire naturalmente (si arresta quindi il recupero naturale dei PF), e se non viene curato adeguatamente (prova di abilità *Guarire* o *Medicina* con penalità di -3, oppure con un incantesimo curativo), l'infezione può degenerare. Per ogni giorno in cui l'infezione non viene curata, il personaggio effettua un TS contro Veleno, e al primo fallimento l'infezione produce uno dei risultati seguenti determinati tirando 1d4:

1. Sett看emia: la sett看emia indica il graduale marcire delle carni causato da batteri che di norma agiscono sui tessuti morti. La sett看emia riduce progressivamente la Costituzione della vittima di 1 punto temporaneo ogni giorno, e per ogni settimana in cui la sett看emia agisce senza essere curata, 1 punto viene perduto permanentemente. La vittima può recuperare i punti Costituzione persi al ritmo di 1 punto al giorno dal momento in cui viene curata (v. sopra). Se però il punteggio di Costituzione scende sotto

zero, il personaggio entra in coma, e muore se non viene guarito con *Cura malattie* entro una settimana.

2. **Cancrena:** la cancrena indica una rapida degenerazione del sangue e dei tessuti, che diventano verdastri dopo che l'infezione prende piede. Per ogni minuto che trascorre dopo l'inizio della cancrena occorre tirare 1d100: un risultato di 5 o meno indica che il sangue infetto ha raggiunto il cuore e la morte sopraggiunge in 1d20 ore se il personaggio non riceve prima un *Cura malattie*. Il modo migliore per prevenire che l'infezione raggiunga il cuore è di amputare la parte del corpo colpita dalla cancrena: questo espediente guarisce la cancrena senza usare incantesimi. Ovviamente è praticabile solo nel caso la cancrena infetti un arto, poiché non si può certo amputare la testa o una parte del torso in modo efficace. Nel caso di amputazione chirurgica, se chi opera effettua con successo una prova di *Medicina* con penalità di -3 non ci sono altre conseguenze. Se invece chi amputa non è un medico, dovrà effettuare una prova di *Destrezza* a -5: se la prova riesce, il personaggio è chiamato ad effettuare un TS contro Raggio della Morte con bonus di +4 per evitare di morire comunque per lo choc dell'operazione. Se invece la prova di *Destrezza* fallisce, il TS non beneficia di alcun bonus. Si può anche fasciare molto stretta la parte del corpo in cancrena per rallentare l'afflusso di sangue (prova di *Medicina* o *Guarire*): in tal caso occorrerà tirare il d100 ogni turno anziché ogni minuto, ma occorre rifare la fasciatura ogni ora, oppure quando si bagna o viene lacerata. Se non viene precisata la zona colpita dall'infezione, tirare 2d8 per stabilirla a caso sulla tabella 2.17, che indica anche la percentuale di PF persi permanentemente a causa dell'amputazione (in caso di esseri dotati di ali, coda o più arti, variare la tabella in modo appropriato inserendo gli arti aggiuntivi):

TAB. 2.17 – EFFETTI DELLA CANCRENA

2d8	Posizione	Perdita PF
2	Mano dx	-5% PF
3	Mano sx	-5% PF
4	Avambraccio dx	-10% PF
5	Avambraccio sx	-10% PF
6	Bicipite dx	-15% PF
7	Bicipite sx	-15% PF
8	Piede dx	-5% PF, MV 1/2, no corsa
9	Piede sx	-5% PF, MV 1/2, no corsa
10	Polpaccio dx	-10% PF, MV 1/2 con stampelle
11	Polpaccio sx	-10% PF, MV 1/2 con stampelle
12	Coscia dx	-15% PF, MV 1/3 con stampelle
13	Coscia sx	-15% PF, MV 1/3 con stampelle
14	Inguine/Sedere	-10% PF, MV -3 mt
15	Torso	Impossibile amputare
16	Testa	Impossibile amputare

3. **Necrosi neurale:** la necrosi neurale si manifesta con una insensibilità generale nell'area interessata dalla ferita, che si espande gradualmente giorno dopo giorno. Ciò è dovuto al fatto che i nervi della zona interessata muoiono e rendono quella parte del corpo insensibile. L'insensibilità impedisce di usare correttamente quella parte del corpo (usare la tabella soprastante relativa alla cancrena per determinare casualmente la zona influenzata dalla necrosi), causando una penalità di -2 (o -10%) a tutte le azioni fatte con quella parte (ad esempio osservare, ascoltare, muoversi in silenzio, svuotare tasche, ecc.). Inoltre la zona interessata da necrosi è così insensibile da impedire al personaggio di notare l'aprirsi di nuove ferite, che quindi si infettano più facilmente se non vengono scoperte (+5%). Infine, la necrosi impiega una settimana per diffondersi alla porzione di corpo più vicina, se non viene curata prima magicamente con un *Cura malattie*, oppure se la zona corrispondente non viene amputata in tempo (se possibile).

4. **Tetano:** quando una ferita viene contaminata con impurità esterne che entrano in circolazione nel sangue si sviluppa il tetano. I primi sintomi sono una rigidità muscolare insolita, specialmente nella zona mandibolare, che è la prima ad essere colpita per via dei grandi depositi di minerali che contiene, i quali reagiscono subito alle impurità del tetano serrando i muscoli della mandibola in modo incontrollabile. Questo può provocare quindi la morte per soffocamento o per inedia. Il tetano implica un peggioramento progressivo fino al totale blocco cardiaco, ed era un'infezione incurabile fino all'età moderna, tanto che l'unico rimedio antico era fratturare la mandibola bloccata per permettere l'inserimento di liquidi e cibi. Ogni giorno successivo all'infezione la vittima deve tentare un TS Paralisi: se riesce, risente solo della rigidità muscolare nel corpo (penalità di -1 a tutti i Tiri per Colpire, ai danni e alle prove di abilità che implicano la Forza o la Destrezza, e sulle abilità di Artigianato o Arte), se invece fallisce significa che il tetano ha bloccato la mandibola (impossibile parlare, mangiare e bere) e in più la Costituzione cala temporaneamente di 1 punto. Se si frattura la mandibola è possibile nutrirsi, ma il personaggio non riesce a parlare correttamente (50% di fallimento incantesimi di ogni tipo e di non essere compreso). Una volta che la Costituzione arriva a zero, il tetano ha raggiunto il cuore e il personaggio muore d'infarto. Il tetano può essere guarito solo con un *Cura malattie* o *Guarigione*, o a discrezione del DM con un composto alchemico di difficile preparazione (prova di *Alchimia* con penalità di -5 solo per chi possiede l'abilità *Medicina* o collabora con un medico che abbia studiato la malattia).

Iniziativa di armi a due mani

Secondo le regole originali, le armi che si possono usare solo con due mani provocano sempre la perdita di Iniziativa contro individui che usano armi a una mano. Questa regola opzionale prevede invece la possibilità di un tiro Iniziativa normale anche per i personaggi che usino armi a due mani, visto che la reattività non dipende dalla lunghezza dell'arma.

Spezzare il collo a mani nude

Questa mossa si può effettuare solo contro creature umanoidi di taglia uguale o inferiore a quella del personaggio che necessitano di respirare per vivere. Una volta annunciato il tentativo di spezzare il collo ad una vittima, il personaggio deve necessariamente coglierla alle spalle di sorpresa mentre esercita una trazione improvvisa del collo per provocare la rottura delle vertebre e della trachea. Un soggetto col collo spezzato si considera ridotto a zero Punti Ferita con una grave emorragia in corso (si faccia riferimento alle regole per le emorragie riportate nella precedente sezione sui *Colpi Critici*). Affinchè la manovra abbia successo, è necessario che tutte le azioni seguenti riescano:

1. Ottenere la Sorpresa sulla vittima
2. Attaccare alle spalle (TxC riuscito)
3. Prova contrapposta di Forza vinta di 5+ punti

Senza la sorpresa o se la prova di Forza non riesce del margine indicato, i due soggetti si considerano impegnati in una semplice Lotta, e non sarà più possibile per quel combattimento spezzare il collo alla vittima.

Strangolare con un'arma

Questa mossa si può effettuare solo usando un'arma flessibile o che presenta l'opzione speciale Strangola, gestendo la regola con questa opzione. Quando il personaggio fa un Colpo Mirato alla testa della vittima e riesce a colpirla, ha iniziato un tentativo di strangolamento (indifferentemente dal tiro di dado richiesto dal grado di Maestria): fare riferimento alle regole riportate nell'opzione Strangola tra gli effetti speciali delle armi, ma al TS è possibile sostituire una prova di Forza contrapposta se l'arma è impugnata dall'attaccante.

Strozzare a mani nude

Questa mossa si può effettuare solo contro creature umanoidi di taglia uguale o inferiore a quella del personaggio che necessitano di respirare. Il personaggio deve effettuare un attacco mirato al collo per provocare la compressione della trachea per un tempo sufficiente a soffocare l'avversario. Affinchè la manovra abbia successo, è necessario:

1. Colpire la vittima (TxC mirato alla testa)
2. Vincere la prova contrapposta di Forza per un numero di round sufficienti

Se il TxC fallisce il tentativo non è andato a segno. Se il TxC riesce occorre una prova di Forza contrapposta: se vince la vittima si è liberata senza danni, viceversa l'assalitore causa danni alla vittima pari al suo bonus di Forza +1 e deve mantenere la presa abbastanza a lungo da farla svenire per ucciderla (v. l'effetto Strangola nella sezione sulle maestrie).

La vittima, se armata, può sferrare colpi d'arma contro l'aggressore anziché divincolarsi dalla presa: in tal caso perde automaticamente la prova di Forza per quel round, ma può danneggiare l'aggressore. La CA dell'aggressore si calcola senza contare bonus Destrezza eventuali né scudo (solo armatura e bonus magici) e se si trovano uno di fronte all'altro la vittima riceve un bonus di +4 al suo TxC.

Valore di Lotta

Quando un personaggio vuole bloccare un avversario a mani nude che sia al massimo della stessa taglia ha due possibilità. La prima è tentare di colpirlo ed effettuare una prova di Forza contrapposta: se vince lo blocca per quel round (e per ogni round successivo in cui vince la prova contrapposta), viceversa l'altro si libera dalla stretta e agisce indisturbato.

Col secondo metodo il soggetto tenta di avvinghiarsi all'avversario per sbilanciarlo fino a farlo cadere, immobilizzandolo a terra. In questo caso non occorrono TxC ma una prova contrapposta di lotta (azione di round completo): ogni contendente lancia 1d20 e vi somma il proprio Valore di Lotta e chi realizza il totale più alto vince. Il Valore di Lotta si calcola così:

mod. FOR + mod. DES + gradi abilità Lottare + CA pura *

(*) indossare una corazza abbassa il VL dato che l'armatura non permette di muoversi agilmente.

Chi vince per tre round consecutivi immobilizza l'avversario al suolo e questi potrà liberarsi solo se lasciato andare o con un TS Paralisi con penalità pari a metà del VL dell'attaccante (20 naturale è sempre un successo), effettuabile ogni round. Se la vittima decide di non partecipare alla lotta per fare altro, l'assalitore vince automaticamente la prova per quel round e dopo la seconda vittoria l'avversario non può allontanarsi.

Introduzione alle Maestrie

Quante volte un giocatore ha cercato di effettuare manovre incredibili con le proprie armi senza che il Master avesse un parametro di riferimento per valutarne l'efficacia e la riuscita? Capita spesso che chi gioca con le regole di D&D o AD&D senta il bisogno di effettuare più di un semplice "attacco" durante il suo round di combattimento, cercando magari di disarmare l'avversario o colpirlo in un punto specifico o parare gli attacchi rivolti contro di lui. Purtroppo il sistema di combattimento di D&D risulta molto semplificato, e tutto questo deve essere lasciato all'immaginazione del giocatore (ovvero sono cose che accadono durante il round di combattimento, ma che vengono tutte riassunte nel Tiro per Colpire), oppure alla bravura e alla fantasia del DM, che non sempre riesce a gestire la situazione.

Ecco perché è stato elaborato il sistema della Maestria: per rendere i combattimenti più realistici, senza nulla togliere alla semplicità e al divertimento del gioco. Il sistema che segue è una revisione delle regole contenute nel set Master di D&D (*Weapon Mastery*) e nel Manuale del Giocatore di AD&D (*Weapon Proficiencies*), e offre ai PG la possibilità di specializzarsi nell'uso di una o più armi, fornendo diversi vantaggi rispetto a coloro che invece non si impratichiscono nello stesso modo. Usando questo sistema, un PG sarà finalmente in grado di effettuare altre azioni con la propria arma durante il round di combattimento, e potrà beneficiare di effetti speciali che differiscono da un'arma all'altra, rendendo quindi il suo stile di combattimento davvero unico man mano che si specializza.

Numero di armi iniziali conosciute

Ogni personaggio dispone di un certo numero di "punti maestria" in base alla classe di appartenenza, che può usare per apprendere l'uso di un'arma o di uno stile di arte marziale, o migliorare la propria padronanza di quelle che già conosce. La Tabella 2.18 illustra quanti punti maestria sono a disposizione di ciascuna classe al 1° livello e qual è l'intervallo di livelli richiesto per acquisire un ulteriore punto. Più punti si hanno a disposizione, più armi si possono imparare ad usare o maggiore sarà il grado di Maestria raggiungibile.

TABELLA 2.18 – PUNTI MAESTRIA DISPONIBILI

Classe	1° liv.	+1 pt ogni	max al 20°	max al 36°
Guerriero	10	2 livelli	20	28
Ladro	6	3 livelli	12	18
Chierico	3	3 livelli	9	15
Mago	3	4 livelli	8	12

Guerriero: la categoria comprende tutti le classi marziali, caratterizzate dal fatto che i suoi appartenenti sono ben addestrati al combattimento ravvicinato e a distanza, possono indossare qualsiasi armatura e hanno accesso all'uso di tutte le armi (a meno di restrizioni di ruolo o sottoclasse).

Ladro: la categoria comprende tutte le classi furtive, caratterizzate dal fatto che i suoi appartenenti preferiscono le arti del sotterfugio e del combattimento scaltro, e usano armi a una mano, oppure armi da tiro o scagliabili, per ingaggiare battaglia tenendosi a distanza dall'avversario.

Chierico: la categoria comprende tutte le classi divine, caratterizzate dal fatto che i suoi appartenenti sono individui

votati al servizio di una divinità o di un culto, e ripongono eguale fiducia nella provvidenza divina, nel potere degli incantesimi e nell'uso delle armi per difesa / pacificazione / conquista / vendetta, in base al proprio culto. I sacerdoti sono limitati all'uso delle armi ammesse dal culto di appartenenza, a meno che il ruolo o la sottoclasse indichino diversamente.

Mago: la categoria comprende tutte le classi arcane, caratterizzate dal fatto che i suoi appartenenti confidano nelle proprie capacità mentali e nella potenza della magia per risolvere un problema, e riservano poco tempo allo studio e all'uso delle armi. Essi adoperano solo armi semplici il cui danno base a una mano sia al massimo pari al proprio Dado Vita (d4 per maghi di taglia Media) e a due mani sia massimo di due gradi superiore (d6), tutte le armi di due taglie inferiori rispetto alla propria e solo le armi da tiro o da fuoco usabili a una mano (indipendentemente dal danno), senza poter usare armi complesse.

Personaggi Biclasse: i personaggi biclasse (come gli elfi nelle regole originali D&D) usano il numero maggiore di punti maestria iniziali in base alle proprie classi, e in seguito avanzano usando l'intervallo più sfavorevole tra le classi a cui appartengono.

Esempio: Un elfo (secondo le regole di D&D un guerriero-mago) inizia con 10 punti disponibili (vedi Guerriero), e acquisisce un ulteriore punto ogni 4 livelli aggiuntivi (vedi Mago). Se al 10° livello sceglie di progredire come Elfo Mago, l'intervallo di progressione rimane invariato; se invece diventa un Elfo Signore (si specializza nel combattimento senza guadagnare più incantesimi), allora l'intervallo di progressione è quello del Guerriero solo dal 10° in poi.

Personaggi Multiclasse (Opzionale): i personaggi che sfruttano le regole opzionali per multiclassare (v. *Classi di Mystara*) usano il numero di punti maestria iniziali in base alla classe di partenza, e in seguito avanzano usando l'intervallo appropriato in base alla classe scelta, e aumentano i punti iniziali disponibili sfruttando quelli più vantaggiosi.

Esempio: Un ladro inizia con 6 punti disponibili, e acquisisce un ulteriore punto ogni 3 livelli. Al 6° livello sceglie di aggiungere livelli da guerriero: in tal caso acquisisce subito 4 punti maestria (la differenza tra i suoi 6 di partenza e i 10 del guerriero) e potrà acquistare un nuovo punto maestria una volta guadagnati almeno 2 livelli da guerriero. Detto personaggio, divenuto Ladro 6°/Guerriero 4° avrà pertanto 14 punti maestria (6 iniziali + 2 per livelli da Ladro + 4 per raggiungere i punti base del Guerriero + 2 per livelli da Guerriero).

Penalità per gli Inesperti

Un personaggio che non è in grado di utilizzare un'arma (non è nemmeno Base nella suddetta arma) può comunque attaccare con essa, ma subisce una penalità ai suoi Tiri per Colpire in base alla categoria a cui appartiene l'arma: -4 per armi complesse (più difficili da usare efficacemente per i profani), -2 per armi semplici (strumenti più facili da maneggiare). Inoltre, non si può sfruttare nessuno degli eventuali Effetti Speciali presenti al grado Base.

Un personaggio che utilizza un'arma con la mano inesperta (se non è Ambidestro) subisce una penalità di -2 a tutti i suoi Tiri per Colpire con quell'arma.

Acquisire padronanza nell'uso delle armi

I gradi di Maestria nell'uso delle armi sono cinque (in ordine di padronanza crescente): Base, Abile, Esperto, Avanzato, Maestro. Chiunque apprenda per la prima volta l'utilizzo di un'arma raggiunge il gradino più basso della scala di maestria, quello Base.

Per acquisire padronanza di un'arma occorre:

- 1) Avere punti maestria sufficienti (Tab. 2.19)
- 2) Essere del livello minimo necessario (Tab. 2.23)
- 3) Avere tempo e denaro necessario (Tab.2.20)
- 4) Trovare un insegnante che abbia un grado di padronanza superiore a quello dell'allievo. Ogni insegnante può addestrare contemporaneamente un numero di allievi pari al punteggio di Intelligenza moltiplicato per una variabile che dipende dal grado di Maestria che l'allievo deve ottenere: Base x1, Abile x1/2, Esperto x1/3, Avanzato x1/5, Maestro x1/10. Ad esempio, un guerriero con INT 10 può addestrare in spada fino a 10 persone per grado Base, 5 per grado Abile, 3 a grado Esperto, ecc.

Dopo aver trovato un addestratore (un maestro) con un grado sufficientemente alto di Maestria, l'allievo deve pagare tutto il dovuto *prima* che inizi l'addestramento. I costi e i tempi richiesti variano in base al tipo di padronanza voluta, come mostrato nella Tabella 2.20 (per tempi e modalità d'apprendimento di un'arte marziale fare riferimento al *Manuale delle Arti Marziali*). Durante il periodo d'allenamento, si suppone che il personaggio passi almeno 8 ore al giorno in compagnia del proprio maestro; per il resto della giornata rimane libero di fare quello che vuole.

Apprendere l'uso di una nuova arma o migliorare la padronanza di armi in cui si è ricevuto un addestramento richiede la spesa di punti maestria in base alla complessità dell'arma in cui ci si addestra, come mostra la Tab. 2.19:

TAB. 2.19 – PUNTI MAESTRIA NECESSARI PER ADDESTRARSI

Arma	Punti maestria necessari in base al grado				
	Base	Abile	Esperto	Avanzato	Maestro
<i>Semplice</i>	1	1	1	1	1
<i>Complessa</i>	2	1	1	1	2
<i>Doppia</i>	2	2	2	2	2

Nota: apprendere e perfezionarsi in qualsiasi tipo di Arte Marziale richiede 2 punti maestria per ogni grado.

Non è possibile addestrarsi in più armi contemporaneamente, né aumentare più di un grado di maestria per volta. Ciò significa, ad esempio, che se un personaggio vuole diventare Avanzato nell'uso di un'arma semplice con cui è già Abile, prima deve usare un punto per diventare Esperto (consumando il tempo e il denaro necessario – vedi Tabella 2.20) e se l'addestramento riesce, impiegare un secondo punto per raggiungere la maestria Avanzata.

Se un personaggio interrompe l'addestramento, può riprenderlo in seguito purchè non sia passata più di una settimana dal momento dell'interruzione alla ripresa dell'allenamento. Non è possibile fare più di un'interruzione durante il periodo di addestramento senza che l'intero addestramento venga compromesso.

TAB. 2.20 – COSTI E TEMPI DI ADDESTRAMENTO

Grado	Tempo standard	Costo a settimana
Base	1 settimana	50 m.o.
Abile	2 settimane	100 m.o.
Esperto	4 settimane	400 m.o.
Avanzato	6 settimane	750 m.o.
Maestro	8 settimane	1000 m.o.

Nota: data la maggiore difficoltà, l'addestramento nell'uso di qualsiasi arma complessa o di un'arte marziale richiede il doppio del tempo standard sopra indicato e quindi anche i costi sono raddoppiati.

Al termine del periodo dell'addestramento occorre verificare che il personaggio abbia compreso quanto insegnato dal maestro. In termini di gioco le probabilità di successo variano in base al grado di padronanza dell'addestratore e dell'allievo, come mostrato nella Tabella 2.21. La probabilità di successo viene controllata a metà del periodo di addestramento (tirare un d% sotto il valore riportato nell'apposita casella) e l'allievo viene subito informato dei risultati probabili dell'allenamento. L'allievo può quindi scegliere di continuare l'addestramento fino in fondo oppure interromperlo immediatamente. Nel primo caso egli non riuscirà a progredire nel proprio grado di maestria, ma le probabilità di successo la prossima volta che riproverà ad allenarsi con un insegnante *diverso* aumentano del 10%. Nel secondo caso invece, se interrompe l'addestramento a metà del periodo, riceve indietro la metà della somma versata all'insegnante, ma non guadagna bonus per il prossimo tentativo.

TAB. 2.21 – PROBABILITÀ DI SUCCESSO (D%)

Grado Allievo	Grado di Maestria dell'Insegnante				
	Base	Abile	Esperto	Avanzato	Maestro
Nessuno	70	80	90	95	99
Base	–	50	70	90	95
Abile	–	–	40	60	80
Esperto	–	–	–	30	50
Avanzato	–	–	–	–	25

Opzione 1: per chi non volesse legare la progressione nelle maestrie all'addestramento eseguito da un maestro, è anche possibile ipotizzare che il personaggio possa progredire al livello successivo senza spendere tempo e denaro in addestramento. In tal caso, nel momento in cui il soggetto acquisisce il livello sufficiente (vedi sotto *Limiti alle Maestrie*) e possiede punti maestria liberi, può avanzare al grado superiore immediatamente o ampliare la sua esperienza marziale aggiungendo nuove armi a quelle conosciute al grado Base. Questo sistema premia ulteriormente la classe del guerriero, che dispone di molta versatilità nella padronanza dell'uso delle armi, ma in tal caso si consiglia di ridurre il grado massimo raggiungibile ad Avanzato o Esperto.

Opzione 2: se il DM lo consente, un personaggio può tentare di migliorare il proprio grado di Maestria allenandosi da solo per tutto il tempo indicato nella Tabella 2.20. In questo caso non deve spendere soldi, ma non può nemmeno terminare l'addestramento a metà del periodo, poichè il tiro per scoprire se l'auto addestramento ha avuto successo viene fatto solo al termine del periodo indicato.

La percentuale che indica la probabilità che questo tipo di addestramento abbia successo è indicata nella Tabella 2.22 (tirare un d% sotto al valore indicato nell'apposita casella). È possibile aggiungere a questa percentuale l'eventuale bonus di 10% dovuto ad un precedente tentativo fallito con un altro insegnante.

Un personaggio può addestrarsi da solo nell'uso di un'arma se sopravvengono queste tre condizioni:

1. Il personaggio è già in grado di usare quell'arma (almeno di livello Base).
2. Il personaggio possiede almeno 1 punto maestria libero per migliorare la sua padronanza dell'arma.
3. Il personaggio è di un livello sufficientemente alto per tentare di avanzare di grado (v. Tab. 2.23).

Il tentativo di auto addestramento può essere effettuato solo una volta ad ogni livello, ma il personaggio può interrompere l'addestramento per andare in avventura o in viaggio, e continuarlo durante le pause del viaggio. Se fallisce, occorre accumulare abbastanza PE per passare al livello successivo prima di riprovare.

Tab. 2.22 – Auto Addestramento

Livello Attuale	Successo (d%)
Base	30
Abile	20
Esperto	15
Avanzato	10

Limiti alle Maestrie

Esistono delle limitazioni al grado di maestria che un individuo può acquisire che dipendono dal suo livello. Questo limite viene imposto per impedire squilibri nel gioco che potrebbero portare personaggi di basso livello ad essere più letali con un'arma di quelli più esperti (di più alto livello). Se il DM lo ritiene appropriato inoltre, può anche limitare l'acquisizione di maestrie nelle armi in base al livello della propria campagna (ad esempio può limitare al grado Esperto la massima maestria raggiungibile nella sua campagna).

Un personaggio non può acquisire un grado di Maestria superiore a quello consentito dalla Tabella 2.23 in base al proprio livello e alla propria classe (o ramo). Questo significa che se ha punti maestria liberi, può usarli o per diventare Base nell'uso di altre armi, oppure può utilizzarli per avanzare di un grado nella maestria di un'arma conosciuta, fintanto che non supera il limite imposto dal suo attuale livello, oppure può decidere di conservare uno o più punti maestria ed usarli per aumentare il proprio grado di maestria quando il livello glielo consentirà.

TAB. 2.23 – LIMITI ALLA MAESTRIA

Grado	Livello Guerriero	Livello Altre Classi
Base	1°	1°
Abile	3°	5°
Esperto	7°	10°
Avanzato	11°	15°
Maestro	15°	20°

Nota: in D&D BECMI "Guerriero" include nano ed halfling; inoltre 1 Classe d'Attacco semi-umana è uguale a 2 livelli.

Esempio: Norman (guerriero di 8° livello) possiede 14 punti maestria e ne ha impiegato 5 per diventare Base in cinque armi semplici (Spada lunga e corta, Balestra leggera, Pugnale e Lancia) e 6 per diventare Base in tre armi complesse (Spadone, Arco Lungo e Lancia da Cavaliere). Coi 3 punti rimanenti potrebbe diventare Abile in 3 armi diverse (semplici o complesse), o usare 2 punti per diventare Abile in due armi e 1 punto per imparare una nuova arma semplice.

Benefici dell'addestramento

Quando un personaggio progredisce nella padronanza di un'arma, impara a causare maggiori danni agli avversari, a proteggersi meglio da un certo tipo di attacchi, e a sfruttare in combattimento le caratteristiche dell'arma (v. *Effetti Speciali delle Maestrie*).

Tutti coloro che migliorano il proprio grado di padronanza nell'utilizzo di un'arma diventano più abili a colpire l'avversario con quell'arma. In termini di gioco questo è espresso da un bonus al Tiro per Colpire che si applica ogniqualvolta il personaggio utilizzi la suddetta arma e varia in base al grado di padronanza nell'arma:

TxC: Abile +1 / Esperto +2 / Avanzato +3 / Maestro +4

L'arma inoltre può essere più efficace dal punto di vista difensivo contro certi avversari considerati preferiti, di cui riesce ad arginare meglio gli attacchi, ovvero riceve un bonus alla CA contro questi avversari in base al grado di maestria (v. Difese nella sezione della Legenda). Gli avversari sono classificati in base al modo in cui attaccano secondo queste categorie:

- I: creature che attaccano con armi impugnate.
- N: creature che attaccano con armi naturali.

Infine, un personaggio che possieda la maestria in un'arma può usarla senza impedimenti finché rientra nell'ingombro maneggiabile e ha una dimensione consona. A questo riguardo, è sempre possibile maneggiare armi di una taglia superiore usando due mani e sfruttando la stessa maestria se l'impugnatura dell'arma lo consente.

Esempio: un halfling (taglia piccola) è Abile nell'uso della spada lunga (taglia media). Questo significa che potrà usare a una mano una spada lunga di taglia piccola, oppure impugnare a due mani una spada lunga di taglia media, sfruttando lo stesso grado di maestria in entrambi i casi, con l'unica differenza che la spada di taglia piccola farà un dado di danno inferiore a causa delle sue dimensioni ridotte.

Effetti Speciali delle Maestrie

Aggancia: l'arma (solitamente flessibile o dotata di cappio/tenaglia) ha una buona portata e può essere usata per agganciare un arto del nemico attorcigliandosi o stringendosi attorno ad esso. Se il personaggio sfrutta questo effetto, la vittima non subisce danni, ma deve tentare un TS contro Paralisi (Schivabili) con l'eventuale penalità derivante dal grado di maestria per evitare di rimanere agganciata. Se il TS riesce, la vittima si è liberata con un'abile mossa. Se invece il TS fallisce, l'arto è rimasto agganciato all'arma e la vittima non è in grado di liberarsi fino a che non effettua un favorevole TS Paralisi (ne è concesso uno al round).

Finchè è agganciata, la vittima può continuare ad agire, ma ogni volta che vuole usare l'arto agganciato occorre fare una prova di Forza contrapposta con il personaggio: se vince la vittima, può usare l'arto per spostarsi o attaccare (ma può correre e ogni suo TxC riceve una penalità di -2), viceversa l'arto è inutilizzabile e l'azione va sprecata.

Inoltre, se la vittima è una creatura bipede di taglia uguale o inferiore all'attaccante e questi possiede l'abilità generale *Sbilanciare*, finchè rimane agganciata l'attaccante può tentare di sbilanciarla e farla cadere ad ogni round (vedere l'abilità appropriata nel *Manuale delle Abilità Generali*).

È possibile agganciare creature di al massimo una taglia superiore a quella dell'arma entro la sua portata (a meno che non sia indicato diversamente).

Ambidestria: in virtù della tipologia di arma (solitamente di dimensioni minute e/o applicata alla mano), già dal grado di maestria indicato non esiste penalità se si usa l'arma con la mano inesperta.

Attacco Aggiuntivo: a partire dal grado di maestria indicato, il personaggio può effettuare con la stessa arma un attacco aggiuntivo al round (oltre a quelli che possiede normalmente), ma il TxC dell'Attacco Aggiuntivo subisce una penalità di -5. È possibile sfruttare l'Attacco Aggiuntivo solo contro lo stesso bersaglio del primo attacco (a meno che la descrizione dell'arma non indichi diversamente) e solo se il personaggio maneggia l'arma con due mani nel caso di armi doppie (non può avere taglia superiore alla dimensione dell'arma), oppure se maneggia due armi identiche contemporaneamente (nel caso di armi complesse che garantiscono l'ambidestria e si usano in coppia). La *velocità* non permette di raddoppiare l'attacco aggiuntivo, che è limitato ad uno solo nel turno di azioni del personaggio.

Cattura: l'attaccante dichiara di utilizzare questa modalità d'attacco e tira per colpire normalmente, ma la CA del bersaglio si calcola considerando l'effetto *Ignora Armatura*. Se l'arma colpisce il bersaglio causa il danno minimo, ma la vittima deve effettuare un Tiro Salvezza vs Paralisi (Schivabili) coi modificatori riportati per evitare di essere catturata. Chi viene catturato subisce una penalità di 6 punti alla sua CA, non può usare lo scudo e non può né attaccare, né lanciare incantesimi, né spostarsi, ma può attivare oggetti magici che richiedono un semplice comando verbale o tentare di liberarsi. Per liberarsi occorre un intero round e un favorevole Tiro Salvezza contro Paralisi.

Non è possibile catturare esseri di dimensioni maggiori di quelle dell'arma che si utilizza.

CdT: la Cadenza di Tiro dell'arma migliora con l'aumentare della maestria dell'individuo ed è associato solo ed esclusivamente ad armi da tiro con caricatore e a piccoli dardi scagliati a mano. Accanto all'abbreviazione è indicato il numero di proiettili che l'arma può sparare o di dardi che il personaggio può lanciare nel suo round di azioni.

Sfruttare la CdT di un'arma occupa l'intera azione d'attacco del personaggio. Un individuo dotato di attacchi multipli può usare o i propri attacchi multipli, oppure la CdT aumentata dell'arma, ma non combinare entrambi (es. un guerriero di 12° può effettuare 2 attacchi al round, quindi se

usa un'arma con CdT +2 farà 3 attacchi con quella, oppure può fare un attacco con quella e sferrare il suo secondo attacco con un'altra arma impugnata). La *velocità* permette al personaggio di guadagnare altre azioni, ma il numero di attacchi aggiuntivi della CdT incrementata rimane invariato; il personaggio può sfruttare la CdT solo una volta nel round d'azioni.

Conficca: questo effetto è sempre associato ad un'arma in asta terminante con una punta o una cuspid. Già dal grado Base, se un avversario sta caricando, il personaggio può usare l'arma contro la carica: è necessario effettuare un Tiro per Colpire e se questo ha successo l'arma infligge danni doppi.

Danno Doppio: su un tiro di dado non modificato che genera uno dei numeri indicati tra parentesi, l'arma infligge un danno doppio. Si raddoppia il danno derivante dalla maestria più bonus dell'arma e della Forza.

Nel caso si applichino due o più moltiplicatori di danni per via di capacità della classe (ad esempio i ladri che attaccano alle spalle) o dell'arma (ad esempio una spada col potere di moltiplicare le ferite), occorre aumentare di un grado il moltiplicatore più elevato. Ad esempio, un ladro che raddoppia i danni alle spalle (x2) e infligge Danni Doppi (x2) col pugnale causa danno triplo (2+1), mentre con un pugnale che triplica i danni (x3) e un attacco furtivo alle spalle (danni x2) causa danno quadruplo (3+1).

Disarma: invece di effettuare un normale attacco, il personaggio dichiara di voler disarmare l'avversario. In questo caso si effettua un Tiro per Colpire e se riesce, la vittima non subisce danni ma deve tentare una prova di Destrezza o di *Allerta* per non lasciarsi sfuggire di mano l'arma che sta usando, che cade a 1d4 metri in direzione casuale (raccolglierla consuma l'azione di attacco o di movimento). La prova di Destrezza della vittima subisce le seguenti penalità:

- penalità derivante dal grado di Maestria
- penalità pari al modificatore migliore tra Destrezza e Forza dell'attaccante

Il personaggio può disarmare solo esseri che utilizzano armi di dimensioni inferiori, uguali o di una taglia superiore a quella che sta usando. Non si possono disarmare creature che attaccano con armi naturali e non è possibile Parare un tentativo di Disarmare.

Infine, quando si cerca di disarmare un individuo che sta utilizzando un'arma a due mani, affinché l'arma venga effettivamente tolta dalle mani dell'avversario occorrono due tentativi riusciti nello stesso round, altrimenti l'arma rimane in mano all'individuo.

Distanza: questo effetto si applica a tutte le armi lunghe, cioè armi in asta lunghe oltre 2 metri. Il personaggio è in grado non solo di colpire bersagli che si trovano a distanza di 3 metri da lui o oltre la prima linea, ma di tenere gli avversari a distanza in modo da evitare di subire attacchi ravvicinati.

Chiunque tenti di colpire con armi da mischia o naturali un personaggio che usa un'arma lunga riceve una penalità di -2 al proprio Tiro per Colpire; il malus non si applica se si usano armi con portata o armi a distanza. Se l'attacco va a segno, significa che l'avversario si è avvicinato a sufficienza e a quel punto ignora la penalità al TxC, mentre il personaggio deve contrattaccare con penalità di -1 al TxC (l'arma

lunga è poco maneggevole nel combattimento ravvicinato). Non appena il personaggio colpisce il nemico con l'arma lunga, la distanza è ristabilita e si applica nuovamente la penalità di -2 al TxC avversario (e nessun malus al soggetto).

Guardia: l'arma possiede una guardia sull'elsa che copre completamente la mano che impugna l'arma, proteggendola da eventuali tentativi di Disarmare. Per questo il punteggio di Destrezza del personaggio per evitare di essere disarmato beneficia del bonus riportato accanto all'effetto Guardia.

Inoltre la forma della guardia permette di colpire il nemico per provocare Stordimento (TS evita). In tal caso il danno arrecato è solo 1 più il bonus di Forza del personaggio, che può sfruttare il bonus al TxC e il bonus di difesa tipico del suo grado di maestria con l'arma.

Ignora Armatura: quando viene usata quest'arma, la Classe d'Armatura del bersaglio si calcola ignorando la corazza indossata e contando solo i bonus dovuti alla magia (armatura esclusa), allo scudo e alla Destrezza.

Ignora Scudo: L'arma ignora la protezione offerta da uno scudo di dimensioni uguali o inferiori, poiché può attorcigliarsi attorno ad esso e colpire la persona che vi si ripara dietro. La CA del bersaglio si calcola ignorando lo scudo abbracciato e contando solo i bonus dovuti alla magia, all'armatura e alla Destrezza.

Infilza: chi usa quest'arma può decidere di infilzare un nemico invece di attaccarlo ripetutamente, a condizione che la vittima che non sia più grande o più piccola di due taglie rispetto alle dimensioni dell'arma (ad esempio, un'arma media non può infilzare una creatura minuscola o una gigantesca). Quando l'arma colpisce dopo che il personaggio ha specificato l'uso di questa opzione, l'arma si conficca e la vittima subisce i seguenti danni fissi in base alle dimensioni dell'arma, più l'eventuale bonus magico: Minuscola (D): 1 PF; Minuta (T): 2 PF; Piccola (S): 4 PF; Media (M): 6 PF; Grande (L): 8 PF; Enorme (H): 10 PF; Gigantesca (G): 12 PF.

La vittima può estrarre l'arma con una favorevole prova di Forza o di Intelligenza, oppure una prova di abilità *Muscoli* o *Medicina* che richiede un round completo: se la prova riesce l'arma viene estratta e smette di causare danni automatici; se però la prova fallisce, la vittima subisce danni doppi e l'arma rimane incastrata. In entrambi i casi la prova di abilità o caratteristica subisce una penalità pari al bonus di Forza dell'attaccante che ha infilzato l'arma, più un'eventuale penalità aggiuntiva data dalla maestria indicata tra parentesi.

Para: il personaggio è in grado di parare gli attacchi diretti contro di lui senza consumare attacchi o movimenti. Il numero accanto all'abilità indica il numero di attacchi che il personaggio è in grado di deflettere ogni round (la *velocità* non influisce sul numero di parate effettuabili ogni round).

Per parare è necessario vedere l'attacco e tentare un TxC contro la stessa CA colpita dall'avversario. Con un'arma non è possibile deflettere armi scagliate, proiettili e armi naturali, che invece possono essere parati con uno scudo. Un personaggio può parare solo armi di dimensioni inferiori, uguali o di una taglia superiore a quelle della sua arma o del suo scudo, ma non può parare proiettili di armi da fuoco o d'assedio.

Quando si effettua con successo una parata con l'arma, si sottrae 1 Punto Danno più il bonus Forza dell'attaccante e dell'arma che colpisce. Se si para con uno scudo, questo perde tanti Punti Danno quanti quelli causati dall'attacco (la metà con un favorevole TS Distruzione); l'oggetto usato per parare non subisce alcun danno solo se ha un bonus magico superiore a quello dell'arma parata.

Perforante: L'arma possiede una cuspidine che consente di sfruttare l'impatto per penetrare meglio l'armatura del nemico. Se l'arma viene usata contro bersagli in armatura aggiunge un bonus di +1 al TxC, e nel caso si usi la regola del Valore d'Armatura, esso viene dimezzato contro attacchi portati da questo tipo di arma.

Portata: un'arma con portata è in grado di colpire un bersaglio che si trova distante dall'attaccante, pur rimanendo nelle mani di chi la utilizza e senza comportare penalità al TxC sia contro avversari distanti che nel combattimento ravvicinato (come invece accade per la armi in asta). La portata di questo tipo di armi è pari solitamente alla loro lunghezza (a meno di precisazioni contrarie nella descrizione), e si tratta sempre di armi molto maneggevoli e flessibili (es. catena, frusta, ecc.).

Ritarda: la vittima deve effettuare un TS Paralisi (Corpo) per non perdere automaticamente l'iniziativa nel round successivo. L'effetto si applica ogniqualevolta l'arma colpisce una creatura. Se non viene indicato diversamente nella sua descrizione, l'arma può ritardare al massimo creature di una taglia superiore alla propria.

Con le armi da tiro e da fuoco, questo effetto si verifica solo alle distanze indicate tra parentesi, e il ritardo si applica a creature di al massimo due taglie superiori a quella dell'arma (non del proiettile).

Rompe: l'arma è in grado di sfruttare il lato provvisto di denti (lato a pettine) per rompere una qualsiasi arma da taglio di al massimo una taglia superiore che non possieda più del doppio dei suoi PD. Se il personaggio decide questa manovra, per evitare la rottura l'arma deve effettuare un favorevole TS contro Distruzione in base al materiale di cui è fatta (v. la sezione sui "Tiri Salvezza degli oggetti" nell'Introduzione). Se il TS riesce, l'arma si libera senza conseguenze, viceversa viene spezzata, perde 2/3 dei suoi Punti Danno e non può più essere usata efficacemente (-3 al TxC e ai danni). Armi magiche possono essere rotte solo da armi con eguale potenza magica o superiore.

Sbilancia: l'attaccante dichiara di utilizzare questa modalità d'attacco e tira per colpire normalmente, ma la CA del bersaglio si calcola considerando l'effetto Ignora Armatura. Nel caso il colpo vada a segno, la vittima subisce il danno minimo, ma deve effettuare una prova di abilità (a cui si applica la penalità eventuale riportata ad ogni grado di maestria) per evitare di cadere a terra. In caso di bersaglio a piedi, è necessaria una prova di *Equilibrio*, mentre un bersaglio su una cavalcatura deve fare una prova di *Cavalcare*. Se la vittima non possiede l'abilità generale appropriata, dovrà effettuare una prova di Destrezza con penalità base di -4 ed eventuali penalità aggiuntive legate all'ingombro (-1 se Leggero, -3 se Medio, -5 se Pesante, nessuna penalità se rimane entro il 10% dell'Ingombro Massimo Trasportabile). Se l'attaccante pos-

siede l'abilità generale *Sbilanciare*, aggiunge un ulteriore malus di -1 alla prova di abilità contrapposta della vittima.

Chi attacca una vittima atterrata ottiene un bonus di +2 sui Tiri per Colpire, la vittima subisce una penalità di -2 sui Tiri Salvezza di tipo schivabile e di -2 sui suoi TxC finché non si rialza (rialzarsi consuma un attacco o l'azione di movimento del soggetto).

È possibile sbilanciare solo creature bipedi di dimensioni uguali o inferiori a quella dell'arma, e per ogni taglia inferiore a quella dell'arma la prova della vittima subisce un ulteriore malus cumulativo di -1.

Scalfisce: questo effetto è sempre associato ad un'arma da taglio di dimensioni medie o superiori con lama pesante convessa. Si tratta di uno strumento devastante se usato contro oggetti o costruzioni in legno, poiché in grado di troncare in un sol colpo alberi o oggetti cilindrici in legno con una prova di Forza con penalità di -1 ogni 5 cm di diametro del fusto (max diametro 50cm). Allo stesso modo, raddoppia i punti di danno arrecati ai bersagli in legno con una semplice prova di Forza riuscita ad ogni colpo e causa persino 1 PS ogni 10 danni alle grandi costruzioni in legno.

Stordisce: una vittima di dimensioni uguali o inferiori all'arma colpita con un margine di 4 punti rispetto alla sua CA resta stordita per un round se fallisce un TS contro Raggio della Morte. Una creatura stordita si sposta velocità dimezzata, non può correre, né attaccare, né evocare incantesimi o concentrarsi, ma può schivare. Essa subisce inoltre una penalità 4 punti alla sua CA, a tutti i Tiri Salvezza e a prove di abilità. Chi viene stordito nuovamente (TS fallito) mentre è vittima di stordimento sviene e si riprende solo in seguito ad un favorevole Tiro Salvezza Paralisi con penalità di -4 (un tentativo al round) o con una favorevole prova di *Guarire* o *Medicina* a -2 effettuata sul soggetto.

Con le armi da tiro e da fuoco, questo effetto si verifica solo alle distanze indicate tra parentesi, e lo stordimento si applica a creature di al massimo due taglie superiori a quella dell'arma (non del proiettile)

Strangola: su un tiro di dado non modificato che genera uno dei numeri indicati tra parentesi, l'arma si annoda attorno al collo e blocca le vie respiratorie. La vittima deve effettuare un TS contro Raggio della Morte per rimuovere l'arma, viceversa è iniziato un tentativo di strangolamento. Ogni round la vittima perde punti Costituzione totali (con conseguenze temporanee anche sui PF) pari ai danni subiti, che sono sempre debilitanti. Quando la Costituzione o i PF arrivano a zero la vittima sviene e se l'asfissia continua può sopraggiungere la morte una volta superati -10 PF (v. regole su Danni Debilitanti e Soglia della Morte). Se l'ostruzione alla trachea cessa prima di oltrepassare -5 PF, la vittima rigenera i danni debilitanti normalmente e recupera 1/10 dei punti Costituzione totali al minuto, poi si riprende una volta raggiunto un valore positivo di PF.

Non è possibile strangolare esseri protetti da un'armatura di piastre o completa, e chiunque subisca un tentativo di strangolamento non riesce ad articolare bene la voce, ma ha solo il 30% di probabilità al round di poter parlare chiaramente (fatto indispensabile per evocare un incantesimo correttamente).

Trancia: questo effetto è sempre associato ad un'arma da taglio con lama pesante o molto arcuata, di dimensioni piccole o superiori. Dal grado Base l'arma può troncare in un sol colpo qualsiasi oggetto di materia vegetale, di osso, legno o cordame non più spesso di 5 cm con una favorevole prova di Forza. Armi inastate che rischiano di essere tranciate o perdere il ferro a causa di questa opzione possono effettuare un TS contro Distruzione: se fallisce, sono tagliate in due e inutilizzabili, se invece riesce perdono 1d10 Punti Danno.

Inoltre, si può portare un colpo mirato contro l'arto di un soggetto di al massimo una taglia superiore all'arma: se il colpo va a segno con un margine di almeno 4 punti rispetto alla CA del bersaglio e riduce a zero i PF della vittima, questa muore per l'amputazione. Se invece la vittima sopravvive, essa deve effettuare un TS contro Raggio della Morte con penalità cumulativa di 1 punto per ogni taglia di differenza rispetto all'arma (se questa è più grande) o subire l'amputazione; se il TS riesce, la vittima evita l'amputazione.

È anche possibile sfruttare l'arma per decapitare una vittima colpendola al collo: si seguono le regole sopra descritte, ma è possibile decapitare solo usando un'arma almeno della stessa taglia alla vittima.

Applicare le regole sopra indicate anche qualora si usasse il sistema opzionale per Colpi Mirati o per Amputazione: ciò indica le migliori probabilità di amputare di cui godono le armi con la capacità speciale Trancia rispetto a tutte le altre.

Elenco delle Armi Bianche

Il seguente elenco di armi comprende una lista estesa di armi bianche, medievali, classiche e fantasy. Di seguito compare la legenda per comprendere le abbreviazioni che definiscono l'arma e la sua maestria.

Legenda

Nome dell'Arma: Il nome (o i nomi, nel caso di altri nomi tra parentesi) con cui è conosciuta l'arma. Se il nome è in *italico grassetto* si tratta di un'arma semplice, mentre in *grassetto* indica un'arma da guerra. Nel caso di armi in *italico grassetto* senza gradi di maestria, si tratta di strumenti usabili come armi improvvisate (ad esempio accetta o randello) o di strumenti d'offesa senza gradi di maestria (tirapugni).

Nel caso sia indicato dopo il nome "v. [un'altra arma]", tutte le statistiche relative all'arma a cui si rimanda valgono per l'arma in questione, a parte le eccezioni nelle note. Basta la padronanza in una sola delle armi per poter utilizzare anche l'altra o le altre.

P: indica il tipo di avversario Preferito contro cui ha l'arma offre miglior potenziale difensivo per tenere alla larga gli assalti nemici. Le categorie di avversari sono:

I: creature che attaccano con armi impugnate

N: creature che attaccano con armi naturali

Q: qualsiasi nemico

Tutte le armi da tiro considerano qualsiasi avversario (Q) come Preferito.

Dim.: indica le dimensioni dell'arma secondo le abbreviazioni della Tabella I (v. Introduzione). Armi di una taglia superiore a quella del personaggio sono impugnabili esclusivamente con due mani, sempre che l'ingombro maneggiabile con due mani lo consenta. Non è possibile maneggiare armi di due o più taglie superiori a quella del personaggio (ad esempio, un halfling – taglia piccola – non riuscirà mai a maneggiare un'alabarda – taglia grande). È possibile maneggiare ad una mano armi da due taglie inferiori alla stessa taglia del soggetto, e a due mani armi della stessa dimensione o di una taglia superiore (se l'impugnatura dell'arma lo consente).

Tipo: indica il tipo di arma in base al danno prodotto, ovvero da Taglio (T) o lacerante, da Punta (P) o penetrante, da Botta (B) o contundente. Alcune armi possono essere usate in più di un modo e hanno quindi due classificazioni. Nessun'arma può produrre lo stesso ammontare di danni di tutti e tre i tipi.

Costo: prezzo di mercato dell'arma in monete d'oro (m.o.) o in monete d'argento (m.a.) in ambientazioni medievali o rinascimentali. Da notare che il reale costo di creazione dell'arma è di solito la metà di quello di vendita qui riportato.

In caso di civiltà più arretrate, il prezzo delle sole armi in metallo disponibili diminuisce, poiché viene usato un materiale inferiore rispetto all'acciaio, ad esempio spade di bronzo nell'età del bronzo, di ferro in quella del ferro, d'acciaio nel medioevo (si faccia riferimento alla Tabella 2.6 per armi di materiali diversi).

Il costo delle armi meccaniche (balestre) invece cresce se si tenta di comperarle in zone con LT inferiore rispetto a quello dell'arma, poiché la loro resa superiore dipende dal LT della civiltà che li ha sviluppati:

1 LT di differenza (es. Ferro e Bronzo): costo x 2

2 LT di differenza (es. Ferro e Pietra): costo x 4

Oltre 2 LT di differenza l'arma è considerata alla stregua di un artefatto e probabilmente vale dieci volte il suo prezzo di costo (se mai venisse venduta).

Ing.: ingombro dell'arma in monete (1 mon = 50 gr).

P.D.: Punti Danno dell'arma. Se un'arma perde Punti Danno per qualsivoglia motivo, diventa meno efficace. Quando i PD scendono sotto la metà, l'arma subisce una penalità di -2 al TxC e ai danni.

L.T.: Livello Tecnologico. Indica il livello di sviluppo tecnologico in cui è possibile trovare questo tipo di arma (v. *Introduzione*). Ciò che è disponibile ad un livello è disponibile anche in quelli superiori. Si rammenta che tutte le armi qui riportate sono armi in acciaio, a meno che la descrizione indichi espressamente altri materiali usati. Per armi composte di materiali più "primitivi" (bronzo, rame, pietra, legno, ecc.) occorre applicare le regole descritte nella sezione precedente intitolata *Armi di materiali alternativi* (v. Tabella 2.6) per ricalcolare ingombro, PD e costo ed eventuali modificatori al Tiro per Colpire e danni.

Gr.: il grado di maestria a cui equivalgono le capacità elencate in quella riga, abbreviato come segue: BA (Base), AB (Abile), ES (Esperto), AV (Avanzato), MA (Maestro).

Gittata: la gittata dell'arma in metri. Il primo numero indica il corto raggio (c), il secondo il medio raggio (m) e il terzo la gittata massima alla quale può arrivare l'arma. Da notare che la gittata di alcune armi può influire sugli Effetti Speciali della suddetta arma. Inoltre, si ricorda che qualsiasi arma scagliata o arma da tiro aggiunge al TxC il modificatore dovuto alla Destrezza anziché quello dovuto alla Forza (che si applica invece ai soli TxC con armi da mischia, oltre che ai danni).

Laddove non compaia la categoria Gittata, l'arma non può essere scagliata efficacemente e si considera quindi un'arma improvvisata (-2 al TxC, gittata e danni dipendenti dall'ingombro e dalle dimensioni dell'arma, come indicato nelle tabelle 2.1 e 2.2).

Danni: l'ammontare di danni fatto dall'arma in base al grado di maestria del personaggio. Questo è il danno iniziale, al quale si aggiungono modificatori derivanti dalla Forza del personaggio e dalla magia dell'arma. Solo nel caso delle balestre di qualsiasi tipo non si aggiunge il modificatore della Forza ai danni, che dipendono dal pretensionamento automatico della corda.

Difesa: l'arma garantisce una protezione alla CA contro una determinata categoria di nemici tra le seguenti:

I: creature che attaccano con armi impugnate

N: creature che attaccano con armi naturali

Q: qualsiasi nemico

Il primo numero (a sinistra della barra) indica il bonus alla Classe d'Armatura (CA) che concede la padronanza di quell'arma, il secondo numero (a destra della barra) indica il numero di attacchi contro cui vale il bonus alla CA in un round di combattimento.

Se non compare la categoria Difesa, l'arma non offre alcun bonus difensivo alla CA.

Speciali: le mosse particolari che il personaggio può fare utilizzando l'arma, descritte nella sezione precedente intitolata *Effetti Speciali delle Maestrie*. Alcuni di essi sono in aggiunta al numero di attacchi normali del personaggio (es: Para), altri si effettuano solo in determinate circostanze (vedi sezione soprastante). Effetti unici associati solo a determinate armi sono spiegati nelle note relative alla singola arma.

Arma collegata: questa dicitura compare solo riferita a strumenti usabili come armi improvvisate, e indica che chiunque abbia gradi di maestria nell'arma collegata ivi elencata può adoperare l'arma improvvisata sfruttando i bonus al colpire, gli effetti speciali e i bonus alla difesa e i danni derivanti dalla padronanza dell'arma semplice collegata. Solo nel caso in cui l'arma semplice abbia dimensioni diverse oppure debba essere impugnata diversamente (con una o due mani) rispetto all'arma improvvisata, il personaggio non potrà sfruttare i bonus alla difesa dell'arma semplice e dovrà usare i danni ridotti associati all'arma improvvisata.

Note: dopo le statistiche viene indicato l'Aspetto dell'arma, e possono comparire precisazioni riferite a Statistiche o varianti dell'arma, e spiegazioni sul suo Utilizzo o su alcune sue particolarità ed effetti Speciali.

Accetta

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	T	T	1 m.o.	20	10	P

Danni	Arma collegata
1d4	Scure

Aspetto: L'accetta è uno strumento da lavoro tipico di boscaioli e falegnami con manico di legno di 30 cm sormontato da un ferro a forma di piccola scure a lama piatta o in parte convessa.



Utilizzo: L'accetta è uno strumento di carpenteria, ma può essere usata anche come strumento di offesa in casi di emergenza, sfruttando la maestria in scure (l'evoluzione da guerra dell'accetta), anche se causa danni inferiori essendo di dimensioni ridotte.

Ago da bocca

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	D	P	5 m.r.	-	-	F

Gittata	Danni	Speciali
1,5/3/4,5	-	Irrita, Lancio Multiplo

Aspetto: L'ago da bocca è un piccolo ago metallico non più lungo di 5 centimetri, un semplice strumento orientale usato da assassini e ladri per cogliere di sorpresa gli avversari e paralizzarli o distrarli (l'ago infatti è talmente minuscolo che da solo non provoca danni).

Utilizzo: L'ago è uno strumento d'offesa facilmente occultabile e di solito è possibile tenere in bocca fino a quattro aghi contemporaneamente e spiarli tutti insieme. L'ago da bocca solitamente non causa danni ma distrae l'avversario, anche se a volte può essere intriso di veleno per procurare morte, paralisi o stordimento alla vittima. Tuttavia, in questi casi spesso l'ago non viene messo a diretto contatto con la bocca (altrimenti anche chi lo maneggia rischierebbe l'avvelenamento), ma viene inserito in uno *spara-aggi* (costo: 5 m.a., ingombro 1 moneta, nessun Punto Danno), una minuscola scatola di ferro che si tiene in bocca dotata di un foro di uscita per l'ago e di una fessura dalla parte opposta per soffiare l'aria, che permette all'ago di fuoriuscire ad alta velocità senza toccare le labbra, e la gittata di tiro viene raddoppiata ad ogni raggio.

L'ago è totalmente inefficace contro un individuo protetto da corazza di maglia o migliore.

Speciali: In quanto strumento d'offesa, l'ago da bocca non possiede maestrie ma non riceve nemmeno penalità al TxC poiché non è considerato un'arma improvvisata.

Irrita: L'ago ha la capacità di distrarre il bersaglio colpito. La vittima deve effettuare un TS contro Paralisi (Corpo) con penalità di -1 per ogni dardo aggiunto al primo che la colpisce contemporaneamente: se il TS riesce sente un debole prurito e nient'altro, ma se fallisce l'irritazione per la puntura degli aghi è tale da imporle una penalità di -1 su tutti i Tiri per Colpire e di peggiorare di 1 punto la sua Classe d'Armatura per un tempo pari a 1 round per ogni ago usato.

Lancio Multiplo: Il personaggio che usa questa opzione posiziona fino a 4 aghi in bocca e li scaglia contemporaneamente verso il bersaglio impiegando uno dei propri attacchi. Il TxC subisce una penalità di -1 per due aghi o -2 per un numero superiore, e se fallisce tutti gli aghi mancano il bersaglio o non penetrano le sue difese. Se il TxC riesce, la vittima subisce 1 punto di danno ogni 2 aghi usati, ha un malus al suo TS per evitare l'irritazione (v. sopra) e deve effettuare un Tiro Salvezza contro eventuali veleni. Non è possibile sfruttare il lancio multiplo più di una volta al round, indipendentemente dal numero di azioni a disposizione del PG.

Alabarda

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	T/P	15 m.o.	140	80	A

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d12	I: -1/1	Conficca, Distanza, Sbilancia
AB	1d12 +3	I: -2/1	Sbilancia (-1)
ES	1d12 +6	I: -2/2	Para 1, Sbilancia (-1)
AV	2d6 +9	I: -3/3	Para 1, Sbilancia (-2)
MA	2d6 +12	I: -4/3	Para 2, Sbilancia (-2)

Aspetto: L'alabarda è un'arma in asta caratterizzata da una pertica di 1,8 metri che termina con un ferro di forma complessa di circa 50 cm. Esso è generalmente costituito da una scure a forma di mezzaluna o di luna crescente cui è opposto uno sperone a becco di falco, il tutto sormontato da una cuspidi più lunga, che permette di usarla sia come arma da taglio che da punta.



Alabarda-Sciabola

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	T	17 m.o.	140	90	A
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	2d6	I: -1/1	Conficca, Distanza, Trancia			
AB	2d6 +3	I: -2/1	Disarma, Para 1			
ES	2d6 +6	I: -2/2	Disarma (Ds -1), Para 2			
AV	2d6 +9	I: -3/2	Disarma (Ds -2), Para 2			
MA	2d6 +12	I: -3/3	Disarma (Ds -2), Para 3			



Aspetto: L'alabarda-sciabola è un'arma in asta lunga circa 2,5 metri derivata dalla classica albarda e inventata nel rinascimento. È caratterizzata da una pertica che termina con un codolo metallico su cui si innesta una scure a forma di luna crescente a un filo, sormontata da una lama col tagliente leggermente ricurvo, simile a una sciabola a un filo e un terzo.

Utilizzo: L'alabarda-sciabola permette di disarmare e tenere a distanza il nemico ed è utile contro le cariche.

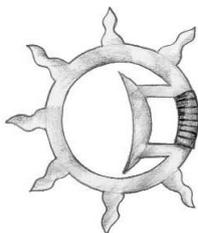
Anello Lunare o Solare

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	T	6 m.o.	30	30	A
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6	-	Ambidestria			
AB	1d8	I: -1/1	Attacco Aggiuntivo, Blocca 1			
ES	1d8 +2	I: -2/1	Disarma, Blocca 1			
AV	1d8 +4	I: -2/2	Disarma (Ds -1), Blocca 2			
MA	1d10 +5	I: -3/3	Disarma (Ds -2), Blocca 2			

Aspetto: L'anello lunare è costituito da un cerchio metallico tagliente del diametro di 30 cm col filo nella parte esterna, intersecato da una mezzaluna che sporge con due denti acuminati dal bordo, e l'impugnatura in cuoio nella sezione di circonferenza compresa tra gli spuntoni della mezzaluna.



Esiste una variante chiamata **anello solare** che usa le stesse statistiche di quello lunare. In pratica è un anello di metallo provvisto di piccoli spuntoni ondulati e appuntiti sul bordo esterno (sono questi a causare i danni e non il bordo privo di filo), e di una mezzaluna interna a guardia dell'impugnatura in cuoio, che si trova sull'unica zona della circonferenza senza di punte.



Utilizzo: Solitamente si usa una coppia di anelli, tenendone uno per mano: con un anello il personaggio attacca, mentre con l'altro blocca o attacca.

Speciali: **Attacco Aggiuntivo:** A partire dal grado Abile, se si usano due anelli contemporaneamente, è possibile sfruttare la loro maneggevolezza per portare un attacco aggiuntivo contro il nemico, tentando di colpirlo prima con uno e poi con l'altro anello in rapida combinazione. Independentemente dal numero di attacchi effettuabili, è possibile fare un solo Attacco Aggiuntivo al round.

Se invece si usa un solo anello, si può parare normalmente ma non si ottiene un Attacco Aggiuntivo.

Blocca: L'opzione Blocca funziona come la Parata, ma se riesce significa che l'arma avversaria è rimasta incastrata tra l'interno dell'anello e la mezzaluna. Occorre una prova di Forza contrapposta per riuscire a liberare l'arma dall'anello, e se si tratta di un'arma a due mani chi la impugna beneficia di un bonus di +2 alla prova. Il personaggio può approfittare di questa situazione, e mentre tiene impegnata l'arma avversaria con uno degli anelli, può usare l'altro per tentare un affondo contro il nemico. Chiaramente, se l'arma avversaria è bloccata, il nemico non può sfruttarla per parare né per migliorare la sua CA.

Disarma: La penalità per l'opzione di disarmare raddoppia se vengono usati due anelli contemporaneamente per disarmare l'avversario, incastrando l'arma all'interno degli anelli.

Arco Composito – v. Arco Corto



Aspetto: Si tratta di un arco costruito utilizzando due o più materiali diversi, in modo che la potenza del tiro non sia influenzata dalla forza di chi lo utilizza ma rimanga costante grazie ad un sistema di costruzione del fusto che sfrutta la durezza dell'osso, l'elasticità del midollo animale e la robusta maneggevolezza del legno. Il legno forma il nucleo centrale del fusto, mentre materiali con caratteristiche diverse lo rivestono per un notevole tratto: per la parte esterna rivolta verso il bersaglio si usano materiali animali che offrono più resistenza alla trazione (come i tendini), mentre per la parte interna si usano materiali che offrono buona resistenza alla compressione (come lamine di corno o metallo).

Statistiche: L'arco composito costa 15 m.o. e la gittata aumenta di 3/6/9 metri ad ogni grado di maestria rispetto a quella dell'arco corto.

Utilizzo: Chiunque sappia usare un arco corto può usarne uno composito delle stesse dimensioni col medesimo grado di maestria, e viceversa.

Speciali: **Forza max 15:** Chiunque usi un arco composito non riuscirà mai a sfruttare il modificatore ai danni superiore a quello derivato da un punteggio di Forza di 15 (anziché 13 dell'arco corto), e in aggiunta non si considera un eventuale modificatore negativo dovuto a Forza inferiore alla media.

Arco Corto

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	M	P	10 m.o.	20	20	P
Gr.	Gittata	Danni	Speciali			
BA	18/36/54	1d6	Forza max 13			
AB	21/42/63	1d8 +1	Ritarda (c)			
ES	24/48/72	1d8 +4	Ritarda (c)			
AV	27/54/81	1d10 +4	Ritarda (m)			
MA	30/60/90	1d10 +6	Ritarda (m)			

Aspetto: L'arco corto è un'arma da tiro formata da un fusto lungo da 1 a 1,5 metri, sottile e piatto a curvatura



semplice o doppia (cioè coi corni che curvano dalla parte opposta all'arciere), ricavato da un pezzo unico di legno flessibile, e da una corda di canapa o lino fissata alle sue estremità (dette corni) che serve a imprimere il movimento alla freccia.

Speciali: Speciali: Forza max 13: Per come è costruito, l'arco corto non riesce a sviluppare più di una certa tensione né ad imprimere oltre una certa potenza alla freccia. Per questo chiunque usi un arco corto non riuscirà mai a sfruttare il modificatore ai danni superiore a quello derivato da un punteggio di Forza di 13 (ad esempio, un guerriero con Forza 16 aggiunge solo un +1 ai danni inferti con un arco corto).

Arco Lungo

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	L	P	20 m.o.	40	40	P

Gr.	Gittata	Danni	Speciali
BA	24/48/72	1d8	Forza min 16
AB	30/60/90	1d10	Ritarda (c)
ES	36/72/108	1d10 +2	Ritarda (m)
AV	42/84/126	1d10 +4	Ritarda (m)
MA	48/96/144	1d10 +7	Ritarda (l)

Aspetto: L'arco lungo è un'arma da tiro formata da un fusto (lungo da 1,8 a 2,2 metri, solitamente quanto l'altezza dell'arciere) a curvatura semplice, ricavato da un pezzo unico di legno di tasso, flessibile ed elastico, e da una corda fissata alle sue estremità (corni in osso), con la funzione di imprimere il movimento alla freccia.

Utilizzo: Oltre al normale uso come arma da tiro, data la robustezza e la lunghezza del fusto è possibile usare un arco lungo con la corda sciolta anche come arma da botta improvvisata. In tal caso l'arma causa 1d6 punti di danno contundente più il modificatore di Forza, ma è considerata un'arma improvvisata, anche se si può associarvi la maestria nell'uso del bastone.

Speciali: Forza min 16: Solo personaggi dotati di una Forza di almeno 16 punti sono in grado di sviluppare sull'arco lungo una trazione sufficiente a scagliare una freccia; soggetti con forza inferiore non possono usare l'arco lungo e ripiegano su archi corti o composti. Grazie alla sua costruzione, l'arco lungo permette così di aggiungere alti modificatori di Forza ai danni.



Arco Meccanico (Compound)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	M	P	40 m.o.	50	30	V

Gr.	Gittata	Danni	Speciali
BA	21/42/63	1d6 +1	Precisione
AB	24/48/72	1d8 +2	Ritarda (c)
ES	27/54/81	1d8 +5	Ritarda (c)
AV	30/60/90	1d10 +5	Ritarda (m)
MA	33/66/99	1d10 +7	Ritarda (m)

Aspetto: L'arco meccanico (detto compound) rappresenta la massima evoluzione dell'arco. Si tratta di un'arma da tiro formata da un fusto lungo circa 1,4 metri a curvatura semplice realizzato in materiali diversi, relativamente elastico e do-

tato di due carrucole alle estremità a cui è fissata una corda che serve per scagliare la freccia. L'arco è dotato di uno stabilizzatore, cioè un'asta di lunghezza variabile che smorza le vibrazioni e mantiene fermo l'arco in fase di scocco, e di un mirino che permette di puntare meglio il bersaglio.

Utilizzo: L'arco meccanico sfrutta il sistema di carrucole di tipo eccentrico che permettono di accumulare una maggiore quantità di energia muscolare nel sistema dei flettenti e di ridurre lo sforzo nel momento in cui si tende l'arco, garantendo una migliore capacità di mira. L'arco meccanico quindi permette di trasmettere alla freccia una maggiore quantità di energia cinetica e di essere più accurati in fase di mira.

Speciali: Precisione: L'arciere beneficia del sistema di carrucole, dello stabilizzatore e del mirino, che danno ad ogni TxC un bonus di +1 dal grado Base per tiri ad alzo zero a qualsiasi distanza.

Arpione

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	M	P	5 m.o.	60	40	P

Gr.	Gittata	Danni	Difesa	Speciali
BA	3/6/12	1d6	-	Infilza (-1)
AB	6/9/18	1d8	-	Infilza (-2)
ES	6/12/21	1d10	N: -1/1	Infilza (-3), Para 1
AV	9/12/24	2d6	N: -2/1	Infilza (-3), Para 1
MA	9/15/30	2d6 +3	N: -2/2	Infilza (-4), Para 2

Aspetto: L'arpione è uno strumento da pesca lungo 1,5 mt formato da un'asta di legno che termina con una punta d'osso, di pietra o di legno tagliata a uno o più uncini e collegata ad un'asta che le fa da supporto. Una variante moderna presenta una punta in metallo con cuspidi acute o a barbe. Solitamente l'arpione presenta un anello al termine dell'asta, al quale può essere legata una corda che consente il recupero dell'arpione una volta lanciato e conficcato nella preda, oppure ha la punta che si può sganciare dall'asta ma che resta collegata ad un filo o corda mediante un gancio alla base della punta, tramite cui il personaggio può recuperare la creatura in cui si infilza l'arpione.

Statistiche: Le statistiche sopra riportate riguardano un arpione moderno con punta in metallo. Per arpioni più primitivi fare riferimento al materiale di cui è fatta la punta per modificare i danni inflitti e il TxC (PD e ingombro rimangono invece invariati). Il costo della corda eventualmente agganciata all'arpione è a parte.

Utilizzo: L'arpione è un'arma semplice da caccia da cui derivano il tridente e la lancia da guerra.

Nel caso dell'arpione con punta mobile, una volta infilzata la vittima, la punta si incastra nelle carni e può essere rimossa solo con una favorevole prova di *Medicina*. Per questo gli arpioni con punta mobile sono i più diffusi tra i pescatori, visto che le punte infilzate nella preda non possono essere espulse con un semplice scrollo e l'animale finisce per morire dissanguato, venendo poi recuperato grazie alla corda, che permette di riutilizzare anche la punta.



Artiglio da Guerra

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	T	T	5 m.o.	20	20	P
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d4	–	Ambidestria			
AB	1d6	N: –1/1	Danno Doppio (20)			
ES	1d8	N: –2/1	Danno Doppio (19-20)			
AV	1d10 +1	N: –3/2	Danno Doppio (18-20)			
MA	1d12 +2	N: –3/3	Danno Doppio (17-20)			

Aspetto: Gli artigli da guerra sono armi create in origine dai rakasta e formati da un guanto di cuoio che termina con artigli di metallo lunghi circa 15 cm e molto appuntiti. Una variante possiede il solito guanto di cuoio e tre-quattro artigli che si estendono in avanti dal dorso della mano, finendo con una punta leggermente arcuata, col taglio rivolto verso il basso. Un'altra variante (conosciuta come **artigli della tigre**, o bagh nakh) sviluppata realmente in India (e su Mystara nel Sind) presenta quattro o cinque artigli d'acciaio fissati su una sbarra piatta munita di due anelli per le dita.

Statistiche: Il costo, l'ingombro e i PD elencati si riferiscono ad un singolo artiglio (se ne usa uno per mano).

Utilizzo: Gli artigli da guerra non possono essere lanciati né usati con uno scudo, né è possibile impugnare un'arma finché si indossa un artiglio nella stessa mano.

Speciali: Gli artigli causano Danni Doppio solo se usati contro creature prive di armatura.



Ascia

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
–	M	T	5 m.o.	100	40	P
Danni	Speciali	Arma collegata				
1d6	Scalfisce, Trancia	Ascia da battaglia				

Aspetto: L'ascia è uno strumento da lavoro con un manico di legno lungo circa 120 cm alla

cui sommità si innesta una lama convessa col taglio che può essere parallelo (nelle asce da boscaioli) o perpendicolare (nelle asce da carpenteria) all'asse del manico.

Una versione particolare detta **ascia da minatore** o **da guastatore** risale all'epoca romana (LT: F) e venne in seguito ripresa nel Medioevo specialmente dai reparti del genio nonché dai minatori germanici per costruire tunnel o demolire le macchine da guerra nemiche. L'ascia da minatore è formata da una grande lama squadrata bilanciata da un robusto dente a brocco superiore, con un manico piuttosto corto.

Utilizzo: L'ascia semplice è uno strumento di lavoro tipico di boscaioli, carpentieri, falegnami e minatori. Nonostante sia un oggetto di dimensioni medie, il peso è totalmente sbilanciato verso la testa (più grande e pesante del manico) per rendere l'impatto della lama più incisivo, e questo rende l'ascia utilizzabile normalmente solo a due mani da soggetti di media forza.



L'ascia è usata anche come strumento di offesa in casi di emergenza, sfruttando gli effetti delle maestrie in ascia da battaglia, anche se viene impugnata a due mani a causa del peso e non beneficia perciò dei bonus di difesa né della capacità speciale Perforante dell'azza (derivata dalla penna dell'ascia da battaglia).

Ascia Bipenne

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	T	20 m.o.	150	90	B
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d10 +2	–	Scalfisce, Trancia			
AB	2d6 +2	Q: –1/1	Stordisce			
ES	2d6 +5	Q: –2/1	Sbilancia, Stordisce			
AV	2d6 +8	Q: –2/2	Sbilancia, Stordisce (TS –1)			
MA	2d6 +12	Q: –3/3	Sbilancia, Stordisce (TS –2)			

Aspetto: L'ascia bipenne è composta da un manico lungo dotato di due grandi lame opposte e convesse situate all'estremità superiore.

Utilizzo: Le due grandi lame aumentano il peso della testa e l'efficacia del colpo, ma proprio a causa del peso rimane un'arma difficile da maneggiare. Inoltre, come nel caso della scure, l'incavo tra l'attaccatura delle lame e del manico può essere usato dai più esperti per arpionare le gambe dell'avversario e sbilanciarlo.



Ascia Brol – v. Ascia da Battaglia

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	T	14 m.o.	210	70	P

Aspetto: La brol è un'ascia da battaglia di grandi dimensioni (L) con una testa di pietra ovale affilata con della selce. Si tratta di un'arma da taglio diffusa tra i gurrash del Bayou e altre razze primitive.

Statistiche: Usare le statistiche di un'ascia da battaglia grande, ma dato che è fatta in pietra, il TxC è penalizzato di 1 punto e causa 1 punto in meno di danno (1d10–1 al grado Base, minimo 1). Inoltre, l'ascia brol non possiede la penna contrapposta alla lama, quindi è un'arma da Taglio e non può sfruttare l'effetto Perforante, ma data la grandezza e pesantezza della lama riesce a Scalfire.

Utilizzo: Chiunque sappia usare l'ascia da battaglia può usare anche l'ascia brol con lo stesso grado di maestria e viceversa.



Ascia da Battaglia (Azza)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	T/P	10 m.o.	70	60	B
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8	-	Perforante, Scalfisce, Trancia			
AB	1d8 +2	I: -1/1	Para 1			
ES	1d10 +3	I: -2/2	Disarma, Para 1			
AV	1d12 +4	I: -3/2	Disarma, Para 2, Sbilancia			
MA	1d12 +7	I: -3/3	Disarma, Para 2, Sbilancia			

Aspetto: L'ascia da battaglia o azza è un'ascia modificata e bilanciata per essere usata come strumento di guerra, con un manico di legno di 1 metro alla cui sommità si innesta una lama a forma di mezzaluna o di luna crescente, o una lama quadrata o poligonata, bilanciata dall'altra parte dell'occhio da una penna allungata, utile a penetrare le piastre difensive delle corazze.

Statistiche: Le statistiche d'attacco e di difesa si applicano sia che venga usata dalla parte della lama sia da quella della penna. Per questo, data la mancanza di una differenziazione negli stili di combattimento delle due armi, non è considerata una vera arma doppia.

Utilizzo: L'azza può essere usata efficacemente sia come arma da taglio, sfruttando la lama, sia come arma da penetrazione, sfruttando la penna posteriore specialmente contro avversari in armatura.

Speciali: Solo usando la penna si può sfruttare l'effetto Perforante (attacco di punta), mentre usando l'ascia è possibile sfruttare l'effetto Trancia (attacco di taglio).



Ascia Doppia

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	T	30 m.o.	200	100	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d10	-	Attacco Agg., Scalfisce, Trancia			
AB	2d6	I: -1/1	Sbilancia			
ES	2d6 +2	I: -2/1	Para 1, Sbilancia (-1)			
AV	2d6 +5	I: -2/2	Para 1, Sbilancia (-2)			
MA	2d6 +7	I: -3/2	Para 2, Sbilancia (-3)			



Aspetto: L'ascia doppia è un'arma doppia formata da un'asta di legno spessa e lunga 2 metri che termina con una coppia di enormi scuri convesse bipenne o con lame a farfalla ad entrambe le estremità.

Utilizzo: L'ascia doppia è un'arma a due mani che però può essere usata nel combattimento ravvicinato senza penalità, data la sua lunghezza non eccessiva.

Speciali: Attacco Aggiuntivo: Il primo attacco viene fatto usando una delle due scuri, e l'attacco aggiuntivo segue con l'estremità opposta.

Ascia Lunga o Uncinata

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	T	14 m.o.	130	90	A
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	2d6	I: -1/1	Distanza, Scalfisce, Trancia			
AB	2d6 +3	I: -2/1	Sbilancia			
ES	2d6 +6	I: -2/2	Sbilancia (-1), Para 1			
AV	2d6 +10	I: -3/2	Sbilancia (-2), Para 1			
MA	2d6 +13	I: -3/3	Sbilancia (-3), Para 2			

Aspetto: L'ascia lunga è un'arma costituita da un'asta di legno o metallo lunga circa 2,2 metri alla cui sommità è montata una pesante scure a lama convessa, con la parte inferiore della lama leggermente allungata e concava all'interno, per permettere di sbilanciare o disarmare meglio l'avversario.

Una versione particolare dell'ascia lunga è l'**ascia uncinata**, dotata alla sommità dell'asta di una pesante testa d'ascia lunga 50 cm con punta allungata e con un uncino sul retro, utile per agganciare e sbilanciare (sfrutta quindi la stessa maestria dell'ascia lunga).



Ascia-Mazza (Ascia-Martello)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	T/B	15 m.o.	60	50	F
Gr.	Gittata	Danni	Difesa	Speciali		
BA	-3/6	1d6 +1	-	Scalfisce, Trancia		
AB	3/6/9	1d8 +2	I: -1/1	Para 1, Ritarda		
ES	3/6/12	1d10 +2	I: -2/2	Para 1, Ritarda		
AV	3/9/12	1d10 +5	I: -3/2	Para 2, Ritarda		
MA	6/9/12	1d10 +8	I: -3/3	Para 2, Ritarda		

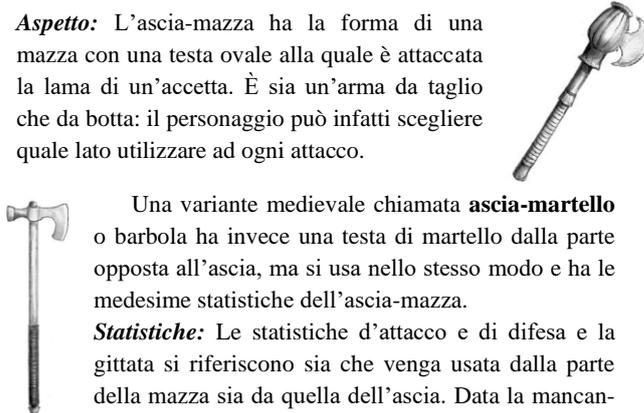
Aspetto: L'ascia-mazza ha la forma di una mazza con una testa ovale alla quale è attaccata la lama di un'accetta. È sia un'arma da taglio che da botta: il personaggio può infatti scegliere quale lato utilizzare ad ogni attacco.

Una variante medievale chiamata **ascia-martello** o barbola ha invece una testa di martello dalla parte opposta all'ascia, ma si usa nello stesso modo e ha le medesime statistiche dell'ascia-mazza.

Statistiche: Le statistiche d'attacco e di difesa e la gittata si riferiscono sia che venga usata dalla parte della mazza sia da quella dell'ascia. Data la mancanza di una differenziazione negli stili di combattimento delle due armi, non è considerata una vera arma doppia.

Nei regni di Nithia e Thothia l'ascia-mazza viene donata dal faraone solo ai migliori eroi, ai sacerdoti da battaglia e ai nobili, e non può essere comperata.

Speciali: L'effetto Ritarda è sfruttabile solo negli attacchi in mischia con la testa contundente, non quando l'arma viene lanciata. Gli effetti Scalfisce e Trancia si applicano solo alla lama dell'ascia. Può parare sempre.



Aspersorio (Correggiato da guerra)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	B	8 m.o.	100	80	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8 +1	-	Aggancia, Ignora Scudo, Portata			
AB	1d10 +1	Q: -1/1	Aggancia, Ritarda, Sbilancia			
ES	1d10 +3	Q: -2/1	Aggancia/Sbilancia (-1), Ritarda			
AV	1d12 +4	Q: -2/2	Aggancia/Sbilancia (-2), Stordisce			
MA	1d12 +9	Q: -3/2	Aggancia/Sbilancia (-3), Stordisce			

Aspetto: L'aspersorio è un'arma derivata dal comune correggiato, e presenta un bastone di 1,5 mt con in cima una catena di 1 metro che termina con un peso.

Utilizzo: L'aspersorio è un'arma pesante che, senza essere particolarmente difficile da usare, permette di sfruttare la sua lunghezza per colpire l'avversario dietro lo scudo e tenendolo a distanza, quindi è una buona arma da guerra.

Speciali: La catena del bastone ha una portata pari a 3 metri. Ciò significa che è in grado di colpire qualsiasi bersaglio entro quella distanza e di ignorare lo scudo.

Aggancia: Il personaggio può tentare di attaccare il nemico con la catena per agganciarci un arto o può scegliere di agganciare con la catena un oggetto impugnato dalla vittima invece di un arto. In questo caso, se il TS della vittima non riesce, la catena strappa di mano l'oggetto e lo lancia 1d6 metri in una direzione scelta dall'attaccante.



Badile (Pala)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	M	B	2 m.o.	90	30	B
Danni	Arma collegata					
1d5	Bastone					

Aspetto: Il badile è uno strumento da lavoro agricolo con un manico di legno lungo 1,3 metri alla cui sommità si innesta una pala leggermente concava di forma squadrata o triangolare senza filo larga circa 40 cm.

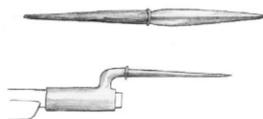
Utilizzo: Il badile serve per raccogliere e spostare terra, sabbia, sassi, letame o altro materiale, e viene usato soprattutto nell'edilizia o in campagna, impugnando il lungo manico con entrambe le mani.

Il badile è usato anche come arma di offesa improvvisata sfruttando la maestria in bastone.

Baionetta – v. Lancia o Pugnale

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	T	P	4 m.o.	20	20	E

Aspetto: La baionetta è un attrezzo metallico costituito da una punta d'acciaio temprato lunga circa 30 cm innestata perpendicolarmente ad un anello di ferro.



Utilizzo: La baionetta venne creata con lo scopo di rendere il moschetto un'arma pericolosa anche nel corpo a corpo. Infatti, la baionetta si innesta direttamente dentro o in cima alla

canna del moschetto grazie ad un anello metallico alla base, e la punta d'acciaio permette di usare il moschetto come una lancia a tutti gli effetti, con la stessa maestria posseduta nell'uso della lancia (non può però essere scagliata).

Se invece la baionetta viene impugnata a mano risulta un'arma improvvisata (-2 al TxC) e causa 1d4 punti di danno più il bonus di Forza, anche se il soggetto può sfruttare la maestria in pugnale.

Balestra a ripetizione

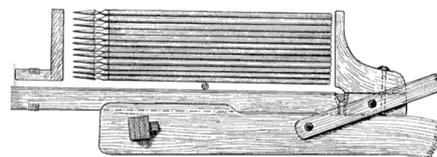
P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	S	P	40 m.o.	70	30	A
Gr.	Gittata	Danni	Speciali			
BA	18/36/72	1d6	Imprecisa, CdT +1			
AB	21/42/72	1d8	CdT +1			
ES	24/48/72	1d10	CdT +2			
AV	27/54/72	1d12	CdT +2, Ritarda (c)			
MA	30/60/72	1d12 +2	CdT +3, Ritarda (c)			

Aspetto: La balestra a ripetizione è una balestra leggera con una cassetta (caricatore) nella parte superiore del tenere che contiene una dozzina di dardi impilati e non impennati. Quando la leva viene spinta in avanti la cassetta di alza, un perno arpiona la corda e un dardo cade nella scanalatura. Tirando indietro la leva la cassetta si abbassa finché si libera la corda che scaglia fuori il dardo. Venne inventata dal guerriero cinese Chu Ko (da qui il nome Chu Ko Nu); su Mystara, è stata inventata dagli gnomi.

Utilizzo: La balestra a ripetizione può essere usata solo con due mani, ma finché il caricatore contiene dardi (capacità 12 colpi) il personaggio tira normalmente l'Iniziativa ad ogni round. Per ricaricare l'arma basta inserire dardi leggeri nella fessura superiore della cassetta: ad ogni round è possibile inserirne 3 + bonus Destrezza con un'azione di movimento (è perciò possibile ricaricare e sparare nello stesso round) o il doppio con un'azione di round completo (senza fare nient'altro).

Speciali: **Imprecisa:** La balestra a ripetizione non è così accurata come la balestra normale, poiché a causa della vibrazione causata dal meccanismo del caricatore ogni TxC subisce una penalità di -1.

Inoltre, con un Tiro per Colpire naturale di 1, 2 o 3, la balestra a ripetizione si inceppa e occorrono 1d6 minuti per sbloccarla.



Balestra Doppia – v. Balestra a ripetizione

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
–	S	P	80 m.o.	90	30	A
Gr.	Gittata	Danni	Speciali			
BA	18/36/72	2d6	Imprecisa, CdT +1			

Aspetto: La balestra doppia (o a doppia scarica) è una balestra a ripetizione leggermente più ampia, con due colonne parallele di frecce e due scanalature, e quindi capace di sparare due dardi contemporaneamente (v. balestra a ripetizione per il principio di funzionamento). Nel mondo reale la Zhuge Nu è un'invenzione cinese; su Mystara è opera gnomica.

Utilizzo: La balestra doppia può essere usata solo con due mani, ma finché il caricatore contiene dardi (capacità massima 24 colpi) il personaggio tira normalmente l'Iniziativa ad ogni round. Per ricaricare l'arma basta inserire dardi leggeri nella fessura superiore della cassetta: ad ogni round è possibile inserirne 3 + bonus Destrezza con un'azione di movimento (è perciò possibile ricaricare e sparare nello stesso round) o il doppio con un'azione completa senza fare altro.

La balestra doppia spara contemporaneamente due dardi che vengono posizionati su due scanalature parallele nel teniere. Occorre un solo TxC contro un bersaglio, e se riesce significa che entrambi i dardi lo hanno colpito, causando i danni sopra riportati (viceversa entrambi i dardi mancano).

Chiunque sappia usare la balestra a ripetizione può usare la balestra doppia con lo stesso grado di maestria e viceversa. I danni causati sono 2d6 a grado Base, 2d8 a grado Abile, 2d10 ad Esperto, 2d12 ad Avanzato e 2d12+4 a Maestro.

Balestra Leggera

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
–	S	P	17 m.o.	50	30	F
Gr.	Gittata	Danni	Speciali			
BA	18/36/72	1d6	–			
AB	21/42/72	1d8	Ritarda (c)			
ES	24/48/72	1d10 +1	Ritarda (c)			
AV	27/54/72	1d10 +3	Ritarda (m)			
MA	30/60/72	1d10 +6	Ritarda (m)			

Aspetto: La balestra leggera è un'arma composta da un arco di piccole dimensioni fermato trasversalmente con un sistema di legamenti in corda all'estremità di un fusto ligneo detto teniere. Il teniere contiene una piccola scanalatura che funge da guida per il dardo leggero, e un disco sagomato in metallo (detto noce) che serve per trattenere la corda tesa e fare da appoggio per il dardo. Una manetta (o manubrio) montato sotto il teniere serve per bloccare la rotazione del noce e azionarlo, rilasciando così la corda che scaglia il dardo verso il bersaglio. Alcune balestre leggere sono dotate di un anello detto staffa sulla parte anteriore, nel quale ancorare un piede per tirare la corda con maggiore facilità.

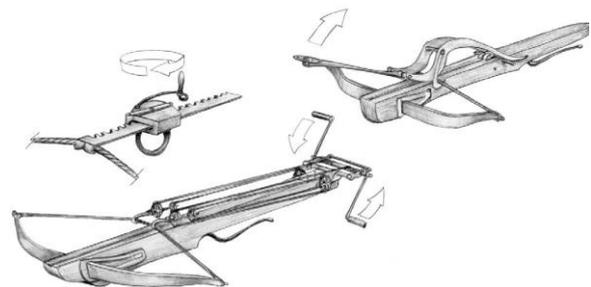
Utilizzo: La balestra leggera può essere usata solo con due



mani, fa solo 1 attacco al round a causa del laborioso sistema di caricamento e perde sempre l'iniziativa (a meno che non abbia incoccato il dardo nel round precedente). Solo dal grado Esperto in avanti sono possibili due attacchi nel caso il personaggio possieda gli attacchi multipli o sia sotto l'effetto della *velocità*.

Balestra Pesante

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
–	M	P	35 m.o.	100	40	F
Gr.	Gittata	Danni	Speciali			
BA	36/72/108	1d8 +2	Ritarda (c)			
AB	39/78/108	1d10 +3	Ritarda (c)			
ES	42/78/108	2d6 +5	Stordisce (c)			
AV	45/84/108	2d6 +7	Stordisce (c)			
MA	45/90/108	2d6 +9	Stordisce (m)			



Aspetto: La balestra pesante è un'arma composta da un arco di medie dimensioni fermato trasversalmente con un sistema di legamenti in corda o in metallo all'estremità di un fusto ligneo detto teniere. Il teniere contiene una piccola scanalatura che funge da guida per il dardo pesante, e un disco sagomato in metallo (detto noce) che serve per trattenere la corda tesa e fare da appoggio per il dardo. Una manetta (o manubrio) montato sotto il teniere serve per bloccare la rotazione del noce e azionarlo, rilasciando così la corda che scaglia il dardo verso il bersaglio.

Utilizzo: La balestra pesante può essere usata solo con due mani. La balestra pesante è più massiccia di quella leggera, e la corda di metallo è più difficile da tendere. Per questo la balestra è provvista o di un martinetto o di un mulinello, due dispositivi meccanici basati sul principio della carrucola, che aiutano il personaggio a ricaricare la balestra senza troppi sforzi. Se la balestra subisce più di 20 PD in un colpo solo si rompe il meccanismo, e a quel punto solo individui con Forza di almeno 15 punti possono ricaricare la balestra pesante.

A causa della sua mole e della difficoltà nel caricamento (che occupa l'azione di movimento del personaggio), chi usa la balestra pesante non può mai fare più di un attacco al round e perde sempre l'iniziativa (a meno che non abbia incoccato il dardo nel round precedente); solo nel caso il personaggio sia sotto l'effetto della *velocità* sono possibili due attacchi al round.

Balestra Seicolpi

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	T	P	20 m.o.	30	10	E
Gr.	Gittata	Danni	Speciali			
BA	9/18/36	1d4	Imprecisa, CdT +1			
AB	12/21/36	1d6	CdT +1			
ES	15/24/36	1d8	CdT +2			
AV	18/27/36	1d10	CdT +2			
MA	21/30/36	1d10 +2	CdT +3			

Aspetto: La seicolpi è un balestrino lungo 30 cm con un caricatore sulla parte superiore del teniere e un manico ad "L" che permette di impugnarla come fosse una pistola. Contiene un meccanismo a molla che consente di sparare i dardi inseriti nel caricatore senza perdere tempo, anche se per ricaricare dopo aver sparato è necessaria l'altra mano (l'azione è automatica a patto che l'altra mano sia libera). La paternità dell'invenzione è attribuita sia agli gnomi che agli hin.

Statistiche: Il costo include balestra (15 m.o.), fondina (1 m.o.) e caricatore (4 m.o.). I dardi per la seicolpi sono gli stessi del balestrino (dardo corto) e costano e ingombrano la metà di quelli per balestra leggera.

Utilizzo: Ogni caricatore per seicolpi contiene 6 dardi e può essere estratto e reinserito una volta terminati i dardi. Un'azione di movimento consente di inserire ogni round nel caricatore un numero di dardi pari a 3 + bonus Destrezza, o il doppio con un'azione di round completo; se ha a disposizione un secondo caricatore già pieno, ricaricare l'arma consuma l'azione di movimento del personaggio.

Due seicolpi possono essere usate simultaneamente anche da chi ha un attacco solo, a condizione che entrambe siano cariche e che il personaggio sia Ambidestro, effettuando un solo Tiro per Colpire con penalità di -3 contro un unico bersaglio e sommando i danni in caso di successo.

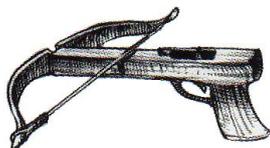
Speciali: Imprecisa: La seicolpi non è accurata come la balestra normale, poiché per la vibrazione causata dal meccanismo del caricatore ogni TxC subisce una penalità di -1.

Inoltre, con un Tiro per Colpire naturale di 1, 2 o 3, la seicolpi si inceppa e occorrono 1d6 minuti per sbloccarla.

Balestrino (Balestra da polso)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	T	P	10 m.o.	20	10	E
Gr.	Gittata	Danni	Speciali			
BA	12/24/48	1d4 +1	-			
AB	15/27/48	1d6 +1	-			
ES	18/30/48	2d4 +1	Ritarda (c)			
AV	21/36/48	2d4 +3	CdT +1, Ritarda (c)			
MA	24/39/48	3d4 +2	CdT +1, Ritarda (c)			

Aspetto: Il balestrino (anche detto balestra da polso) è una piccola balestra lunga 20 cm con un manico ad "L" che permette di impugnarla come fosse una pistola. Si tratta di un'invenzione rinascimentale (su Mystara è opera degli gnomi) che aveva l'intento di coniugare l'affidabilità della balestra con la possibilità di porta-



re un'arma di dimensioni ridotte facilmente occultabile (spesso considerata fuorilegge), semplice e veloce da ricaricare.

Statistiche: Il costo include balestrino (9 m.o.) e fondina (1 m.o.), che può essere fissata al polso. I dardi per balestrino costano e pesano la metà di quelli per la balestra leggera e sono gli stessi che usa la balestra seicolpi (dardo corto).

Utilizzo: A differenza della balestra normale, il balestrino può essere usato con una mano da creature di taglia piccola o superiore, e non comporta penalità all'Iniziativa. Non c'è un limite al numero di dardi scagliabili ogni round, ma ricaricare il balestrino è consuma un'azione di movimento o un attacco; perciò, personaggi con attacchi multipli possono attaccare e ricaricare nello stesso round (es. un guerriero con 3 attacchi potrebbe sparare, ricaricare e sparare nello stesso round, conservando l'azione di movimento, oppure sparare due volte e ricaricare due volte usando l'azione di movimento).

Due balestrini possono essere usati simultaneamente anche da chi ha un attacco solo, a condizione che entrambi siano carichi e che il personaggio sia Ambidestro, effettuando un solo Tiro per Colpire con penalità di -3 contro un unico bersaglio e sommando i danni in caso di successo.

Bastoncino

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	S	B	3 m.a.	20	10	B
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d3	N: -1/1	Ambidestria			
AB	1d5	N: -2/1	Attacco Aggiuntivo, Para 1			
ES	1d6 +1	N: -2/2	Para 2			
AV	1d8 +1	N: -3/2	Para 2			
MA	1d10 +2	N: -3/3	Para 3			

Aspetto: Il bastoncino è uno strumento di legno duro ma leggero dello spessore di circa 2 cm e lunghezza variabile da 40 a 60 cm, che nelle mani di persone addestrate può rivelarsi un'arma utile e pericolosa.

Utilizzo: Il bastoncino è un'arma facilmente occultabile e molto maneggevole, cosa che lo rende adatto a molte arti marziali. Normalmente si usa in coppia, tenendone uno per attaccare, mentre con l'altro para o colpisce nuovamente l'avversario.

Se il personaggio lo desidera, può usare il bastoncino in modo che i danni prodotti siano tutti danni debilitanti a qualsiasi grado di maestria.

Speciali: Attacco Aggiuntivo: A partire dal grado Abile, se si usano due bastoncini contemporaneamente, è possibile sfruttare la loro maneggevolezza per portare un attacco aggiuntivo contro il nemico, tentando di colpirlo prima con uno e poi con l'altro bastoncino in rapida combinazione. Indipendentemente dal numero di attacchi effettuabili, è possibile fare un solo Attacco Aggiuntivo al round.

Se invece si usa un solo bastoncino, si può parare normalmente ma non si ottiene un Attacco Aggiuntivo.



Bastone (Bordone)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	B	1 m.o.	60	40	P
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6	–	–			
AB	1d6 +2	Q: –1/1	Para 1, Ritarda			
ES	1d8 +2	Q: –2/2	Para 2, Ritarda, Sbilancia			
AV	1d8 +4	Q: –3/3	Para 3, Sbilancia, Stordisce			
MA	1d8 +6	Q: –4/4	Para 4, Sbilancia, Stordisce			

Aspetto: Il bastone è una semplice pertica di legno dello spessore di circa 5 cm e lungo due metri, chiamato anche bordone per indicare l'attrezzo da passeggio usato dai pellegrini. Esso costituisce l'esempio più chiaro di come un semplice oggetto possa essere trasformato in un'arma efficace per la difesa personale.

Utilizzo: Il bastone è un'arma da botta a due mani, che però può essere usata nel combattimento ravvicinato senza penalità, data la sua lunghezza non eccessiva.

Si può usare il bastone in modo che i danni prodotti siano tutti danni debilitanti a qualsiasi grado di maestria.

Bastone ad anelli

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	B	10 m.o.	80	60	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6 +1	–	Para 1 + Disarma o Rompe			
AB	1d6 +3	Q: –1/1	Para 1 + Disarma o Rompe (–1)			
ES	1d8 +4	Q: –2/2	Para 2 + Disarma o Rompe (–2)			
AV	1d8 +6	Q: –3/3	Para 2 + Disarma o Rompe (–3)			
MA	1d8 +8	Q: –4/4	Para 3 + Disarma o Rompe (–4)			



Aspetto: Il bastone ad anelli è una versione orientale del classico bastone concepita appositamente per essere sfruttata contro individui armati. È costituito da un'asta di metallo di 2 metri con impugnature per le mani verso il centro del bastone e un paio di anelli di ferro del diametro di 10 cm ad una o ad entrambe le estremità.

Utilizzo: Il bastone ad anelli viene di solito usato dai monaci orientali come strumento da passeggio apparentemente innocuo, ma che all'occorrenza può diventare un'arma formidabile. Infatti, oltre ad avere una buona capacità difensiva, gli anelli doppi ad ogni estremità hanno la funzione di intrappolare l'arma avversaria e con una semplice e veloce torsione del polso cercare di spezzarla o disarmare il nemico.

Il bastone ad anelli è un'arma a due mani, che però può essere usata nel combattimento ravvicinato senza penalità, dato che la sua lunghezza non è eccessiva.

Speciali: Para + Disarma o Rompe: Quando un attacco nemico portato con un'arma da punta di dimensioni grandi o medie viene parato, il personaggio ha la possibilità di dichiarare un tentativo gratuito di Disarmare o di Rompere l'arma avversaria, senza consumare alcun attacco, poiché significa che la punta avversaria si è infilata tra gli anelli. Sia la prova di Destrezza del nemico per evitare di essere disarmato che il

TS Distruzione dell'arma subisce la penalità indicata in base al grado di maestria.

Bastone a Due Pezzi

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	M	B	3 m.o.	30	20	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6	–	Para 1			
AB	1d8	Q: –1/1	Disarma, Para 1			
ES	1d10	Q: –2/1	Disarma (Ds –1), Para 2, Ritarda			
AV	2d6	Q: –2/2	Disarma (Ds –2), Para 2, Ritarda			
MA	2d8	Q: –3/3	Disarma (Ds –4), Para 3, Ritarda			

Aspetto: Arma derivata dal correggiato, consiste di due pezzi di legno lunghi circa 30 cm collegati da una catena della stessa lunghezza. È un'arma orientale di invenzione giapponese (detto nunchaku), mentre su Mystara è opera dei rakasta che lo chiamano nonaka.

Utilizzo: Se il personaggio lo desidera, può usare il bastone a due pezzi in modo che i danni prodotti siano tutti danni debilitanti a qualsiasi grado di maestria.

Speciali: Para: Per sfruttare la parata, occorre afferrare il secondo pezzo del bastone con l'altra mano, usando la catena che li unisce per parare il colpo (quindi il personaggio deve avere la seconda mano libera). A differenza di qualsiasi altra arma, il bastone a due pezzi può essere usato anche per parare attacchi portati con armi naturali (imbrigliando il pugno o l'artiglio o le fauci nella catena) di creature delle stesse dimensioni.



Bastone a Tre Pezzi

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	B	6 m.o.	60	40	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8	–	Ignora Scudo, Para 1			
AB	1d10	Q: –1/1	Disarma, Para 1			
ES	2d6	Q: –2/1	Disarma (Ds –1), Para 2			
AV	2d6 +3	Q: –2/2	Disarma (Ds –2), Para 2 Ritarda			
MA	2d6 +6	Q: –3/3	Disarma (Ds –4), Para 3, Ritarda			

Aspetto: Il bastone a tre pezzi (detto anche sa tjat koen) è un'arma originaria della Malesia derivata dal correggiato. Esso consiste di tre pezzi di legno lunghi 60 cm uniti da alcuni anelli (lunghezza totale: 1,80 mt) che facilitano i movimenti offensivi e difensivi e permettono al bastone di colpire aggirando la difesa dello scudo.

Utilizzo: Se il personaggio lo desidera, può usare il bastone in modo che i danni prodotti siano tutti danni debilitanti a qualsiasi grado di maestria.

Speciali: Para: A differenza delle altre armi, il bastone a tre pezzi può essere usato anche per parare attacchi portati con armi naturali (imbrigliando il pugno o l'artiglio o le fauci nella catena), ammesso che il nemico non sia di taglia superiore alle sue dimensioni.



Bastone Agganciavesti

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	L	B	10 m.o.	120	50	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6 +1	N: -1/1	Distanza, Impiglia			
AB	1d8 +1	N: -2/1	Impiglia (TS -2), Sbilancia			
ES	1d10 +1	N: -2/2	Impiglia (TS -4), Sbilancia (-1)			
AV	1d10 +4	N: -3/2	Impiglia (TS -6), Sbilancia (-2)			
MA	1d10 +6	N: -3/3	Impiglia (TS -8), Sbilancia (-2)			



Aspetto: Il bastone agganciavesti è un'arma orientale costituita da un bastone di legno duro lungo 2,2 metri rinforzato in metallo nell'estremità superiore, che presenta una testa metallica di varia forma (più comune la forma a T o a U) dotata di spuntoni e barbighi.

Utilizzo: Il bastone agganciavesti viene usato per catturare le persone facendone impigliare le punte nei vestiti (da qui il nome), ma all'occorrenza può anche danneggiare il fuggitivo. I danni elencati sono infatti considerati da botta qualora si scelga di utilizzare l'arma per danneggiare l'avversario.

Speciali: **Impiglia:** L'arma può essere usata per agganciare le vesti del nemico, ma funziona anche contro creature dal pelo folto. Se il personaggio sfrutta questo effetto, la vittima deve tentare un TS contro Paralisi per evitare di restare impigliata negli uncini del bastone. Se il TS riesce, la vittima si è liberata dagli uncini (avrà abiti o pelliccia strappati), viceversa se il TS fallisce, la vittima non può allontanarsi e resta agganciata al bastone fino a che non effettua un favorevole TS Paralisi per liberarsi (ne è concesso uno al round). Finché è impigliata la vittima può continuare ad agire, ma non può allontanarsi né avvicinarsi per attaccare con armi da mischia il personaggio, che può sfruttare la lunghezza del bastone per tenerla a Distanza.

Bastone Animato

Aspetto: Il bastone animato è un'invenzione medievale (LT: A), un'arma bianca costituita da un bastone da passeggio lungo 1,20 mt nel quale è celata una lama (spesso uno stocco, ma a volte anche un pugnale, una daga o uno stiletto). Forme e dimensioni del bastone e della lama nascosta possono essere le più varie, ma non sono mai più grandi di uno stocco (dimensioni Medie). Un fermo, per lo più a molla o a incastro, rende solidale il manico al fodero-bastone. Si tratta di un'arma bianca favorita dai ricchi mercanti medievali in quanto semplice da dissimulare e da utilizzare. Un particolare tipo di bastone animato ad esempio era il Zafar Takieh indiano (letteralmente "bastone del cuscino"), una sorta di gruccia che nascondeva una spada corta, su cui il nobile sistemava un cuscino e si appoggiava con le braccia per sostenere il corpo mentre presiedeva le udienze.

Una variante più avanzata presenta una lama retrattile nell'estremità superiore: per fare uscire la lama è necessario brandire in avanti il bastone con un brusco movimento, in modo che la lama scorra in fuori fino a fermarsi in una de-



terminata posizione, ove è trattenuta da un dente d'arresto con scatto a molla. Questo tipo di bastone animato può essere usato come giavellotto. Far scattare fuori la lama non causa perdita di tempo, ma occorrono almeno 2d4 round per rimetterla dentro. Inoltre, se il bastone perde almeno metà dei suoi Punti Danno, si considera che il meccanismo che permette alla lama di fuoriuscire sia stato danneggiato e la lama rimane incastrata dentro al bastone finché non viene riparato.

Statistiche: Applicare le maestrie appropriate al tipo di arma celata nel bastone animato, ma aggiungere 15 monete all'ingombro (per il fodero-bastone) e aumentare di 5 monete d'oro il costo dell'arma.

Il **bastone animato a scatto** costa 15 m.o., pesa 40 monete (PD 20) e può sfruttare la maestria del giavellotto (gittata unica 3/6/9).

Utilizzo: Il bastone animato può essere usato come arma improvvisata contundente come fosse un randello (1d4 PF), oppure si può sfruttare la maestria collegata all'arma contenuta nel bastone una volta estratta.

Bastone Appuntito (Bastone del Fachiro)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	B/P	3 m.o.	40	20	B
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6	-	Perforante, Sbilancia			
AB	2d4	I: -1/1	Para 1, Ritarda, Sbilancia			
ES	1d8 +2	I: -2/1	Para 1, Ritarda, Sbilancia			
AV	1d10 +3	I: -2/2	Para 2, Ritarda, Sbilancia			
MA	2d6 +4	I: -3/3	Para 2, Ritarda, Sbilancia			

Aspetto: Il bastone appuntito (detto anche bastone del fachiro in India) è un'arma doppia piuttosto primitiva che sta a metà tra un randello e un piccone. Si tratta di un bastone di legno di 1,5 metri con un lungo corno di caprone incastrato nell'estremità superiore.

Statistiche: Se si sostituisce il corno di caprone con un puntale d'acciaio, il danno del piccone aumenta di 1 punto (1d6+1).

Utilizzo: All'apparenza sembra un bastone da pellegrino, ma può essere usato come arma contundente come il bastone, oppure sfruttando il corno come arma da penetrazione (i danni prodotti e il bonus alla CA restano gli stessi in entrambi i casi).

Speciali: Grazie alla presenza del corno in cima al bastone appuntito, esso possiede l'effetto Perforante dal grado Base se usato come arma da punta.

Se invece viene usato come arma da botta può Ritardare l'avversario.



Bastone-Catena

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	B	12 m.o.	100	60	A
Gr.	Bastone	Catena	Difesa	Speciali		
BA	1d6 +1	1d6	-	Aggancia, Attacco Aggiuntivo, Ignora Scudo, Portata		
AB	1d8 +1	1d8	Q: -1/1	Aggancia, Disarma, Para 1		
ES	1d8 +3	1d8 +2	Q: -2/2	Aggancia/Disarma (-1), Para 1, Ritarda, Sbilancia		
AV	1d10 +4	1d8 +4	Q: -3/3	Aggancia/Disarma (-1), Para 2, Ritarda, Sbilancia		
MA	2d6 +5	1d8 +6	Q: -4/3	Aggancia/Disarma (-2), Para 3, Ritarda, Sbilancia		



Aspetto: Il bastone-catena è una tipica arma doppia usata dai monaci orientali, presenta un bastone di due metri con in cima una testa metallica (simile a un bastone ferrato), ma la parte superiore del bastone è cava e nasconde la catena a cui è agganciato il peso (così da non apparire come un'arma). Quando il personaggio toglie la sicura superiore, il peso trascina fuori la catena che può essere usata normalmente.

Utilizzo: Il bastone-catena è un'arma a due mani che però può essere usata nel combattimento ravvicinato senza penalità, data la sua lunghezza non eccessiva.

Speciali: La catena del bastone ha una portata pari a 3 metri. Ciò significa che è in grado di colpire qualsiasi bersaglio entro quella distanza e di ignorare lo scudo.

Aggancia: Il personaggio può attaccare il nemico con la catena per agganciarci un arto. Inoltre, l'attaccante può anche scegliere di agganciare con la catena un oggetto impugnato dalla vittima invece di un arto. In questo caso, se il TS della vittima non riesce, la catena strappa di mano l'oggetto e lo lancia 1d6 metri in una direzione scelta dall'attaccante.

Attacco Aggiuntivo: Si porta il primo attacco con l'estremità del bastone e quello aggiuntivo con la catena.

Disarma: Il tentativo di disarmare un avversario può essere fatto usando sia il bastone (solo in mischia) sia la catena (sia a distanza che in mischia).

Para o Sbilancia: Il tentativo di parare un colpo o sbilanciare l'avversario si fa solo col bastone.

Ritarda: L'effetto di ritardo si applica sia ai colpi con la catena che a quelli col bastone.

Bastone Ferrato – v. Bastone

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	B	5 m.o.	90	60	F

Aspetto: Il bastone ferrato è un'arma in asta con un'impugnatura di legno lunga 2 metri dotata di una testa in metallo molto più spessa e rinforzata con numerose borchie ad un'estremità o a entrambe (in pratica la versione da guerra del comune bastone). È anche detto Bastone del Monaco poiché venne inventato proprio dai monaci orientali come arma di difesa contro i briganti che assalivano i monasteri. Alcune varianti presentano diverse cuspidi intorno alla testa.



Statistiche: A causa delle teste metalliche, il bastone ferrato è più pesante e costoso del comune bastone da passeggio, e causa un dado di danno superiore (1d8).

Utilizzo: Il bastone ferrato è un'arma a due mani che però può essere usata nel combattimento ravvicinato senza penalità, data la sua lunghezza non eccessiva.

Chi sa usare il bastone può usare anche quello ferrato con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Bastone-Fionda (Fustibalus) – v. Fionda

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	S	B	1 m.o.	20	10	B

Aspetto: Il bastone-fionda o fustibalus è composto da un'asta di legno lunga circa 50-70 cm, che in cima è dotata di una correggia di cuoio agganciata saldamente nella parte inferiore e con la parte superiore che può filarsi e sfilarsi dall'estremità superiore del bastone.

Statistiche: Per ogni grado di maestria il fustibalus ha una gittata superiore del 20% a quella della fionda e causa 1 punto di danno in più.

Utilizzo: Il lanciatore posiziona il proietto nella correggia e lega l'estremità superiore al bastone in modo da contenere il dardo, imprimendo poi un moto rotatorio al braccio finché, con un colpo del polso, fa in modo che la correggia si liberi rilasciando il dardo a velocità sostenuta verso il bersaglio. Il fustibalus è un miglioramento della frombola, poiché prolungando il braccio del lanciatore, permette di ottenere una maggiore gittata nel tiro e potenziare l'impatto del dardo. Tuttavia data la maggiore ampiezza della bracciata, non può essere usato in spazi chiusi più stretti di 2 metri, ma risulta molto utile nelle zone aperte.

Chiunque sappia usare la fionda può usare anche il fustibalus con lo stesso grado di maestria e viceversa.

In caso di necessità inoltre, si può usare il bastone come fosse un randello e come arma improvvisata nel combattimento in mischia (1d5 PF, -2 al TxC).

Bastone Strangolatore (Uurga)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	L	B/P	5 m.o.	90	30	B

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d4	N: -1/1	Aggancia, Distanza, Strangola (20)
AB	1d6	N: -2/1	Aggancia (TS -1), Strangola (20)
ES	1d8	N: -2/2	Aggancia (TS -2), Strangola (19-20)
AV	1d10	N: -3/2	Aggancia (TS -4), Para 1, Strangola (18-20)
MA	1d10+3	N: -3/3	Aggancia (TS -6), Para 1, Strangola (17-20)



Aspetto: Il bastone strangolatore è un tipo primitivo di arma in asta costituito da un bastone di bambù lungo 3 metri con un cappio scorrevole che fuoriesce dalla cima e può essere stretto dall'estremità opposta del bastone, e una corta punta

metallica o ossea alla base del cappio, che ferisce chiunque cerchi di liberarsi.

Quest'arma deriva da uno strumento per catturare il bestiame inventato dai mongoli (ethengariani) chiamato **Uurga** che non presenta la punta metallica, quindi non causa danni oltre al possibile strangolamento, a meno che non venga usato come un bastone (danni da botta debilitanti, dato che il bastone di bambù è più flessibile di quello di legno duro).

Utilizzo: Il bastone strangolatore viene utilizzato mirando alla testa dell'avversario per imprigionarla e catturarla, ma è anche possibile usare il cappio contro qualsiasi altro arto.

Inoltre, è possibile sfruttare lo spuntone terminale per portare attacchi di punta senza tentare di agganciare o strangolare la vittima: in tal caso si applicano i danni sopra indicati senza alcun effetto speciale.

Speciali: Lo strangolatore può agganciare o strangolare creature di taglia Grande o inferiore.

Aggancia o Strangola: Chiunque venga agganciato o strangolato dal cappio subisce automaticamente il danno dello spuntone in base alla maestria ad ogni round che tenta di liberarsi o si dimena.

Strangola: Si suppone che ogni colpo del bastone strangolatore sia indirizzato alla parte superiore del corpo per cercare di acchiappare la testa. Se tuttavia il tiro di dado non è sufficientemente alto per realizzare uno strangolamento (risultato tra parentesi) ma è sufficiente per colpire l'avversario, la vittima è colpita in uno degli arti superiori dallo spuntone ed è necessario il TS per evitare di restare agganciata.

Se il tiro di dado è sufficientemente alto da provocare il risultato di Strangola, significa che il cappio ha agganciato la testa. Il personaggio può decidere se tirare subito il cappio per strangolare la vittima (TS richiesto come da effetto speciale) oppure lasciare il cappio lento. In questo secondo caso, la vittima non è in grado di allontanarsi né di avvicinarsi al personaggio e resta agganciata al cappio fino a che non effettua un favorevole TS Paralisi per liberarsi (ne è concesso uno al round). Finché ha la testa agganciata la vittima può agire (anche se subisce danni automatici dallo spuntone), ma non può attaccare con armi da mischia il personaggio, che sfrutta la lunghezza dell'arma per tenerla a Distanza.

Beccodifalco (Martello Lungo)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	B/P	10 m.o.	120	70	E

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d10	I: -1/1	Conficca, Distanza, Perforante
AB	2d6 +1	I: -2/1	Para 1
ES	2d6 +3	I: -2/2	Para 1, Ritarda
AV	2d6 +6	I: -3/2	Para 2, Ritarda (TS -1)
MA	2d6 +9	I: -3/3	Para 2, Ritarda (TS -2)

Aspetto: Il beccodifalco (bec-de-corbin), detto anche martello lungo, è un'arma con asta lunga 2,5 metri sormontata da una testa di martello a quattro denti, con un piccone sul lato opposto e una punta di lancia in cima.

Utilizzo: Si tratta di un'arma multi-funzione, dato che viene usato sia come martello da guerra a distanza, ma anche come arma perforante grazie al



piccone e alla punta, che lo rende efficace contro le cariche dei nemici e per penetrare qualsiasi tipo di armatura.

Speciali: Se il beccodifalco viene usato dalla parte del piccone sfrutta l'effetto Perforante contro armature.

Berdica (Bardiche)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	T	13 m.o.	120	90	A

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	2d6	-	Trancia
AB	1d12 +2	I: -1/1	Para 1
ES	1d12 +5	I: -2/1	Para 2
AV	1d12 +8	I: -2/2	Para 2
MA	1d12 +12	I: -3/2	Para 3



Aspetto: La berdica (o bardiche in francese) è una grande scure pesante tipica dei popoli russi e diffusa nell'Est Europa durante il Medioevo (il nome deriva dal termine russo berdys). Possiede un ferro molto allungato (circa 60 cm) a forma di spicchio di luna con il filo lungo la parte esterna convessa, montato in cima a un manico di legno lungo 1,5 metri.

Bok – v. Giavelotto leggero

Aspetto: Il bok è formato da una corta asta di legno con punta di selce o d'osso. In pratica è una lancia corta costruita con materiali primitivi, e viene solitamente usato come una lancia dai cayma e da creature di dimensioni minute.

Statistiche: Il bok usa le statistiche di un giavelotto leggero, ma costo, ingombro e PD variano in base al materiale con cui è fatta la punta (osso o pietra).

Bolas

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	S	B	2 m.o.	25	20	P

Gr.	Gittata	Danni	Speciali
BA	6/12/18	1d4	Cattura
AB	9/18/27	1d5	Cattura/Strangola (20) (TS -1)
ES	12/24/36	1d6	Cattura/Strangola (19-20) (TS -2)
AV	15/27/36	1d8	Cattura/Strangola (18-20) (TS -3)
MA	18/27/36	1d8 +2	Cattura/Strangola (17-20) (TS -4)

Aspetto: Le bolas sono formate da una corda di cuoio o canapa lunga 80 cm con due pesi metallici alle estremità. Alcune varianti hanno tre corde lunghe 60 cm che si uniscono in un unico centro, con tre pesi alle estremità.

Statistiche: In caso di bolas con pietre al posto dei pesi di metallo (tipiche di civiltà più arretrate), modificare il costo, PD e danni come per tabella 2.6.

Utilizzo: Le bolas vengono usate comunemente come arma da lancio per stordire e catturare la preda, ma possono essere usate anche come arma da mischia, impugnando un'estremità e facendo ruotare velocemente l'altro peso fino a farlo cozzare col bersaglio. In tal caso non si applicano gli effetti specia-



li né i bonus al colpire derivanti dalla maestria e il danno è sempre 1d4 Pf (come un'arma improvvisata di pari dimensioni ma senza malus al TxC).

Speciali: Il risultato di Strangola si applica quando il personaggio ottiene il risultato indicato tra parentesi, viceversa si applica il risultato di Cattura. Il malus al TS della vittima si applica ad entrambi gli effetti speciali. Inoltre, le bolas possono catturare creature al massimo di una taglia superiore alla propria (Medie).

Boomerang

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	S	B	2 m.o.	20	20	P
Gr.	Gittata	Danni	Speciali			
BA	9/18/27	1d4	Ignora scudo, Ritornante			
AB	12/24/36	1d6	Ritarda			
ES	15/30/45	1d8	Stordisce (c)			
AV	18/33/45	1d8 +2	Stordisce (c) (TS -1)			
MA	21/33/45	1d8 +4	Stordisce (m) (TS -2)			

Aspetto: Il boomerang è un'arma contundente da lancio a forma di mezzaluna fatta di legno duro (talvolta di corno o di metallo), lunga dai 30 ai 40 cm, coi bordi smussati e leggermente più convessa da un lato.

Utilizzo: Il boomerang normalmente viene utilizzato come arma scagliata, ma può essere usato anche come arma da mischia: in tal caso non si applicano gli effetti speciali né i bonus al colpire derivanti dalla maestria e il danno è sempre 1d4 Pf (come un'arma improvvisata di pari dimensioni ma senza malus al TxC).

Speciali: **Ritornante:** se non colpisce il bersaglio, il boomerang vira di 180° e ritorna al punto da cui è stato lanciato al termine del round. Se il lanciatore non è impegnato in altre azioni e si trova ancora in quel punto, può recuperarlo automaticamente al volo; se invece è impegnato in altre azioni occorre un Tiro Destrezza per riprenderlo. Gli avversari possono prendere al volo un boomerang diretto a loro solo se hanno un livello di maestria in boomerang superiore a quello del lanciatore: in questo caso serve una prova di Destrezza. I boomerang magici viaggiano secondo un percorso ad "8", così che se non colpiscono il bersaglio la prima volta, procedono oltre e se non trovano ostacoli possono ritornare indietro per colpirlo ancora alla fine del round con un bonus di +2. Se anche questa volta non colpisce nulla il boomerang ritorna nel luogo di partenza come al solito.

A livello Esperto il lanciatore può indirizzare il boomerang contro un bersaglio nascosto dietro ad un ostacolo (un albero, una sezione di muro, ecc.) per colpirlo durante il percorso di ritorno (alla fine del round) ignorando la copertura.

Stordisce: Il boomerang può stordire creature di al massimo una taglia superiore alla propria (Medie) prive di armature medie o pesanti.



Buttafuori

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	B/P	20 m.o.	90	50	E
Gr.	Bastone	Tridente	Difesa	Speciali		
BA	1d6	1d8	Q: -1/1	Conficca, Distanza, Infilza (-1)		
AB	1d6 +2	1d8 +3	Q: -2/1	Disarma, Infilza (-1), Para 1, Ritarda		
ES	1d8 +2	2d6 +2	Q: -2/2	Disarma (Ds -1), Infilza (-2), Para 1, Ritarda		
AV	1d8 +5	2d6 +5	Q: -3/2	Disarma (Ds -2), Infilza (-3), Para 2, Stordisce		
MA	1d8 +7	2d6 +8	Q: -3/3	Disarma (Ds -3), Infilza (-4), Para 2, Stordisce		

Aspetto: Il buttafuori è un'arma doppia che presenta un bastone metallico lungo 1,8 metri che cela nell'estremità superiore tre lame: la centrale (lunga 70 cm a sezione romboidale) è fiancheggiata da altre due lame più corte e divaricate, tutte contenute in un manico strombato superiormente per poter accogliere anche le lame laterali e chiuso da un coperschietto a cerniera.

Utilizzo: Il buttafuori è un'arma favorita dai fanti e dai marinai in quanto facile da dissimulare (sembra un innocuo bastone), può essere usato contro le cariche avversarie e per tenere a distanza il nemico (ma solo quando le tre lame sono fuoriuscite).

Far scattare fuori le lame non causa perdita di tempo, ma occorrono almeno 2d4 round per rimetterle dentro. Inoltre, se il buttafuori perde almeno metà dei suoi Punti Danno, si considera che il meccanismo che permette alle lame di fuoriuscire sia stato danneggiato e le lame restano incastrate dentro al bastone finché il buttafuori non viene riparato.

Speciali: Gli effetti di Ritarda e Stordisce si possono sfruttare quando si usa il buttafuori come bastone, mentre Conficca, Infilza e Disarma solo quando le lame sono fuoriuscite e si usa come tridente. L'opzione di Parata e il bonus alla Classe d'Armatura invece si possono sfruttare sempre, indipendentemente dalla configurazione usata.



Catena

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	M	B	4 m.o.	40	40	B
Danni	Speciali		Arma collegata			
1d5	Aggancia, Ignora Scudo		Catena da guerra			

Aspetto: La catena è formata da una serie di anelli di metallo uniti insieme per una lunghezza di circa 1,5 mt.

Utilizzo: La catena è un attrezzo usato sia in piccole botteghe artigiane che in agricoltura per collegare o legare arnesi pesanti o per trainarli.

La catena è usata anche come arma di offesa improvvisata in casi di emergenza, sfruttando gli effetti delle maestrie in catena chiodata, ma con danni ed effetti speciali dipendenti dalle sue effettive dimensioni.

Speciali: Aggancia: Il personaggio che usa la catena può agganciare un oggetto impugnato dalla vittima invece di un arto. In questo caso non causa alcun danno, e se il TS della vittima non riesce, la catena le strappa di mano l'oggetto e lo fa cadere entro 1d4 mt.

Catena da Guerra

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	B	9 m.o.	80	60	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8	–	Aggancia, Ignora Scudo, Portata			
AB	1d8 +2	Q: –1/1	Aggancia o Cattura (TS –1)			
ES	1d10 +3	Q: –2/1	Aggancia o Cattura (TS –2), Ritarda			
AV	1d12 +4	Q: –2/2	Aggancia o Cattura (TS –4), Stordisce			
MA	1d12 +6	Q: –3/2	Aggancia o Cattura (TS –6), Stordisce (TS –1)			

Aspetto: La catena da guerra è la versione d'assalto della normale catena. Lunga circa 3 mt, è formata da una serie di anelli di metallo concatenati e termina con un paio di pesi o di anelli dotati di uncini e barbigli (per causare danni maggiori e agganciare più facilmente l'avversario). In alcuni casi sono presenti due o tre anelli più larghi nella parte centrale in cui infilare le mani, per permettere di afferrare e manovrare meglio la catena in base alla portata desiderata.



Speciali: La catena da guerra ha una portata pari alla sua lunghezza. Ciò significa che è in grado di colpire qualsiasi bersaglio entro quella distanza.

Aggancia o Cattura: Il personaggio deve scegliere quale dei due effetti vuole ottenere quando usa la catena (il malus al TS vale per entrambi).

Catena Fischiante (Coltello Ruggente)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	T	10 m.o.	80	60	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6	Q: –1/1	Danno multiplo, Ignora scudo			
AB	1d6 +2	Q: –2/1	Aggancia conficcandosi			
ES	1d6 +4	Q: –2/2	Aggancia (TS –1)			
AV	2d4 +4	Q: –3/3	Aggancia (TS –2)			
MA	2d4 +8	Q: –4/4	Aggancia (TS –3)			

Aspetto: La catena fischiante (o coltello ruggente) è una catena lunga 3 metri che termina con un coltello ad entrambe le estremità. Essa viene fatta ruotare sopra alla testa, producendo un fischio continuo e basso (da qui il soprannome).

Utilizzo: L'arma non può essere usata se ci sono ostacoli nel raggio della catena (muri, alberi, ecc.).

Speciali: Danno Multiplo: la catena fischiante colpisce contemporaneamente tutti i bersagli entro il proprio raggio (che può essere da 1 a 3 metri, il massimo della sua lunghezza, in base a quanto la tiene lunga il personaggio), non è possibile selezionarne uno solo (a meno che non ce ne sia solo uno). Il

personaggio deve effettuare un solo Tiro per Colpire e dividere il danno tra tutti i bersagli con CA uguale o peggiore di quella da lui colpita arrotondando per eccesso (il minimo danno è 1 PF a bersaglio), persino a quelli che stavano dietro. Con quest'arma si può selezionare a piacimento il bersaglio primario, ma può colpire indiscriminatamente tutti quelli entro la lunghezza della catena (da 1 a 3 mt).

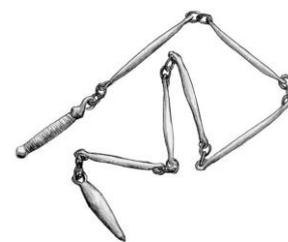


Aggancia conficcandosi: Se sceglie di agganciare una vittima, per quell'attacco non considera altri bersagli e pertanto non causa i danni multipli. Il bersaglio tuttavia subisce i danni a causa del coltello che penetra nelle sue carni, ma finché resta agganciata non sarà possibile usare la catena per colpire altri bersagli. La vittima agganciata subisce automaticamente ogni round danni standard in base alla maestria (senza considerare la Forza) a causa del coltello piantato nel corpo, fino a che non si libera.

Catena Segmentata (Frustra a catena)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	M	B	10 m.o.	50	50	A
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6	–	Aggancia, Ignora Scudo, Portata			
AB	1d8	–	Aggancia o Cattura			
ES	1d10	Q: –1/1	Aggancia o Cattura (TS –1)			
AV	2d6	Q: –2/1	Aggancia o Cattura (TS –2), Ritarda			
MA	2d6 +3	Q: –2/2	Aggancia o Cattura (TS –4), Ritarda			

Aspetto: La catena segmentata, detta anche frusta a catena, è un'arma orientale dotata di un'impugnatura di legno a cui sono agganciate da quattro a sei barre di metallo di circa 10 centimetri collegate da una serie di anelli di ferro che permettono alla catena grande flessibilità. La lunghezza della frusta-catena varia da 2,5 a 3 metri, ma data la sua maneggevolezza è considerata un'arma di dimensioni medie.



Speciali: La catena segmentata ha una portata pari alla sua lunghezza. Ciò significa che è in grado di colpire qualsiasi bersaglio entro quella distanza.

Aggancia o Cattura: Il personaggio deve scegliere quale dei due effetti vuole ottenere quando usa la catena segmentata (il malus al TS vale per entrambi).

Aggancia: Il personaggio che usa la catena segmentata può scegliere di agganciare un oggetto impugnato dalla vittima invece di un arto. In questo caso non causa alcun danno, e se il TS della vittima non riesce, la frusta a catena le strappa di mano l'oggetto e lo fa cadere vicino al personaggio.

Catturauomo

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	L	P	10 m.o.	100	50	A

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d4	N: -1/1	Aggancia o Cattura, Distanza
AB	1d6	N: -2/1	Agg./Catt. (TS -1), Sbilancia
ES	1d8	N: -2/2	Agg./Catt. (TS -2), Sbilancia (-1)
AV	1d10	N: -3/2	Agg./Catt. (TS -4), Sbilancia (-1)
MA	1d12	N: -3/3	Agg./Catt. (TS -6), Sbilancia (-2)

Aspetto: Il catturauomo è un'arma in asta lunga poco più di 2 metri che termina con una larga tenaglia dotata di un congegno a molla, che si richiude su chiunque venga colpito in modo da intrappolarlo, ed è dotata di denti e sputoni sia interni che esterni (anche intorno alla parte superiore dell'asta) per ferire la vittima ed impedirle di liberarsi.

Utilizzo: Il catturauomo è in grado di catturare in realtà creature di piccola taglia, ma di solito viene usato contro esseri di taglia media o superiore per agganciarne un arto o il collo e impedire la fuga o immobilizzarli (dato che se la vittima cerca di liberarsi si ferisce automaticamente sfregando contro le punte interne).

In caso di necessità, il catturauomo può anche essere usato come arma contundente ma riceve una penalità di -1 al TxC e causa 1d6 punti di danno da botta a qualsiasi livello di maestria, poiché l'arma non è progettata per danneggiare la vittima come funzione principale.

Speciali: **Aggancia/Cattura:** Un catturauomo è in grado di catturare solo creature di due (S) o tre (T) taglie inferiori (creature più piccole si divincolano facilmente dalla morsa), mentre può agganciare creature da un massimo di una taglia superiore (H) a un minimo di una taglia inferiore (M). Chiunque venga catturato o agganciato dal catturauomo subisce automaticamente il danno in base alla maestria ad ogni round che tenta di liberarsi o si dimena in qualsiasi modo.



Ceppo da lancio

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	T	B	2 m.a.	10	-	P

Gr.	Gittata	Danni	Speciali
BA	3/9/18	1d4	Ritarda (c)
AB	6/12/21	1d6	Ritarda (c)
ES	9/15/24	1d8	Ritarda (c)
AV	12/18/27	1d10	Ritarda (m)
MA	15/21/30	2d6	Ritarda (m)

Aspetto: Il ceppo da lancio consiste in un pezzo di legno con un'impugnatura sottile a un'estremità e un pomolo o un ingrossamento all'altra estremità.

Utilizzo: Solitamente usata per la caccia di piccoli animali, all'occorrenza diventa una buona arma da guerra economica, poiché la forma del ceppo consente di sfruttare appieno la forza del colpo contundente, sia mentre la si usa in mischia che una volta lanciata. Se il personaggio lo desidera, può usa-



re il ceppo in mischia in modo che i danni prodotti siano tutti danni debilitanti a qualsiasi grado di maestria.

Speciali: Individui protetti da una qualsiasi corazza ignorano l'effetto di Ritardo.

Cerbottana

P	Dim.	Tipo	Danni	P.D.	L.T.
-	var.	P	veleno	-	P

Dim.	Gittata	Costo	Ing.	Gr.	Speciali
T	3/6/9	3 m.a.	5	BA	Bonus Cos
S	6/12/18	6 m.a.	10	AB	CdT +1
M	9/18/27	1 m.o.	20	ES	CdT +1
L	12/24/36	2 m.o.	40	AV	CdT +1
				MA	CdT +2



Aspetto: La cerbottana è un tubo cavo di legno o metallo di varia lunghezza ed è una delle armi da tiro più primitive ma efficaci nella corta distanza.

Statistiche: La gittata, il costo, e l'ingombro della cerbottana dipendono dalle dimensioni della medesima.

Utilizzo: La cerbottana viene usata per colpire a distanza in silenzio e con precisione, sfruttando gli effetti deleteri del veleno. Per usarla basta inserire nell'estremità posteriore il dardo apposito e soffiare nella canna per espellere il dardo diretto verso il bersaglio. Il dardo è sempre una spina o un ago con un rigonfiamento di piume o cotone sul retro, utile per aumentare la pressione del soffio, dando così potenza al dardo in uscita. Il dardo che viene sparato è così piccolo che di per sé non ferisce la vittima, ma è il veleno di cui è intriso a rendere la cerbottana così pericolosa, poiché esso entra subito in circolo nell'organismo visto che la punta penetra a fondo nei vasi sanguigni, rendendo la cerbottana un'arma tanto pericolosa quanto economica e facile da usare.

La cerbottana non può penetrare la protezione offerta da armature pesanti ed è inefficace su bersagli dotati di questo tipo di corazze e su creature con pelle troppo spessa (VA 4).

Qualsiasi personaggio può maneggiare cerbottane di dimensioni inferiori alla propria o fino a una taglia superiore alla propria, ed è sufficiente un'unica maestria per poter usare cerbottane di qualsiasi dimensione.

Speciali: **Bonus Cos:** Il personaggio è in grado di sfruttare il proprio bonus di Costituzione (che indica la forza della spinta polmonare) sia per migliorare la capacità offensiva della cerbottana (aggiunge al Tiro per Colpire la somma dei modificatori di Destrezza e Costituzione) sia per estenderne la gittata (la distanza massima aumenta di un totale di metri pari al bonus di Costituzione). In caso di modificatore negativo alla Costituzione, il personaggio è addestrato a sufficienza affinché non incida sulla capacità d'attacco.

CdT: Indipendentemente dal numero di attacchi e dalla Cadenza di Tiro incrementata, non è possibile scagliare più di 3 dardi al round, a meno che il soggetto non benefici degli effetti di una *velocità*. Caricare i dardi consuma interamente l'azione di movimento del personaggio per il round.

Chakram (Anello della Morte)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	S	T	8 m.o.	20	20	A
Gr.	Gittata	Danni	Difesa	Speciali		
BA	3/6/12	1d6	–	Rimbalza		
AB	6/12/18	1d6 +2	–	Ritarda (c)		
ES	6/15/24	1d6 +4	N: –1/1	Ritarda (c)		
AV	9/18/27	1d8 +6	N: –2/1	Ritarda (m)		
MA	12/24/36	1d10 +6	N: –2/2	Ritarda (m)		

Aspetto: Il chakram, detto anche anello della morte, è un'arma indiana (sikh) che consiste in un disco circolare di metallo del diametro di 35 cm e dello spessore di 2 cm aperto all'interno, con il bordo molto tagliente e un'impugnatura interna, comunemente utilizzato come arma scagliato.



Statistiche: Il bonus alla CA si applica solo nel caso si usi il chakram come arma da mischia. L'effetto di Ritarda invece si applica solo al chakram scagliato.

Speciali: **Rimbalza:** Il chakram scagliato contro una superficie dura (es. parete o macigno) rimbalza e può colpire un bersaglio senza procedere in linea retta imponendo una penalità di –3 al TxC, finché la distanza rimane entro la gittata.

Chatkcha

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	S	T	5 m.o.	20	40	P
Gr.	Gittata	Danni	Difesa	Speciali		
BA	9/18/27	1d6	–	Ritornante		
AB	9/21/27	1d6 +2	–	Ritarda (c)		
ES	12/24/30	1d6 +4	N: –1/1	Ritarda (c)		
AV	15/24/33	2d4 +6	N: –2/1	Ritarda (m)		
MA	15/27/36	2d4 +8	N: –2/2	Ritarda (m)		

Aspetto: Il chatkcha è un'arma particolare tipica di alcune culture non umane caratterizzate da mani con lunghe dita, di solito non più di quattro (uomini-scorpione, thri-kreen, e insettoidi soprattutto). È costituito da un unico pezzo di metallo (esistono versioni più primitive anche in osso, ossidiana o pietra) che viene intagliato e lavorato in modo da assomigliare ad una grossa stella a tre punte con alcuni buchi nel corpo principale. Il chatkcha non è solo un'arma ma anche un oggetto d'arte raffinato, e su di esso vengono intagliati motivi decorativi che indicano anche la casata del suo possessore.



Utilizzo: Il chatkcha può essere usato come arma da corpo a corpo o come arma da tiro, e nel primo caso i buchi nel corpo dell'arma servono al soggetto per inserirvi una delle sue dita e avere una presa più salda.

Un thri-kreen può lanciare contemporaneamente due chatkcha nello stesso round con penalità di –2 ad entrambi i TxC fin dal livello Base; altri esseri possono farlo solo giunti al grado di Maestria Abile.

Statistiche: I danni inflitti da un chatkcha lanciato vengono sempre maggiorati di 2 punti rispetto al valore riportato nella tabella soprastante, che riguarda invece i danni inflitti dal

chatkcha usato come arma da mischia.

Il bonus alla CA si applica solo nel caso si usi il chatkcha come arma da mischia. L'effetto di Ritarda invece si applica solo al chatkcha scagliato.

Speciali: **Ritornante:** Se lanciato parallelamente al terreno, la rotazione dell'arma fa in modo che essa ritorni nelle mani del lanciatore a fine round se essa non colpisce alcun bersaglio sul suo cammino. L'arma non ritorna se compie una traiettoria verticale o obliqua. Per riprendere un chatkcha occorre inserire il dito nel foro esistente nella parte centrale dell'arma. Esseri appartenenti alla razza che ha costruito il chatkcha possono farlo senza problemi, altri individui devono effettuare una prova di Destrezza o subire 1d2 pf nel tentativo. La suddetta abilità può anche essere usata per passare in volo un chatkcha ad un altro individuo, che in questo caso deve essere almeno Base nell'uso di quest'arma per riuscire a prenderla con una prova di Destrezza. L'abilità di far ritornare il chatkcha viene acquisita al livello Base da tutti i thri-kreen, gli uomini-scorpione e gli umanoidi insettoidi, mentre solo a livello Abile dalle altre razze.

Clava (Randello pesante)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	B	1 m.o.	50	30	P
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6	–	–			
AB	1d8	I: –1/1	Ritarda			
ES	1d10 +1	I: –2/1	Para 1, Stordisce			
AV	2d6 +1	I: –2/2	Para 1, Stordisce (TS –1)			
MA	2d6 +3	I: –3/2	Para 2, Stordisce (TS –2)			



Aspetto: La clava è un randello in legno lungo circa un metro, lavorato in modo da presentare una testa larga il doppio dell'impugnatura (10-15 cm).

Utilizzo: La clava è l'evoluzione da guerra del randello e l'antesignano della mazza vera e propria, strumento pensato per malmenare brutalmente il nemico.

Clava Chiodata – v. Clava

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	B	3 m.o.	70	35	P

Aspetto: La clava chiodata è un randello di legno lungo 1,3 mt con testa rinforzata larga 15 cm, dotato di spuntoni di ossidiana o ferro lungo i suoi bordi. È un'arma tipicamente da guerra, la versione primitiva della mazza ferrata, usata in particolare dai gurrash del Bayou, che la chiamano "Maga".



Statistiche: La clava chiodata usa le statistiche della clava anche se è leggermente più pesante e costosa. Dato che il danno è in larga parte da botta e in minima parte da penetrazione grazie agli spuntoni, il TxC non risente del materiale di cui sono fatte le chiodature, ma gli spuntoni aumentano di 1 punto i danni inferti ad ogni grado di maestria.

Utilizzo: Chi sa usare la clava può adoperare la clava chiodata con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Claymore – v. Spadone

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	T/P	16 m.o.	135	100	A

Aspetto: Il claymore è lo spadone tipico delle culture scozzesi (come il Klantyre a Glantri), ed è costituito da una lama larga, dritta e a doppio taglio. I bracci dell'elsa sono a sezione romboidale, lunghi e posti ad angolo acuto rispetto alla lama (ottimi per parare i colpi), mentre l'impugnatura è a sezione tubulare rivestita in pelle con pomo a forma di ruota.

Statistiche: Il claymore usa tutte le statistiche dello spadone, ma a differenza di quest'ultimo è bilanciato in modo da poter essere scagliato con un paio di metri di rincorsa fin dal grado Base. La gittata massima è di 3 metri, e aumenta di 1,5 metri con ogni grado di maestria. Il Tiro per Colpire di un claymore lanciato subisce una penalità di -1 poiché si considera sempre un lancio entro lunga distanza (non esiste media o corta).

Utilizzo: Chiunque sappia usare lo spadone può usare anche il claymore con lo stesso grado di maestria.

Coltellaccio (Sciabola corta, Stortetta)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	T	8 m.o.	35	40	E

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d6	-	Guardia (+1), Trancia
AB	1d8 +1	I: -1/1	Disarma, Para 1
ES	1d8 +3	I: -2/2	Disarma (Ds -1), Para 2
AV	1d10 +4	I: -3/2	Disarma (Ds -2), Para 2
MA	1d12 +5	I: -3/3	Disarma (Ds -3), Para 3

Aspetto: Il coltellaccio (da cui deriva il termine inglese *cutlass* e il francese *coutelas*), detto anche sciabola corta o stortetta per la somiglianza con le altre due lame più lunghe, è la spada tipica dei marinai durante l'età rinascimentale e deriva dal machete. Possiede una lama corta con dorso diritto a un sol filo, che si allarga notevolmente verso la parte superiore, terminando in un'appendice appuntita. L'elso presenta alla crociera uno slargamento con appuntature verso la lama e una notevole guardia a proteggere l'impugnatura.

Utilizzo: Il coltellaccio è un'ottima arma marinara poiché riesce a tagliare le cime velocemente e sacrifica il peso delle lame più lunghe per una maggior maneggevolezza, senza ridurre di molto i danni inflitti.

Coltello

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	T	T	2 m.a.	10	5	P

Danni	Arma collegata
1d4	Pugnale

Aspetto: Il coltello è uno strumento di uso domestico non più lungo di 20 cm formato da una lama relativamente stretta ad un sol filo e punta e da un manico montato asimmetricamente

rispetto all'asse della lama. In Giappone, il coltello da uomo è detto Kozuka, mentre quello da donna è detto Kwaiken.

Utilizzo: Solitamente viene usato sia per lavorare e intagliare il legno che come strumento da cucina.

Il coltello può essere usato anche come arma improvvisata, sfruttando gli effetti delle maestrie in pugnale.

Coltello da lancio

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	P	4 m.o.	30	30	B

Gr.	Gittata	Danni	Difesa	Speciali
BA	3/6/9	1d5	-	-
AB	3/6/12	1d8	I: -1/1	Danno Doppio (20)
ES	4,5/9/12	2d4 +2	I: -2/1	Danno x2 (19-20), Para 1
AV	4,5/9/15	2d4 +4	I: -2/2	Danno x2 (18-20), Para 1
MA	6/12/18	2d4 +6	I: -3/2	Danno x2 (17-20), Para 2

Aspetto: Il coltello da lancio è un'arma da guerra tipica delle popolazioni africane. Si tratta di una specie di daga metallica di forma varia con un corto manico di legno senza guardia. La foggia del ferro è diversa secondo della tribù, ma possiede sempre una lama metallica innestata sull'asse del manico da cui si dipartono varie punte in direzioni e con angolature diverse (a K, a Y, a Z, ecc.), in modo da essere sicuri che l'arma scagliata colpisca sempre di punta e si possa usare in combattimento ravvicinato anche per parare le armi avversarie.



Speciali: Il coltello da lancio causa Danni Doppio solo se usato contro creature prive di armatura. Inoltre, dato il bilanciamento, quando viene lanciato si considera come un proiettile, e dunque il Valore d'Armatura del bersaglio è dimezzato.

Corda Armata

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	B/T/P	5 m.o.	60	20	F

Gr.	Anello	Pugnale	Difesa	Speciali
BA	1d2	1d4	-	Aggancia, Ignora Scudo, Portata
AB	1d4	1d6	-	Aggancia o Cattura (-1)
ES	1d6	1d8	I: -1/1	Agg./Catt. (-2), Strangola (20)
AV	1d8	1d8 +2	I: -2/2	Agg./Catt. (-3), Strangola (20)
MA	1d10	1d10 +2	I: -3/2	Agg./Catt. (-4), Strangola (19-20)

Aspetto: La corda armata è un'arma doppia orientale che consiste di una corda lunga 3 metri alle cui estremità sono attaccate un pesante anello di metallo e un pugnale di 30 cm con un piccolo raffio.



Utilizzo: La corda armata è un'arma estremamente versatile, maneggevole e poco vistosa. Si può usare lanciando la lama (danno da taglio) o l'anello (danno da botta) contro la vittima per ferirla oppure per intrappolarla, oppure maneggiando il pugnale in un attacco corpo a corpo (danno da punta). Nonostante la lunghezza del filo si considera un'arma di dimensioni medie data la maneggevolezza, ma si usa a due mani.

Speciali: La corda armata ha una portata pari alla sua lunghezza. Ciò significa che è in grado di colpire qualsiasi bersaglio entro 3 metri.

Aggancia o Cattura: Il personaggio deve scegliere quale dei due effetti vuole ottenere quando usa l'anello o la lama (il malus al TS vale per entrambi).

Aggancia: L'attaccante può anche scegliere di agganciare un oggetto impugnato dalla vittima invece di un arto. In questo caso, se il TS della vittima non riesce, la corda le strappa di mano l'oggetto e lo fa cadere vicino al personaggio.

Strangola: Dal grado Esperto, se l'attacco con l'anello va a segno e il tiro di dado è sufficientemente alto, la corda si avvolge attorno al collo della vittima e la Strangola (come da effetto speciale). Se il TS riesce, la vittima si è liberata dal cappio ma rimane agganciata (nuovo TS necessario).

Corna del Cervo

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	T	6 m.o.	20	25	A
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6	-	Ambidestria			
AB	1d8	I: -1/1	Attacco Aggiuntivo, Para 1			
ES	1d8 +2	I: -2/1	Para 1			
AV	1d8 +4	I: -2/2	Para 2			
MA	1d10 +5	I: -3/2	Para 3			

Aspetto: Le corna del cervo sono un'arma orientale inventata dai monaci shaolin. Si tratta di due mezzelune metalliche lunghe circa 50 cm che si intersecano nel lato concavo, in modo che il lato convesso di una funga da impugnatura avvolta in cuoio, mentre il lato convesso dell'altra presenta un filo acuminato ed è delimitato dalle due punte della mezzaluna opposta, con cui si possono portare attacchi laceranti.



Utilizzo: Solitamente si usa una coppia di corna, tenendone una per mano: con un'arma il personaggio attacca, mentre con l'altra para o colpisce.

Speciali: Attacco Aggiuntivo: A partire dal grado Abile, se si usano due corna del cervo contemporaneamente, è possibile sfruttare la loro maneggevolezza per portare un attacco aggiuntivo contro il nemico, tentando di colpirlo prima con una e poi con l'altra lama in rapida combinazione. Independentemente dal numero di attacchi effettuabili, è possibile fare un solo Attacco Aggiuntivo al round.

Se invece si usa un solo corno, si può parare normalmente ma non si ottiene un Attacco Aggiuntivo.

Corna del Fachiro – v. Pugnale

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	T	P	1 m.o.	15	10	B



Aspetto: Le corna del fachiro sono uno strumento all'apparenza ornamentale, e consistono in due corna di caprone lunghe circa 30 cm, disposte parallelamente con le

punte rivolte nelle direzioni opposte e agganciate tramite due piccole barre metalliche.

Utilizzo: Le corna si impugnano facendo passare le dita nella fessura tra le due corna e stringendo una delle due. La loro costruzione permette di poter menare colpi sia di diritto che di rovescio con la stessa forza.

Le corna del fachiro vennero create dai fachiri indiani durante il medioevo come semplice strumento di difesa facilmente occultabile, in un momento in cui in India era proibito ai monaci avere armi e si ritrovavano così ad essere assaliti costantemente dai briganti. Tuttavia la loro costruzione è talmente semplice che viene considerata un'arma semplice dell'età del bronzo.

Chiunque sappia usare un pugnale può maneggiare le corna del fachiro con lo stesso grado di maestria e viceversa, con la differenza che le corna non possono essere scagliate.

Correggiato (Trebbio)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	L	B	4 m.o.	90	50	B
Danni	Speciali	Arma collegata				
1d8	Ignora Scudo	Aspersorio				

Aspetto: Il correggiato è un semplice attrezzo contadino formato da un bastone ligneo lungo 1,2 metri usato come manico, con una correggia o una serie di anelli metallici ad un'estremità che lo collegano ad un altro pezzo di legno più robusto lungo circa un terzo.

Utilizzo: Il correggiato viene usato in agricoltura per battere il grano e separarlo dalla pula (da qui il soprannome trebbio), ed è l'attrezzo da cui derivano il bastone a due e a tre pezzi (tipici delle arti marziali orientali) e l'aspersorio, ma non possiede la loro versatilità.

Il correggiato può essere usato anche come arma improvvisata in casi di emergenza, sfruttando gli effetti della maestria in aspersorio.



Corsesca (Chauve-Souris)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	P	12 m.o.	100	70	A

Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d10	Q: -1/1	Conficca, Distanza, Infilza (-2)			
AB	2d6	Q: -2/1	Disarma, Sbilancia, Infilza (-3)			
ES	2d6 +3	Q: -2/2	Disarma/Sbilancia (-1), Infilza (-4)			
AV	2d8 +3	Q: -3/2	Disarma/Sbilancia (-1), Infilza (-5)			
MA	2d8 +7	Q: -3/3	Disarma/Sbilancia (-2), Infilza (-6)			

Aspetto: La corsesca (chiamata chauve-souris dagli averoignesi che l'hanno introdotta su Mystara, letteralmente "pipistrello" a causa della forma del ferro) è formata da un'asta lunga 2 metri con alla sommità una lama metallica centrale da 30 cm di varia sezione (dal quadrato al rombo schiacciato) e due raffi laterali spesso unghiate che escono ad angolo acuto rispetto alla base della punta centrale, dotati di un filo singolo nella parte concava. Una solida gorbia garantisce una solida unione tra il ferro e l'asta. Il nome corsesca lascia supporre fosse di ideazione corsa, mentre su My-



stara prende questo nome dal condottiero averoignese che la fece conoscere, Sebastien Corse.

Utilizzo: Questa sorta di lungo tridente è un'evoluzione dello spiedo e si serve della punta centrale per infilzare gli avversari, mentre i due raffi servono per disarmarli o sbilanciarli, o per sgarrettare i cavalli.

Speciali: Disarma/Sbilancia: La penalità elencata si applica ad entrambi i tentativi.

Daga (Cinquedea, Dirk)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	P	5 m.o.	25	30	P
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d5	-	-			
AB	1d8	I: -1/1	Danno Doppio (20)			
ES	1d8 +2	I: -2/2	Danno Doppio (20), Para 1			
AV	1d10 +3	I: -2/3	Danno Doppio (19-20), Para 1			
MA	1d12 +4	I: -3/3	Danno Doppio (18-20), Para 2			

Aspetto: La daga (o dirk presso i klantyresi) è un'arma da guerra derivata dal pugnale, e come dimensioni si posiziona tra il pugnale e la spada corta (solitamente non è più lunga di 40-50 cm inclusa l'impugnatura). È caratterizzata da impugnatura simmetrica, con lama predisposta a colpire di punta a prescindere dalla presenza di uno o due fili, con punta rinforzata, e non scagliabile.



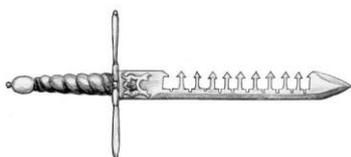
Una versione italiana rinascimentale è chiamata **Cinquedea** e presenta una lama a forma di triangolo isoscele con punta ogivata, larga cinque dita alla base e con una guardia dotata di bracci leggermente arcuati. Spesso la lama è decorata con iscrizioni che recitano proverbi o frasi esemplari di virtù e coraggio.



Daga Rompispada

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	P	8 m.o.	20	25	E
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d4	-	Ambidestria, Blocca 1 + Rompe			
AB	1d6	I: -1/1	Para 1 o Blocca 1 + Rompe (-1)			
ES	1d8	I: -2/2	Para 2 o Blocca 2 + Rompe (-2)			
AV	1d10	I: -3/2	Para 2 o Blocca 2 + Rompe (-3)			
MA	2d6	I: -3/3	Para 3 o Blocca 3 + Rompe (-4)			

Aspetto: La daga rompispada è un'arma corta e maneggevole derivata dalla manosinistra. È costituita da un elso



semplice e corto con due piccoli bracci posti a guardia su cui si innesta una lama dritta di 30 cm a un taglio e punta, che dal lato opposto alla lama possiede una ghiera di denti uncinati paralleli tra loro e perpendicolari all'asse della lama (detti anche a pettine).

Utilizzo: La daga rompispada sacrifica parte della resistenza della manosinistra per creare un'arma capace di effettuare una manovra di rottura o di blocco mentre si para il colpo avversario con la parte dentata. I denti hanno infatti la funzione di intrappolare la lama avversaria e con una semplice e veloce torsione del polso cercare di spezzarla.

Speciali: La daga rompispada viene usata per parare al posto dello scudo, usando un'altra arma come arma d'attacco. Tuttavia, se si usa la daga rompispada, allora non si conta la possibilità di Parare dell'altra arma, ma si può sommare il bonus alla CA dato dalla rompispada a quello dell'altra arma.

Para o Blocca: Asseconda di quale parte della lama vuole usare, il personaggio può decidere semplicemente di parare l'attacco avversario usando la parte col filo, oppure di bloccare l'arma avversaria usando la parte dentata. Il personaggio deve dichiarare quale opzione intende adottare prima di effettuare il Tiro per Colpire.

Blocca + Rompe: Il personaggio può usare la parte dentata per intercettare un'arma da taglio di dimensioni medie o inferiori per bloccarne la lama. Occorre un Tiro per Colpire contro la stessa CA colpita dal nemico (proprio come una parata), e se il tentativo riesce significa che l'arma avversaria si è incastrata tra i denti della daga. A questo punto il personaggio può tentare di tenere bloccata la lama (prova di Forza contrapposta) oppure ha la possibilità di dichiarare un tentativo gratuito di Rompere la lama avversaria, senza consumare alcun attacco. Sia la prova di Forza del nemico per disincastare la lama bloccata che il TS Distruzione dell'arma subisce la penalità indicata in base al grado di maestria.

Daga Sfondagiaco (Misericordia) – v. Daga

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	P	6 m.o.	20	20	A

Aspetto: Lo sfondagiaco è una daga con una lama sottile, acuta a sezione triangolare o quadrangolare, appositamente studiata per superare le difese di maglia o passare attraverso le giunture delle piastre. È anche chiamata Misericordia poiché spesso viene usata per porre fine alle sofferenze di un guerriero agonizzante in armatura con un unico colpo ben assestato.

Statistiche: Lo sfondagiaco usa le stesse statistiche della daga ma è più leggero e fragile.

Utilizzo: Chiunque sappia usare la daga può usare anche lo sfondagiaco con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Speciali: Dal grado Base è considerato Perforante.



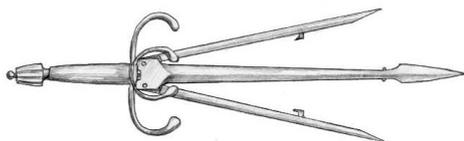
Daga Tripla (Daga da Duello)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	P	10 m.o.	25	30	E

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d5	–	Ambidestria, Disarma, Para 1
AB	2d4	I: –1/1	Disarma (Ds –1), Para 2 (TxC +1)
ES	1d8 +2	I: –2/2	Disarma (Ds –2), Para 2 (TxC +2)
AV	2d6 +1	I: –3/2	Disarma (Ds –3), Para 3 (TxC +2)
MA	2d6 +3	I: –3/3	Disarma (Ds –4), Para 3 (TxC +3)

Aspetto: La daga tripla è un'arma corta molto maneggevole e

veloce, derivata dalla manosinistra e sviluppata appositamente per sostituire lo scudo nei duelli (da qui il soprannome) nel periodo rinascimentale. È a lama larga diritta, a due tagli con guardia piccola e semplice, nasconde nell'elsa un meccanismo che fa scattare dalla lama altre due piccole lame laterali, ottime per parare colpi nemici.



Utilizzo: La daga tripla sfrutta le due lame nascoste per facilitare la parata e disarmare gli avversari. Tuttavia, la daga tripla può parare o disarmare solo armi da taglio di dimensioni medie o inferiori: contro qualsiasi altra arma non è possibile sfruttare le mosse speciali, solo il bonus dato alla CA.

Speciali: La daga tripla viene usata per parare al posto dello scudo, usando un'altra arma per attaccare. Tuttavia, se si usa la daga tripla non si conta la possibilità di Parare dell'altra arma, ma si può sommare il bonus alla CA dato dalla daga tripla a quello dell'altra arma.

Para: Il meccanismo viene fatto scattare a volontà ma non può essere richiuso durante il combattimento. Solo una volta aperta la daga tripla può essere usata per Disarmare e migliorare la possibilità di parare i colpi avversari, concedendo al combattente un bonus al Tiro per Colpire nella parata, ma il danno causato è diminuito di 1 punto. Per far rientrare le lame occorrono almeno 1d4+1 round.

Dardo da lancio (Shuriken)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
–	T	P	5 m.a.	2	–	P

Gr.	Gittata	Danni	Speciali
BA	3/6/12	1d3	Lancio Multiplo
AB	6/12/18	1d4	CdT +1
ES	6/15/21	1d5	CdT +2
AV	9/18/24	1d6	CdT +2
MA	9/18/27	1d8	CdT +3

Aspetto: Il dardo da lancio è formato da un manico che fa da sostegno ad una punta (o testa) atta a ferire. Il dardo è di dimensioni minute (non più lungo di 15 cm) e viene scagliato sempre a mano. Il dardo può essere di legno con la punta in metallo o pietra (in questo caso, causa 1 punto di danno in meno e ha una penalità di –1 al TxC), oppure un unico pezzo in metallo di varia foggia, anche se di solito ha la classica forma a pun-



gnale, con la parte posteriore più pesante per bilanciarlo.

Lo **shuriken** è una variante orientale del dardo tipica dei ninja, una minuta stella metallica con un numero variabile di punte acuminate (da 3 a 12) di forma varia (triangolare, trispadate, ecc.).



Utilizzo: Il dardo è un'arma scagliata, e se usato nel combattimento in mischia causa sempre solo il danno base, indifferentemente dal grado di maestria di chi lo adopera. Viste le dimensioni ridotte, si può facilmente nascondere in tasca o sotto i vestiti, e questo lo rende un'arma prediletta da spie e ladri.

Speciali: **Lancio Multiplo:** Il personaggio che usa questa opzione posiziona fino a 3 dardi tra le dita della mano, e li scaglia contemporaneamente verso il bersaglio impiegando uno dei propri attacchi. Il TxC subisce una penalità di –2 per due dardi o –3 per tre, ma se va a segno causa danno doppio o triplo, in base al numero dei dardi lanciati, viceversa tutti i dardi mancano il bersaglio. Se in un round si sfrutta l'opzione di Lancio Multiplo, non è possibile sfruttare anche la Cadenza di Tiro incrementata, ma se si possiedono attacchi multipli è possibile usare più volte il lancio multiplo all'interno dello stesso turno di azioni.

Falarica – v. Giavellotto

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	P	6 m.o.	70	60	F

Aspetto: La falarica è un giavellotto incendiario. Si tratta di un'arma composta da un'asta di legno lunga 50 cm che termina con un sottile spuntone di metallo lungo un metro. Lo spuntone ha una punta molto stretta e una sezione quadrata nella parte inferiore della barra che serve per aumentare il peso dell'arma e quindi migliorarne ulteriormente la capacità di penetrazione. La punta è fatta in modo da poter contenere uno stoppaccio intriso di sostanze infiammabili (zolfo, resina, bitume, stoppa e olio combustibile).

Statistiche: Usare le statistiche del giavellotto, ma la falarica costa e pesa di più, causa un punto in più di danno ad ogni grado e ha l'opzione Incendia.

Utilizzo: Oltre ad essere usata come arma da lancio a braccio, la falarica (dato il peso e le dimensioni) può essere adoperata anche come proietto per balista, spesso impiegato in questo modo per lanciarla oltre le mura o le fortificazioni nemiche per incendiarle.

Chiunque sappia usare il giavellotto può usare la falarica con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Speciali: **Incendia:** Ogni creatura colpita da una falarica accesa subisce 1d4 punti di danno in più a causa delle fiamme e ha il 50% di probabilità di prendere fuoco, nel qual caso può fare una prova di *Spegnerne il fuoco* (o una prova di *Saggezza* con penalità di –4) ogni round per domare le fiamme (il tentativo impiega tutto il round) o continuare a perdere 1d4 PF per ogni round in cui le fiamme ardono. Se ha a disposizione un secchio d'acqua o una pozza d'acqua, le fiamme si estinguono automaticamente nel round in cui usa il secchio o si immerge in acqua (nessuna prova richiesta).

Falce

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	L	T	5 m.o.	110	50	B
Danni	Speciali	Arma collegata				
1d8	Trancia	Falce dritta				

Aspetto: La falce è formata da un'asta lunga circa 1,8 metri alla cui estremità superiore è attaccata una lama monofilare leggermente ricurva lunga 80 cm innestata ad angolo acuto sulla sommità del manico (la forma ricorda quella del numero 7).

Utilizzo: Strumento agricolo adottato anche in campo bellico, è usata specialmente da contadini e coscritti. La falce si usa impugnando piccoli manici di legno che fuoriescono dal bastone (il primo sull'asse parallelo alla lama, il secondo sull'asse perpendicolare superiore) e non può essere usata ad una mano, indipendentemente dalla Forza del personaggio.

In caso di bisogno, la falce può essere usata come arma improvvisata a due mani (che però può essere usata nel combattimento ravvicinato senza penalità, data la sua lunghezza non eccessiva), sfruttando la maestria nella falce dritta (ad eccezione dell'opzione Conficca, poiché la punta della falce è perpendicolare al manico).



Falce-Catena

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	M	T/B	7 m.o.	70	40	F

Gr.	Falce	Catena	Difesa	Speciali
BA	1d4	1d6	-	Aggancia, Portata, Trancia
AB	1d6	1d8	Q: -1/1	Aggancia (-1)
ES	2d4	1d10	Q: -2/1	Aggancia (-1), Para 1, Strangola (20)
AV	2d4 +2	2d6	Q: -2/2	Aggancia (-2), Para 1, Strangola (20)
MA	3d4 +2	2d6 +2	Q: -3/2	Aggancia (-3), Para 2, Strangola (19-20)

Aspetto: La falce-catena è una tipica arma doppia orientale con una lama a falchetto fissata ad angolo retto su una corta impugnatura, cui è attaccata una catena di metallo di 2-3 metri di lunghezza che termina con un peso, e che permette di attaccare a distanza sia col falchetto che con la catena.

Statistiche: Se i Punti Danno della falce-catena vengono dimezzati, significa che la catena è stata spezzata e non è possibile usare gli effetti speciali di Aggancia e Strangola con la catena, né tirare la falce a distanza.

Utilizzo: La falce-catena è un'arma estremamente versatile e maneggevole. Si può usare lanciando la falce (danno da taglio) o il peso (danno da botta) contro la vittima per ferirla oppure per intrappolarla, oppure maneggiando il falchetto in un attacco corpo a corpo. Nonostante la lunghezza della catena si considera un'arma di dimensioni medie data la maneggevolezza, ma si usa sempre a due mani.



Speciali: La falce-catena ha una portata pari alla lunghezza della catena. Ciò significa che è in grado di colpire qualsiasi bersaglio entro quella distanza.

Aggancia: Il personaggio può tentare di attaccare il nemico sia con la catena che con la falce per agganciarli un arto. Inoltre, l'attaccante può anche scegliere di agganciare con la catena un oggetto impugnato dalla vittima invece di un arto. In questo caso, se il TS della vittima non riesce, la catena strappa di mano l'oggetto e lo lancia 1d6 metri in direzione scelta dall'attaccante.

Para: Il tentativo di parare un colpo avversario può essere fatto solo usando la falce.

Strangola: Se l'attacco con la catena va a segno e il tiro di dado è il numero tra parentesi, la catena si avvolge attorno al collo della vittima e la strangola. Se il TS riesce, la vittima non viene strangolata, ma è agganciata dalla catena (nuovo TS necessario).

Falce Dritta (Falcastra, Falce militare)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	T	7 m.o.	90	50	F

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d8 +1	-	Conficca, Trancia
AB	1d10 +1	I: -1/1	Para 1
ES	2d6 +2	I: -2/1	Para 2
AV	2d6 +4	I: -2/2	Para 2
MA	2d6 +7	I: -3/3	Para 3



Aspetto: La falce dritta (detta anche falce militare o da guerra, o falcastra in thyatiano) consiste in un robusto bastone lungo 1,6 metri terminante in un ferro convesso da 40 cm col filo che può essere nella parte concava (la rhomphaia tracia o la falx lunga dacica) o in quella convessa (la naginata giappo-



nese) e appuntito all'estremità superiore, così da poter essere usata contro le cariche nemiche. Si tratta della versione militare della falce, con lama montata sullo stesso asse del bastone ma con dimensioni ridotte per essere più maneggevole.

Utilizzo: La falce dritta è un'arma a due mani che però può essere usata nel combattimento ravvicinato senza penalità, data la sua lunghezza non eccessiva.

Falce Pesante

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	T	13 m.o.	120	80	A

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d10 +1	-	Trancia
AB	2d6 +1	I: -1/1	Para 1
ES	2d6 +4	I: -2/1	Para 2
AV	2d6 +7	I: -2/2	Para 2
MA	2d6 +10	I: -3/2	Para 3

Aspetto: La falce pesante presenta un corto manico di legno rivestito di cuoio lungo appena un metro, una pesante lama ricurva di 60 cm col taglio nella parte convessa innestata sulla

sommità e un disco circolare alla base della lama per impedire che il sangue scorra sul manico rendendolo scivoloso.

Utilizzo: La falce pesante viene solitamente usata per azzoppare i nemici o le loro cavalcature, ed è l'arma prediletta dai soldati di fanteria più robusti, che considerano la falce dritta non abbastanza virile (un'arma adatta alle donne o ai villici, specie nel Giappone medievale).

Speciali: Trancia: La lama della falce pesante è bilanciata in modo tale da essere considerata di taglia Grande per stabilire quali creature può amputare o decapitare.

Falcetto

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	S	T/P	2 m.o.	25	20	B
Danni	Speciali	Arma collegata				
1d4	Trancia	Spada-falcetto				

Aspetto: Il falcetto è un arnese agricolo da mietitura, formato da una lama monofilare ricurva a forma di luna crescente con un'impugnatura perpendicolare ad una delle sue estremità.

Una variante orientale (kama) presenta un bastone sottile lungo 50 cm come impugnatura, con lama monofilare altrettanto lunga all'estremità superiore perpendicolare al manico (la versione piccola della falce).

Statistiche: Poiché la lama del falcetto è estremamente arcuata e sottile, il danno inflitto è stato scalato di un dado rispetto alle sue dimensioni (1d4 anziché 1d5).

Utilizzo: Il falcetto è un utensile agricolo usato soprattutto per mietere cereali o raccogliere erbe e frutti.

In caso di bisogno può essere brandito come arma improvvisata, sfruttando la maestria in spada-falcetto e colpendo sia di taglio che di punta (a mo' di uncino).



Falcione (Fauchard, Glaive)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	T	14 m.o.	140	90	A
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d10 +2	I: -1/1	Distanza, Trancia			
AB	2d6 +3	I: -2/1	Disarma			
ES	2d6 +5	I: -2/2	Disarma (-1), Para 1			
AV	2d6 +8	I: -3/2	Disarma (-2), Para 1			
MA	2d6 +11	I: -3/3	Disarma (-2), Para 2			



Aspetto: Il falcione (glaive in inglese e fauchard in francese) è la versione migliorata e più pesante della falce dritta. Consistente in un coltellaccio da 60 cm leggermente convesso a un filo e mezzo che si innesta alla sommità di un'asta lunga 1,6 metri sullo stesso asse, con una flangia appuntita che sporge a metà del lato opposto non tagliente e un disco circolare alla base della lama.



La **lancia dei nove anelli** è un tipo di falcione cinese con degli anelli sul lato non tagliente al posto della flangia, che servono per disarmare più facilmente.

Fiocina

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	M	P	50 m.o.	60	40	A
Gr.	Gittata	Danni	Speciali			
BA	6/12/36	2d4	Infilza			
AB	9/18/36	2d4 +2	Infilza, Ritarda (c)			
ES	12/21/36	2d4 +4	Infilza (-1), Ritarda (c)			
AV	15/24/36	3d4 +3	Infilza (-1), Ritarda (c)			
MA	18/27/36	3d4 +6	Infilza (-2), Ritarda (m)			

Aspetto: La fiocina

è un'arma da tiro costituita da una sorta di balestra con una canna ad avan-



carica dalla quale fuoriesce un dardo a forma di piccolo arpione. La fiocina usa un sistema a molla, oppure un gas compresso, per sparare l'arpioncino contro un bersaglio. L'arpioncino può avere punte di vario genere e di solito sono costruite in modo da infilzare il bersaglio. Alcune fiocine hanno una corda attaccata alla punta dell'arpioncino per facilitarne il recupero.

Utilizzo: La fiocina utilizza un sistema meccanico di spinta del dardo che la rende particolarmente utile sott'acqua. In effetti può essere usata con le stesse statistiche sia in superficie che sott'acqua (non per niente è soprannominata la "balestra subacquea").

Occorre un intero round per recuperare l'arpioncino sparato e reinserirlo nella fiocina o per ricaricare la fiocina.

Speciali: Ogni arpioncino sparato causa l'effetto Infilza se colpisce la CA del bersaglio con almeno 4 punti di scarto.

Fionda (Frombola)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	T	B	2 m.a.	1	-	P
Gr.	Gittata	Danni	Speciali			
BA	15/30/45	1d4	-			
AB	18/36/54	1d6	Ritarda (c)			
ES	21/42/63	2d4	Ritarda (m)			
AV	24/48/72	3d4	Ritarda (m) o Stordisce (c)			
MA	27/54/81	3d4 +2	Ritarda (m) o Stordisce (c)			

Aspetto: La fionda o frombola è un'arma da tiro formata da una correggia di cuoio al centro della quale vi è una sacchetta per alloggiarvi un proietto di metallo.



Utilizzo: La tecnica di lancio consiste nel far ruotare velocemente il proietto alloggiato nella sacchetta reggendo con la mano i due capi della correggia; raggiunta la massima velocità, il proietto viene scagliato lasciando andare uno dei due capi.

Speciali: Ritarda o Stordisce: L'effetto generato dipende dalla distanza del bersaglio. Il ritardo o lo stordimento ha effetto su creature di al massimo due taglie superiori alla fionda (quindi max taglia Media).

Stordisce: Il proietto può stordire solo creature che non siano protette da un'elmo di qualsiasi tipo.

Forca

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	P	8 m.o.	70	60	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d10	–	Conficca, Sbilancia			
AB	1d12	Q: –1/1	Disarma, Sbilancia			
ES	1d12 +2	Q: –2/2	Disarma/Sbilancia, Para 1			
AV	2d6 +4	Q: –3/2	Disarma/Sbilancia (–1), Para 1			
MA	2d6 +7	Q: –3/3	Disarma/Sbilancia (–1), Para 2			



Aspetto: La forca è un'arma con asta lunga 1,8 metri sormontata da un ferro a due rebbi dritti (paralleli o divaricati) di circa 40 cm, di varia forma e spessore, spesso dotato di un piccolo uncino piegato verso il basso alla base del ferro. La forca è uno di quegli strumenti agricoli adattati ad uso militare (deriva dal forcione).

Speciali: Lo stesso malus si applica al tiro della vittima per evitare di essere disarmata o sbilanciata.

Forcone (Forcale)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
–	L	P	4 m.o.	80	30	B
Danni	Arma collegata					
1d8	Forca					

Aspetto: Il forcone o forcale è uno strumento agricolo lungo 2 metri e formato da un'asta che termina con un ferro a due o tre rebbi ricurvi paralleli.

Statistiche: Esiste una variante del forcone totalmente in legno con 20 PD, costa 2 m.o., ma causa 1d6 Pf.

Utilizzo: Il forcone è usato in agricoltura per inforcare e spostare erba, fieno, paglia e simili materiali formati da diversi piccoli filamenti che fanno massa.

In caso di bisogno si può usare come arma improvvisata nel combattimento ravvicinato senza penalità (data la sua lunghezza non eccessiva), sfruttando la maestria nella forca.

Frusta

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	M	B/T	3 m.o.	30	10	B
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d4	–	Aggancia o Cattura, Portata			
AB	1d5	–	Aggancia o Cattura (TS –1)			
ES	1d6	N: –1/1	Aggancia o Cattura (TS –2)			
AV	1d8	N: –2/1	Aggancia o Cattura (TS –4), Strangola (20)			
MA	1d10	N: –2/2	Aggancia o Cattura (TS –6), Strangola (19-20)			

Aspetto: La frusta è una striscia di cuoio o di crini legati insieme, con un'impugnatura, della lunghezza variabile dai 3 ai 5 metri, ed è l'unica arma che può essere usata ad una mano sola anche da personaggi di una taglia inferiore alla dimensione dell'arma. Può essere facilmente arrotolata e agganciata alla cintura, e nonostante la sua lunghezza, è



un'arma molto maneggevole. Per questo è considerata un'arma di due dimensioni inferiori rispetto alla sua reale lunghezza.

Utilizzo: Data la sua modalità d'impiego, occorre uno spazio libero di almeno 1,5 metri di raggio per usarla.

Se il personaggio lo desidera, può usare la frusta in modo che i danni prodotti siano tutti danni debilitanti a qualsiasi grado di maestria.

La frusta non causa danni a chi è protetto da una corazza, anche se si applicano tutti gli altri effetti.

Speciali: La frusta ha una portata pari alla sua lunghezza. Ciò significa che è in grado di colpire qualsiasi bersaglio entro quella distanza.

Aggancia o Cattura: Il personaggio deve scegliere quale dei due effetti vuole ottenere quando usa la frusta. Inoltre, il personaggio può scegliere se procurare danni alla vittima oppure no.

Aggancia: Il personaggio che usa la frusta può agganciare un oggetto impugnato dalla vittima invece di un arto. In questo caso non causa alcun danno, e se il TS della vittima non riesce, la frusta le strappa di mano l'oggetto e lo fa cadere vicino al personaggio.

Strangola: Se il tiro di dado per colpire è abbastanza alto (vedi numero indicato vicino a Strangola), significa che la frusta ha colpito la vittima al collo e la sta strangolando. Se il TS per evitare lo strangolamento ha successo, la vittima non viene strangolata, ma è agganciata dalla frusta (nuovo TS necessario).

Frusta a Barbighi – v. Frusta

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	M	T	4 m.o.	35	10	F

Aspetto: La frusta a barbighi è una striscia di cuoio o di crini legati insieme lunga dai 3 ai 5 metri, con un'impugnatura e diversi barbighi lungo il corpo e provvista di un uncino o una rotella dalle punte acuminate sulla punta.

Statistiche: La frusta a barbighi ha le stesse statistiche e capacità della frusta, ma essendo dotata di barbighi causa 1 punto di danno in più ad ogni grado di maestria, è leggermente più pesante e costa il doppio.

Utilizzo: La frusta è l'unica arma che può essere usata ad una mano sola anche da personaggi di una taglia inferiore alla dimensione dell'arma. Può essere facilmente arrotolata e agganciata alla cintura, e nonostante la sua lunghezza, è un'arma molto maneggevole. Per questo è considerata un'arma di due dimensioni inferiori rispetto alla sua reale lunghezza.

La frusta a barbighi non causa danni a chi è protetto da una corazza metallica, anche se tutti gli altri effetti si applicano completamente. Data la sua particolare modalità d'impiego, occorre uno spazio libero di almeno 1,5 metri di raggio per usarla.

Chiunque sappia usare la frusta può usare la frusta a barbighi con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Frusta-Mezzaluna

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	M	T	5 m.o.	50	25	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6	–	Aggancia, Ignora scudo, Portata			
AB	1d8	Q: –1/1	Aggancia (TS –1)			
ES	1d10	Q: –2/1	Aggancia (TS –2)			
AV	2d6 +1	Q: –2/2	Aggancia (TS –3)			
MA	2d6 +3	Q: –3/2	Aggancia (TS –4)			

Aspetto: La frusta-mezzaluna è una frusta di cuoio lunga 3 metri con una lama a forma di mezzaluna col taglio sul lato convesso attaccata alla punta. Nonostante la sua lunghezza, è un'arma maneggevole, e come la frusta, è considerata un'arma di dimensioni medie.

Utilizzo: Data la sua modalità d'impiego occorre uno spazio libero di almeno 1,5 metri di raggio per usarla.

Speciali: La frusta ha una portata pari alla sua lunghezza. Ciò significa che è in grado di colpire qualsiasi bersaglio entro quella distanza.

Aggancia: Il personaggio può scegliere di agganciare un oggetto impugnato dalla vittima invece di un arto. In questo caso non causa alcun danno, e se il TS della vittima non riesce, la frusta a catena le strappa di mano l'oggetto e lo fa cadere vicino al personaggio.



Garrotta

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
–	T	–	5 m.a.	5	–	B
Gr.	Danni	Speciali				
BA	1d3	Strangola + Cattura (TS –1)				
AB	1d4	Strangola + Cattura (TS –2)				
ES	1d6	Strangola + Cattura (TS –3)				
AV	2d4	Strangola + Cattura (TS –4)				
MA	2d4 +2	Strangola + Cattura (TS –5)				

Aspetto: La garrotta è un'arma impropria favorita da coloro che sono soliti prendere alle spalle la propria vittima. Essa è formata da una corda di cuoio, metallo o seta, con un pomolo o un rigonfiamento al centro.

Utilizzo: Il personaggio si avvolge le estremità in entrambe le mani e si avvicina alle spalle della vittima, tentando di imprigionarle il collo con questo cappio e di strangolarla premendo la parte centrale della garrotta contro la trachea (ammesso che il personaggio riesca ad arrivare al collo della vittima).

La garrotta può essere usata solo attaccando una vittima alle spalle e mirando al collo (questo espediente annulla la penalità per il colpo mirato alla testa contro avversari di pari taglia), ed è efficace solo contro vittime di al massimo due taglie superiori alle dimensioni della garrotta (quindi ad esempio, la garrotta minuta si può sfruttare contro creature fino alla taglia Media).

La garrotta funziona solo contro esseri che per vivere hanno bisogno di respirare. È quindi inefficace contro tutti i non-morti e costrutti, gli infirmi e gli ameboidi, le creature elementali e altre strane razze (il DM giudicherà i casi insoli-

ti), nonché contro soggetti protetti da corazze pesanti.

Speciali: L'abilità dei ladri di colpire alle spalle e infliggere danni doppi funziona anche con quest'arma.

Strangola + Cattura: Se la vittima effettua con successo il TS per evitare lo strangolamento, significa che si è accorta in tempo dell'attacco e si è opposta con successo allo strangolamento. Tuttavia il soggetto è ancora prigioniero dell'attaccante, e viene considerato catturato a meno che non effettui anche un TS Paralisi (Schivabili) per sfuggire alla presa. Se il TS fallisce, la vittima subisce automaticamente i danni inflitti in base alla maestria e al modificatore di Forza del personaggio ogni round successivo fino alla sua morte o finché non si libera o non viene liberata. Il TS per lo Strangolamento e la Cattura deve essere fatto ogni round che la vittima rimane imprigionata con la stessa penalità: ovviamente, se fallisce il primo, non occorre effettuare il secondo (la vittima strangolata è già catturata).

Gettancia (Atlatl, Aztaxxi, Woomera)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
–	S	P	5 m.a.	10	–	P

Aspetto: Il gettancia o propulsore (chiamato *atlatl* dalle popolazioni precolombiane, *aztaxxi* dagli atruaghin e *woomera* dagli aborigeni australiani e dai wallara) è un bastone leggero lungo 60 cm con un alloggiamento a forma di coppetta nella parte terminale (uno strumento simile al guanto per la pelota), in cui si incastra il giavelotto da scagliare.

Statistiche: Dato che non si tratta di un'arma ma di uno strumento da usare combinato ad armi scagliate, non esistono gradi di maestria nell'uso del gettancia

Utilizzo: Il gettancia viene usato per aumentare la gittata di qualsiasi tipo di arma scagliata di dimensioni medie o corte simile ad un giavelotto (quindi incluso l'arpione). L'uso del gettancia aumenta di un terzo la gittata massima del giavelotto (senza modificare il limite della gittata media e corta), e aumenta di 2 punti i danni inferti scagliando l'arma. Tuttavia occorre sprecare un attacco per posizionare correttamente l'arma nel gettancia, quindi a meno che il personaggio non sia dotato di attacchi multipli, non è possibile posizionare l'arma e scagliarla nello stesso round.

Giavelotto (Mezza lancia)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	P	4 m.o.	40	20	P
Gr.	Gittata	Danni	Difesa	Speciali		
BA	9/18/27	1d6	–	Infilza		
AB	9/21/30	1d6 +2	I: –1/1	Infilza, Para 1		
ES	12/24/36	2d4 +4	I: –2/2	Infilza (–1), Para 1		
AV	12/27/39	2d6 +4	I: –3/2	Infilza (–2), Para 2		
MA	15/30/45	2d6 +6	I: –3/3	Infilza (–3), Para 2		



Aspetto: Il giavelotto o mezza lancia è un'arma da lancio usata per la caccia e la guerra, da cui deriva la lancia. È composto da un'asta di legno lunga un metro e dal diametro di 1-2 cm, con una punta di metallo a cuspide e a doppio taglio posta in cima. Esistono alcune varianti con lunghe punte co-

niche in metallo dotate di barbe oppure alloggiamenti per inserire sostanze combustibili (v. **Falarica**), mentre un'altra versione presenta un'asta forgiata da un unico pezzo di ferro (v. **Solferrum**). Nei giavellotti più primitivi la punta è ricavata dalla stessa asta che forma il giavellotto o è formata da una pietra levigata o scheggiata.

Utilizzo: Il giavellotto viene usato principalmente come arma scagliata, per ferire il nemico dalla distanza prima di affrontarlo in corpo a corpo, ma può essere un'arma efficace anche in mischia.

Se si vuole aumentare la gittata del giavellotto, oltre al gettancia è possibile usare anche l'**amentum**, una correggia di cuoio lunga circa 40 cm (costo 1 m.a.) che viene avvolta intorno all'asta nel punto medio in una serie di spire, lasciando la parte centrale più larga a formare una sorta di anello. Il lanciatore infila indice e medio nell'anello dell'amentum appoggiando l'asta al palmo rivolto verso l'alto, e scaglia il giavellotto trattenendo l'amentum, che sciogliendosi imprime un moto rotatorio all'arma e ne potenzia la spinta.

L'uso dell'amentum aumenta di un terzo la gittata massima del giavellotto, senza tuttavia modificare il limite della gittata media e corta, e aumenta di 1 punto i danni del giavellotto scagliato. Tuttavia occorre un intero round per posizionare correttamente la correggia sul giavellotto, quindi non è possibile posizionare l'amentum e scagliare il giavellotto nello stesso round. A differenza del gettancia però, è sempre possibile usare il giavellotto come arma da mischia una volta preparato l'amentum, e infilare le dita nell'anello per scagliare l'arma in qualsiasi momento. Questo lo rende quindi uno strumento più funzionale e pratico, oltre che meno ingombrante del gettancia. L'amentum però funziona solo in abbinamento al giavellotto dato il bilanciamento di quest'ultimo diverso dalle lance.

Giavellotto leggero (Lancia corta)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	S	P	2 m.o.	20	10	P

Gr.	Gittata	Danni	Difesa	Speciali
BA	9/18/27	1d5	-	Infilza
AB	12/21/30	1d5 +2	N: -1/1	Infilza, Para 1
ES	12/24/36	1d6 +4	N: -2/1	Infilza (-1), Para 1
AV	15/27/39	2d4 +4	N: -2/2	Infilza (-1), Para 2
MA	15/30/45	2d6 +4	N: -3/2	Infilza (-2), Para 2

Aspetto: Il giavellotto leggero o lancia corta (detto Dja in nithiano, Harba in alasiyano o Uchi-ne in myoshimano) è composto da un'asta lunga 50 cm con punta di metallo a cuspide e a doppio taglio posta in cima.

Utilizzo: È un'arma da penetrazione più piccola e leggera del giavellotto, ideata per essere maneggiata più facilmente nel corpo a corpo e spesso usata come arma distintiva dei nobili nelle civiltà giapponese ed egizia.

Giusarma (Guisarme)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	P	13 m.o.	130	60	E

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d10	I: -1/1	Conficca, Distanza, Sbilancia
AB	1d10 +3	I: -2/1	Para 1, Sbilancia
ES	1d10 +6	I: -2/2	Disarma, Para 1, Sbilancia (-1)
AV	1d10 +9	I: -3/2	Disarma, Para 2, Sbilancia (-1)
MA	1d10+12	I: -3/3	Disarma, Para 2, Sbilancia (-2)



Aspetto: La giusarma (dal termine francese guisarme) è un'arma lunga 2,5 metri derivata dal roncone, con un'asta di legno sormontata da un ferro variamente configurato, ma sempre caratterizzato da un robusto uncino o raffio, tagliente su entrambe le curve, l'interna e l'esterna, da un paio di denti che fuoriescono da entrambi i lati del ferro in prossimità dell'asta, e da una cuspide allungata in cima al ferro.

Utilizzo: La giusarma serve per parare e sbilanciare il nemico tenendolo a distanza, e finirlo con un affondo.

Grooka – v. Spada Bastarda

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	T	T/P	4 m.o.	22	20	B

Aspetto: La grooka è la spada bastarda tipica dei cayma, quindi un'arma complessa che può essere usata a una o due mani da creature di taglia minuta (è grande quanto un pugnale con una corta guardia sopra l'elsa).

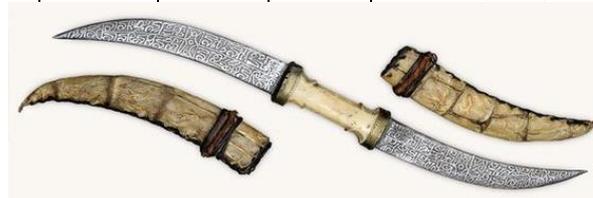
Statistiche: La grooka dei cayma è una spada bastarda in ferro di taglia minuta, quindi fa 1d3 se impugnata a una mano e 1d4 usata con due mani da creature di taglia minuta, mentre per versioni in acciaio il danno diventa 1d4/1d5, ma aumentano il costo (5 m.o.) e i PD (22). Le altre statistiche (Difesa e Speciali) rimangono le stesse di una spada bastarda.

Utilizzo: La grooka è può essere usata sia con una che con due mani dalle creature di taglia minuta, mentre creature di taglia superiore possono usarla a una mano con le stesse statistiche di un pugnale di ferro.

Haladie (Pugnale a doppia lama)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	S	P/T	8 m.o.	35	30	F

Gr.	Gittata	Danni	Difesa	Speciali
BA	-/3/6	1d4	-	Attacco Aggiuntivo
AB	3/6/9	1d6	N: -1/1	Danno Doppio (20)
ES	3/6/12	1d8	N: -2/1	Danno x2 (19-20), Para 1
AV	4,5/9/12	1d8 +2	N: -2/2	Danno x2 (18-20), Para 1
MA	4,5/12/15	1d10 +3	N: -3/3	Danno x2 (17-20), Para 2



Aspetto: L'haladie è un'arma complessa di invenzione indiana, la prima nella storia a prevedere una doppia lama. Si compone di una corta impugnatura con due lame di 20 cm col filo sul lato convesso e punta acuta che fuoriescono da entrambe le estremità dell'elsa, con orientamento del filo simmetrico o opposto.

Utilizzo: L'arma sfrutta entrambe le lame come fossero pugnali, ma è in grado di colpire anche di taglio e di deflettere le armi avversarie, oltre ad essere ben bilanciata anche per essere scagliata. In alcuni casi può essere presente una guardia a protezione dell'impugnatura (costo: 10 m.o.), che concede il beneficio Guardia (+1).

Speciali: Attacco Aggiuntivo: Il primo attacco viene fatto usando una delle lame, e l'attacco aggiuntivo contro lo stesso nemico segue con quella opposta. L'haladie è l'unica arma doppia usata a una mano che concede un attacco aggiuntivo.

Jambiya (Khanjar) – v. Pugnale

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	T	T/P	4 m.o.	20	25	A

Aspetto: La jambiya o khanjar è un pugnale con lama a doppio filo, ricurva, con nervatura centrale, tipica delle culture arabe. Essa è simbolo di libertà (tanto che togliere la jambiya a chi la possiede è considerato un'onta) e strumento da cerimonia oltre che da guerra. Il fodero è molto più lungo della lama, spesso ornato con materiali preziosi, e l'elsa è di solito in corno.



Statistiche: La jambiya usa le statistiche del pugnale, anche se è leggermente più pesante e costosa e non è bilanciata per essere scagliata a distanza (quindi non gode della gittata del pugnale). Nobili e persone di rango superiore hanno solitamente una jambiya con elsa e fodero ingioiellati per distinguersi: in tal caso il prezzo aumenta da 5 a 50 volte.

Utilizzo: Chiunque sappia usare il pugnale può usare la jambiya con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Jitte

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	B	2 m.o.	20	30	F

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d4	–	Disarma, K.O. +5%
AB	1d6	I: –1/1	Disarma, KO +10%, Para 1
ES	1d8	I: –2/2	Dis. (Ds –1), KO +15%, Para 2
AV	1d10	I: –3/3	Dis. (Ds –2), KO +20%, Para 2
MA	1d12	I: –4/3	Dis. (Ds –3), KO +30%, Para 3

Aspetto: Il jitte è un'arma orientale formata da una barra di metallo di 40 cm, con l'impugnatura in cuoio e un gancio ad angolo retto con la punta rivolta verso l'alto come guardia. Il jitte è un'arma che contraddistingue i membri dei corpi di polizia in oriente.

Utilizzo: L'arma è considerata da botta e il gancio è particolarmente utile per parare colpi e disarmare l'avversario.

Se il personaggio lo desidera, può usare il jitte in modo che i danni prodotti siano tutti danni debilitanti a qualsiasi grado di maestria.

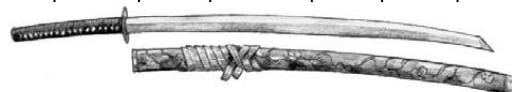
Speciali: K.O.: Se usato per colpire alla testa (mirato) un



essere vivente di al max 2 taglie superiori, il jitte può provocare la perdita di sensi temporanea. Ad ogni colpo alla testa andato a segno, la probabilità percentuale che la vittima svenga è pari alla somma dei PF persi e della Forza dell'attaccante, a cui si aggiunge il bonus indicato dal grado di maestria. Se il risultato del d100 è inferiore, la vittima sviene per 2d8+8 minuti meno il punteggio di Costituzione (minimo 1 minuto). Una favorevole prova di *Guarire* o *Medicina* dimezza il tempo di recupero (con un successo critico, la vittima si rianima all'istante). Chi indossa una corazza di maglia o una qualsiasi armatura pesante ignora il K.O.

Katana (Matarata) – v. Spada Bastarda

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	T	60 m.o.	80	80	A



Aspetto: La katana è un'arma esotica, una spada dalla lama leggermente curva che può essere usata a una o a due mani, tipica della civiltà giapponese (su Mystara è tipica dei rakasta dell'Impero di Myoshima, e dei rakasta nomadi delle Steppe di Yazak o del Regno di Bellayne, che la chiamano matara). Possiede un'impugnatura di legno lunga 25-30 cm rivestita in cuoio (può essere usata ad una o due mani) e dotata di una piccola guardia rotonda (tsuba). La lama è monofilare nella parte convessa, leggermente curva, lunga un metro, e si indossa con il taglio rivolto verso l'alto. Normalmente si porta in coppia con il wakizashi (spadino) e può nascondere all'interno dell'elsa o del fodero un Kozuka (un Coltello).

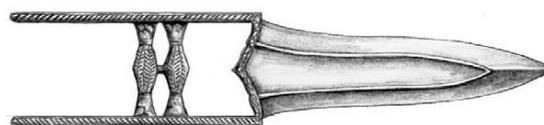
Statistiche: La katana è il frutto di una tecnologia metallurgica molto evoluta che la rende una spada di fattura superiore a quelle comuni, grazie al taglio più affilato e al fatto che la lama è costituita da strati di acciaio ripiegati fino a venti volte. La katana usa le statistiche della spada bastarda, ma costa il triplo, causa 1 punto di danno in più ad ogni grado di maestria grazie al filo più tagliente, mentre la lama garantisce una migliore resistenza (bonus di +1 ai TS dell'arma).

Utilizzo: Chi sa usare la spada bastarda può usare la katana con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Katar

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	S	P	8 m.o.	30	40	B

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d6	–	–
AB	2d4	N: –1/1	Danno Doppio (20)
ES	1d8 +2	N: –2/1	Danno Doppio (20), Para 1
AV	2d6 +1	N: –2/2	Danno Doppio (19-20), Para 1
MA	2d6 +4	N: –3/2	Danno Doppio (18-20), Para 2



Aspetto: Il katar è un'arma orientale di origine indiana che si colloca a metà tra il pugnale e la spada corta, e rientra quindi

nella categoria delle daghe. La sua costruzione si basa su una premessa diversa da quella delle altre armi da punta, poiché l'impugnatura è costituita da due barre verticali con due maniglie orizzontali che le congiungono, mentre la lama triangolare, piatta e a doppio filo lunga circa 40 cm, si innesta con la punta perpendicolare alle due maniglie, in modo che il colpo sia portato con maggior forza come per sferrare un pugno.

Esiste anche una versione con due lame triangolari più strette (katar bilama) anziché un'unica lama triangolare larga, ma le statistiche rimangono le stesse.

Katar con guardia – v. Katar

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	S	P	10 m.o.	40	50	A

Aspetto: Questa versione del katar ha l'impugnatura coperta da una guardia di metallo decorata con incisioni preziose, che rende più difficile disarmare chi usa il katar con guardia.

Statistiche: Questa versione è più costosa e più pesante del katar normale, ma aggiunge al grado base l'effetto Guardia (+1).

Utilizzo: Chi sa usare il katar può usare quello con guardia con lo stesso grado di maestria e viceversa.



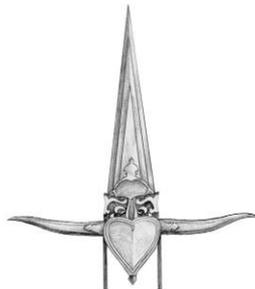
Katar Trilama

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	P	15 m.o.	35	50	A

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d6	–	Para 1
AB	2d4	–	Disarma, Para 1 (TxC +1)
ES	1d8 +2	I: –1/1	Danno Doppio (20), Disarma, Para 2 (TxC +2)
AV	2d6 +1	I: –2/2	Danno Doppio (19-20), Disarma (Ds –1), Para 2 (TxC +2)
MA	2d6 +4	I: –3/2	Danno Doppio (18-20), Disarma (Ds –1), Para 2 (TxC +3)

Aspetto: Il katar trilama è di origine indiana e deriva dal katar semplice. L'impugnatura è costituita da due barre verticali con due maniglie orizzontali che le congiungono, mentre la lama triangolare, piatta e a doppio filo lunga circa 40 cm, si innesta con la punta perpendicolare alle due maniglie, in modo che il colpo possa essere portato con maggior forza come per sferrare un pugno. A differenza del normale katar, il katar trilama è provvisto di altre due lame triangolari che escono ai lati dell'impugnatura ad angolo leggermente convesso. In casi particolari, le lame laterali possono essere nascoste all'interno di quella principale, e un meccanismo a pressione nell'elsa permette di farle scattare fuori a comando.

Utilizzo: Le due lame laterali permettono al soggetto di colpire di punta con la stessa forza nemici che si trovano ai suoi fianchi, e anche



di parare le armi avversarie e disarmare il nemico.

Nel caso di katar con lame nascoste, finché il meccanismo non viene aperto l'arma può essere usata come un katar comune, e può sfruttare le parate e l'opzione di disarmare solo con le lame aperte. Per far rientrare le lame occorrono però sempre 1d3+1 round.

Speciali: Il katar trilama si usa di solito per parare al posto dello scudo, impugnando un'altra arma per attaccare. Tuttavia, se si usa il katar trilama non si conta la possibilità di Parare dell'altra arma, ma si può sommare il bonus alla CA dato dal katar a quello dell'altra arma.

Disarma: il katar trilama può disarmare solo armi da taglio di dimensioni medie o inferiori; contro qualsiasi altra arma non è possibile usare l'effetto Disarma.

Kiseru – v. Manganello

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
–	T	B	8 m.a.	10	8	B

Aspetto: Il kiseru è una pipa di metallo lunga circa 30 cm che può essere usata come manganello. Il suo aspetto apparentemente innocuo la rende popolare tra i monaci e i contadini, poiché non è molto costosa, è semplice da costruire e in più si può usare per fumare.

Statistiche: Usare le statistiche del manganello, ma il kiseru, essendo in metallo, è un po' più costoso.

Utilizzo: Chiunque sappia usare il manganello può usare il kiseru con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Kris – v. Pugnale

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	T	T/P	4 m.o.	15	25	F

Aspetto: Il kris è un pugnale orientale da cerimonia tipico della Malesia, con lama ondulata e a doppio filo che termina con un allargamento della lama vicino all'impugnatura (detto allargamento del tallone della lama costituisce la guardia). La lama, lunga 20 cm e finemente decorata con motivi animali o vegetali, è formata da tre strati di forgiatura (di solito costituiti da ferro e acciaio dolce intervallati), che rendono il kris più resistente dei normali pugnali.

Statistiche: Usare le statistiche del pugnale, ma il kris non può essere scagliato. Tuttavia, la sua manifattura lo rende più resistente (maggiori PD e bonus di +1 a tutti i Tiri Salvezza dell'oggetto) e costoso.

Utilizzo: Il kris è un'arma semplice usata per sgozzare animali durante rituali sacrificali o come simbolo di potere (dato che solitamente è portato solo da nobili e sacerdoti). Chiunque sappia usare il pugnale può usare il kris con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Speciali: **Mortale:** Essendo collegato a rituali sanguinari, il kris ha la fama di arma tipica della magia nera orientale. Per questo il kris può essere sfruttato per lanciare qualsiasi incantesimo negromantico a tocco, sfruttando la maestria nell'arma per colpire più facilmente il bersaglio e causando anche gli effetti della magia.



Kukri

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	S	T/P	5 m.o.	20	25	A
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d4 +1	–	Trancia			
AB	1d6 +1	N: –1/1	Danno Doppio (20)			
ES	2d4 +1	N: –2/1	Danno Doppio (19-20)			
AV	2d4 +3	N: –2/2	Danno Doppio (18-20)			
MA	2d6 +3	N: –3/2	Danno Doppio (17-20)			



Aspetto: Il kukri è il pugnale da guerra di circa 35-40 cm (quindi una daga) usato dai ghurka del Nepal, con lama pesante curva a un filo e a forma di foglia, col lato tagliente nella parte concava. Il baricentro della lama è spostato verso la punta, sicchè si può assestare un colpo terribile con limitato sforzo. L'impugnatura è in legno, corno o avorio, dritta e senza guardia, e il fodero è spesso ornato con materiali preziosi (in tal caso aumenta il costo base fino a 5 volte).

Lama Sole e Luna

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	T/P	5 m.o.	30	30	A
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6	I: –1/1	Ambidestria, Disarma			
AB	1d8	I: –2/1	Attacco Aggiuntivo, Disarma (–1), Blocca 1			
ES	1d10	I: –2/2	Disarma (–2), Blocca 1			
AV	1d10 +3	I: –3/2	Disarma (–3), Blocca 2			
MA	1d10 +6	I: –3/3	Disarma (–4), Blocca 2			

Aspetto: La lama sole e luna (chiamata anche lama del mandarino) è un'arma orientale inventata in Cina dai monaci shaolin. La lama sole-luna ha un'asta metallica che termina con due punte coniche o due lame a un filo leggermente ricurve, e un'impugnatura centrale in cuoio circondata da un anello metallico piatto col filo nel bordo esterno e protetta da una mezzaluna inscritta nell'anello.

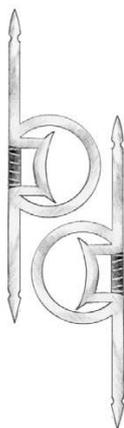
Statistiche: Costo, ingombro e Punti Danno riportati sono relativi ad una sola arma.

Utilizzo: Solitamente la lama sole e luna si usa in coppia, tenendone una per mano: con una lama il personaggio attacca sfruttando l'anello, le lame o le punte, mentre con l'altra para.

Speciali: **Attacco Aggiuntivo:** A partire dal grado Abile, se si usano due lame contemporaneamente, è possibile portare un attacco aggiuntivo, tentando di colpire il nemico prima con una e poi con l'altra lama in rapida combinazione. Indipendentemente dal numero di attacchi effettuabili, è possibile un solo Attacco Aggiuntivo al round.

Se invece si usa una sola lama, si può parare normalmente ma non si ottiene un Attacco Aggiuntivo.

Blocca: L'opzione Blocca funziona come la Parata, ma se riesce significa che l'arma avversaria è rimasta incastrata tra l'interno dell'anello e la mezzaluna. Occorre una prova di Forza contrapposta per riuscire a liberare l'arma dall'anello, e se si tratta di un'arma a due mani chi la impugna beneficia di un bonus di +2 alla prova. Il personaggio può approfittare di



questa situazione, e mentre tiene impegnata l'arma avversaria con uno degli anelli, può usare l'altra lama per tentare un affondo contro il nemico. Chiaramente, se l'arma avversaria è bloccata, il nemico non può sfruttarla per parare né per migliorare la sua CA.

Disarma: La penalità per l'opzione di disarma raddoppia se vengono usati due lame contemporaneamente per disarmare l'avversario, incastrando l'arma all'interno degli anelli.

Lancia

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	P	8 m.o.	70	40	P
Gr.	Gittata	Danni	Difesa	Speciali		
BA	6/12/18	1d8 +1	–	Conficca, Infilza		
AB	6/15/21	1d8 +3	Q: –1/1	Infilza (–1), Para 1		
ES	9/18/24	2d6 +2	Q: –2/2	Infilza (–2), Para 2		
AV	9/21/27	2d6 +5	Q: –3/2	Infilza (–3), Para 2		
MA	12/24/30	2d6 +8	Q: –3/3	Infilza (–4), Para 3		

Aspetto: La lancia è formata da un'asta di legno di 2 mt sormontata da una cuspidata metallica a doppio taglio.

Utilizzo: La lancia è un'arma da penetrazione che deriva dal giavellotto, e rappresenta l'evoluzione militare di una semplice arma da caccia, l'arma principe (per le sue molteplici utilità) della fanteria. La lunghezza della lancia la rende usabile in mischia solo con due mani, ma nello stesso tempo la dimensione e il bilanciamento consentono di usarla nel combattimento ravvicinato senza penalità, e anche di poterla scagliare per colpire il nemico a distanza, anche se nella maggior parte dei casi viene usata soprattutto per rompere le file della cavalleria nemica ed impedire che le cariche dei cavalieri falcindino la fanteria. Essa può anche essere usata a cavallo a una mano sola come arma da carica (l'antenna della lancia da cavaliere) e in tal caso infligge danno doppio.

Lancia-Bastone – v. Lancia o Bastone

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	P/B	10 m.o.	80	40	B

Aspetto: Si tratta di una lancia la cui punta di metallo è nascosta da un cappuccio di legno fissato all'asta tramite un cordino o da un cappuccio metallico di varia foggia, che la rende all'apparenza un normale bastone da pellegrino. Finché il cappuccio è inserito si può usare come un comune bastone, e quando viene tolto si usa come una lancia. L'arma (creata dai monaci) è utile per girare armati senza destare sospetti.

Statistiche: Usare le statistiche (danni, difesa e speciali) del bastone o della lancia in base alla configurazione in cui si sceglie di usare l'arma, ma la lancia bastone ha gittata dimezzata (essendo più pesante). Una volta iniziato il round di azioni con una delle due configurazioni non è possibile cambiarla fino al round successivo.

Utilizzo: Non si tratta di un'arma doppia vera e propria, dato che chiunque sappia usare il bastone o la lancia può usare anche la lancia-bastone sfruttando il proprio grado di maestria nell'arma in base alla configurazione scelta (come lancia senza cappuccio, come bastone col cappuccio inserito).

Lancia Biforcuta

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	P	6 m.o.	90	40	P
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8	–	Conficca, Infilza (–1)			
AB	1d10	Q: –1/1	Disarma, Infilza (–2)			
ES	2d6 +1	Q: –2/2	Disarma (Ds –1), Infilza (–3), Para 1			
AV	2d6 +4	Q: –3/2	Disarma (Ds –2), Infilza (–4), Para 1			
MA	2d6 +7	Q: –3/3	Disarma (Ds –3), Infilza (–5), Para 2			



Aspetto: La lancia biforcuta è un'arma primitiva composta da un'asta di legno lunga 2 metri che si divide in due punte linee parallele a entrambe le estremità (più lunghe quelle superiori, più corte quelle inferiori).

Utilizzo: La lancia biforcuta è un'arma da penetrazione a due mani, che però può essere usata nel combattimento ravvicinato senza penalità, dato che la sua lunghezza non è eccessiva. Inoltre, la doppia punta permette di usare l'arma per disarmare facilmente gli avversari oltre che pararne i colpi.

Lancia-Catena

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	P/B	16 m.o.	100	70	F
Gr.	Lancia	Catena	Difesa	Speciali		
BA	1d8	1d6	–	Conficca, Ignora Scudo, Infilza		
AB	1d8 +2	1d8	Q: –1/1	Aggancia, Infilza (–1)		
ES	2d6 +1	1d8 +2	Q: –2/2	Aggancia (–1), Infilza (–2), Para 1		
AV	2d6 +4	1d8 +4	Q: –3/2	Aggancia (–2), Infilza (–3), Para 1		
MA	2d6 +7	1d8 +6	Q: –3/3	Aggancia (–3), Infilza (–4), Para 2		



Aspetto: La lancia-catena è un'arma doppia orientale costituita da una lancia con punta in metallo lunga 2 metri che ha una catena lunga 1 metro all'estremità inferiore del manico.

Utilizzo: La lancia-catena può essere usata sia come arma contundente (catena) che come arma penetrante (lancia), ma rimane sempre un'arma a due mani.

Speciali: La catena ha una portata pari a 3 metri. Ciò significa che è in grado di colpire qualsiasi bersaglio entro quella distanza e di ignorare lo scudo.

Aggancia: Il personaggio può attaccare il nemico con la catena per agganciarlo un arto. Inoltre, l'attaccante può anche scegliere di agganciare con la catena un oggetto impugnato dalla vittima invece di un arto. In questo caso, se il TS della vittima non riesce, la catena strappa di mano l'oggetto e lo lancia 1d6 metri in una direzione scelta dall'attaccante.

Para: Il tentativo di parare un colpo avversario può essere fatto solo usando la lancia.

Lancia Cielo e Terra

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	T	20 m.o.	120	70	A
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8	–	Attacco Aggiuntivo, Trancia			
AB	1d10	I: –1/1	Para 1			
ES	1d10 +2	I: –2/2	Para 2, Disarma			
AV	1d12 +2	I: –3/3	Para 2, Disarma (Ds –1)			
MA	1d12 +4	I: –4/4	Para 3, Disarma (Ds –2)			

Aspetto: Quest'arma doppia esotica è un'invenzione cinese (ochalese su Mystara), viene spesso usata dai maestri di arti marziali e consiste in un bastone lungo 2 metri con due falcetti a doppio filo non molto arcuati alle estremità e due lame a forma di mezzaluna col taglio nella parte concava poste in corrispondenza delle due impugnature lungo l'asta. È un'evoluzione della lancia luna e stelle, e deve il suo nome al fatto che possiede falcetti (simbolo della terra) e mezzelune (simbolo del cielo).

Utilizzo: Coi falcetti laterali si astaccano i nemici sui fianchi con la stessa facilità di quelli frontali.

La lancia cielo e terra è un'arma a due mani che può essere usata nel combattimento ravvicinato senza penalità, data la lunghezza non eccessiva.

Speciali: **Attacco Aggiuntivo:** Il primo attacco va fatto con un falcetto o una mezzaluna, mentre il secondo con una delle altre lame. Data la sua configurazione, è possibile fare due attacchi contro due creature diametralmente opposte senza subire alcuna penalità.



Lancia da cavaliere

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
–	L	P	10 m.o.	100	70	A
Gr.	Danni	Speciali				
BA	1d10	Guardia (+2), Sbilancia				
AB	1d10 +2	Sbilancia (–1), Ritarda				
ES	1d10 +5	Sbilancia (–2), Stordisce				
AV	1d10 +8	Sbilancia (–3), Stordisce (TS –1)				
MA	1d10 +10	Sbilancia (–5), Stordisce (TS –2)				



Aspetto: La lancia da cavaliere è formata da un ferro con cuspidata adatta alla penetrazione montato su un'asta lunga 2,5 metri di legno resistente. Caratteristica della lancia è di essere impugnata verso il piede, così da presentare la cuspidata il più lontano possibile dalla mano, che viene coperta da una guardia larga montata sul piede del ferro che protegge la mano di chi la maneggia rendendo più difficoltoso disarmarlo.

Utilizzo: La lancia da cavaliere, data la sua lunghezza e il bilanciamento, è un'arma ideata per essere utilizzata solamente in groppa ad una cavalcatura, solitamente appoggiata alla sella per mezzo di un apposito strumento che le consente di basculare senza gravare troppo il peso della lancia sul braccio con cui viene controllata. Nonostante sia un'arma di grandi dimensioni, la lancia viene infatti maneggiata con una mano sola, e questo rende possibile utilizzare uno scudo con l'altro braccio mentre si usa la lancia da cavaliere.

È possibile sfruttare gli attacchi multipli con la lancia da cavaliere solo se ogni attacco viene condotto contro un nemico diverso, ciascuno dei quali deve essere lontano almeno 3 metri dal precedente (per poter manovrare la lancia).

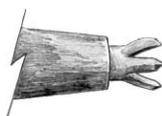
Infine, è possibile sfruttare la carica della cavalcatura per infliggere danni doppi usando la lancia.

Speciali: Sbilancia: A differenza delle regole normali, la lancia da cavaliere fa sempre il danno normale ad ogni tentativo di sbilanciare, poiché deriva la sua forza sbilanciante dalla violenza dell'impatto frontale.

Lancia da giostra

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	L	B	7 m.o.	90	60	A

Aspetto: La lancia da giostra è una versione totalmente in legno della lancia con rocchio (punta) sagomato a tre o quattro denti smussati per infliggere meno danni, da usare durante i tornei.



Statistiche: Usare le statistiche della lancia da cavaliere, ma la lancia da giostra causa un dado di danno inferiore rispetto alla lancia da cavaliere, e si tratta di danni contundenti di cui la metà sono debilitanti. Inoltre, la lancia da giostra è meno pesante e meno costosa.

Utilizzo: Chi sa usare la lancia da cavaliere può usare la lancia da giostra con lo stesso grado di maestria.

Lancia Doppia

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	P	12 m.o.	90	60	A

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d8	-	Attacco Aggiuntivo, Conficca, Infilza
AB	1d8 +2	Q: -1/1	Infilza (-1), Para 1
ES	1d10 +3	Q: -2/2	Infilza (-2), Para 2
AV	1d12 +3	Q: -3/2	Infilza (-3), Para 2
MA	1d12 +5	Q: -3/3	Infilza (-4), Para 3

Aspetto: La lancia doppia è un'arma doppia orientale composta da un'asta di 2 metri con una punta di metallo a cuspidi e a doppio taglio a entrambe le estremità.

Utilizzo: Si tratta di un'arma da penetrazione usata in origine dai monaci shaolin, che sfrutta tutte le potenzialità della lancia, ma, data la sua configurazione, consente di attaccare contemporaneamente due creature diametralmente opposte o tentare di infilzarle contemporaneamente senza subire penalità, seppure non sia possibile scagliare la lancia doppia efficacemente (perciò non è un'arma scagliabile).

Speciali: Attacco Aggiuntivo: Il primo attacco viene fatto usando una delle due estremità, e l'attacco aggiuntivo si può fare con l'estremità opposta ma solo ed esclusivamente se la seconda vittima è in posizione diametralmente opposta alla prima. Non è possibile sfruttare l'attacco aggiuntivo se si combatte schiena contro schiena con un alleato.

Lancia Luna e Stelle

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	M	P/T	15 m.o.	70	50	A

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d6	-	Attacco Aggiuntivo
AB	1d8	Q: -1/1	Para 1
ES	1d10	Q: -2/2	Para 2, Disarma
AV	1d10 +2	Q: -3/2	Para 2, Disarma (Ds -1)
MA	1d12 +3	Q: -3/3	Para 3, Disarma (Ds -2)

Aspetto: Quest'arma doppia esotica è un'invenzione cinese (ochalese su Mystara), viene spesso usata dai maestri di arti marziali e consiste in una lancia a due punte lunga 1,5 mt con una lama a forma di mezzaluna che fuoriesce dal centro del manico, col taglio nella parte concava. Deve il suo nome al fatto che la lama centrale è a forma di mezzaluna, mentre le



punte alle estremità simboleggiano le stelle del cielo.

Utilizzo: L'arma può essere usata efficacemente sia come arma da taglio grazie alla lama centrale, che come arma da penetrazione grazie alle due punte poste alle due estremità. Inoltre, le due punte laterali permettono di attaccare i nemici sui fianchi con la stessa facilità di quelli di fronte. La lunghezza non eccessiva della lancia e il suo bilanciamento fa sì che si possa adoperare sia ad una mano che con due mani.

Speciali: Attacco Aggiuntivo: Per sfruttare l'Attacco Aggiuntivo occorre impugnare l'arma con due mani. Il primo attacco va fatto con una punta di lancia, mentre il secondo può essere fatto con la lama centrale o con l'altra punta. Data la sua configurazione, è possibile fare due attacchi contro due creature diametralmente opposte senza subire alcuna penalità.

Lancia Tripla (Adarga)

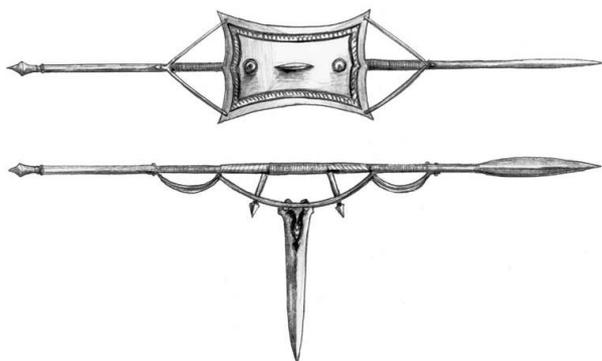
P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	M	P	30 m.o.	120	70	A

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d8	Q: -1/1	Guardia (+3)
AB	1d10	Q: -2/1	Attacco Aggiuntivo, Para 1
ES	1d12	Q: -2/2	Para 2
AV	1d12 +3	Q: -3/2	Para 2
MA	1d12 +6	Q: -3/3	Para 3

Aspetto: Quest'arma doppia detta anche adarga (dal termine arabo "daraq", che indica lo scudo moresco) venne inventata dai mori nel Medioevo e consiste in una lancia a due punte lunga 1,5 metri, con uno scudo buckler di forma quadrata o romboidale attaccato al centro del manico da cui si protende un'altra lama di 30 cm usata per colpire di punta.

Statistiche: Il bonus alla CA del personaggio si considera l'unico bonus dato dall'arma (visto che si tratta comunque di uno scudo buckler).

Utilizzo: Dato il suo bilanciamento e il suo impiego, la lancia tripla è un'arma che va impugnata a due mani per poter usufruire dell'attacco aggiuntivo. Inoltre, le due punte laterali permettono di attaccare i nemici sui fianchi con la stessa facilità di quelli di fronte.



Speciali: Attacco Aggiuntivo: Il primo attacco viene fatto usando una delle due estremità appuntite, e l'attacco aggiuntivo si può fare con l'estremità opposta, oppure con lo spuntone centrale dello scudo-guardia. Data la sua configurazione, è possibile fare due attacchi contro due creature diametralmente opposte senza subire alcuna penalità.

Para: grazie allo scudo è possibile parare anche attacchi naturali di creature di taglia grande o inferiore.

Lazo (Lariat, Lasso)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	L	-	1 m.o.	30	-	P

Gr.	Speciali
BA	Aggancia o Cattura (-1), Ignora Scudo, Portata
AB	Aggancia/Cattura (-2), Strangola (20)
ES	Aggancia/Cattura (-4), Strangola (19-20)
AV	Aggancia/Cattura (-6), Strangola (18-20)
MA	Aggancia/Cattura (-8), Strangola (17-20)

Aspetto: Il lazo o lasso (dal latino *laqueus*, ovvero laccio) è un rotolo di corda fine ma resistente o di cuoio, lungo dai 9 ai 12 metri e con un cappio ad un'estremità. Nonostante la lunghezza, si considera un'arma di dimensioni grandi. Il lazo è anche detto Reata in spagnolo (belcadiz o ispano su Mystara) e Lariat (da La Reata) o Lasso in ispano-americano (darakiniano e cimmaronese su Mystara).

Utilizzo: Il lazo non causa danni, ma è uno strumento ottimo per intrappolare o agganciare un bersaglio. Tenendo un capo della corda con una mano, con l'altra si fa girare sopra la testa il cappio, che viene poi lanciato verso il bersaglio da intrappolare, lasciando scorrere il resto del lazo lungo la prima mano. Occorre un round per recuperare il lasso e prepararlo per un altro lancio, quindi si può usare solo una volta ogni due round, indipendentemente dal numero di attacchi. Inoltre, occorre uno spazio libero di almeno 3 metri di raggio intorno al personaggio per usare il lazo.

Speciali: Il lasso ha una portata pari alla sua lunghezza meno tre metri (la circonferenza solita del cappio).

Aggancia o Cattura: Il personaggio deve scegliere quale dei due effetti vuole ottenere (il malus al TS vale per entrambi). È possibile catturare fino a creature di dimensioni enormi con un lazo grande.



Strangola: Se l'attacco va a segno e il tiro di dado è sufficientemente alto (vedi numero indicato tra parentesi), invece di agganciare o catturare la vittima la corda le si avvolge attorno al collo e la Strangola (come da effetto speciale). Se il TS riesce, la vittima si è liberata dal cappio ma rimane agganciata (nuovo TS richiesto).

Madu – v. Scudo Lanceolato

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	M	P	8 m.o.	80	50	A



Aspetto: Il madu (o maru in alcune trascrizioni) è un'arma peculiare indiana formata da un piccolo scudo rotondo di legno a cui sono attaccate due corna di antilope lunghe 50 cm con la punta rinforzata in acciaio. Si tratta di un'arma da difesa personale creata dai fachiri durante l'occupazione araba dell'India nel X secolo dC.

Statistiche: A differenza dei normali scudi lanceolati, questo è molto più economico dati i materiali di cui è fatto, ma anche più fragile e leggero.

È possibile trovare anche madu senza rinforzi in acciaio sulle punte, molto apprezzato dai druidi. In tal caso il costo è 5 m.o., ma i danni inferti diminuiscono di 1 punto ad ogni grado di maestria.

Utilizzo: Chi sa usare lo scudo lanceolato può usare il madu con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Maglio

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	M	B	4 m.o.	100	40	B

Danni	Speciali	Arma collegata
1d6	Ritarda	Maglio da guerra

Aspetto: Il maglio è formato da un bastone lungo 1 metro munito di una pesante testa di metallo doppia (più pesante del martello comune).

Statistiche: Poiché la testa del maglio è estremamente pesante, il danno inflitto è superiore di un dado rispetto alle dimensioni (1d6 anziché 1d5).

Utilizzo: Il maglio è un attrezzo da lavoro usato prevalentemente per spaccare pietre o per opere di demolizione. Nonostante sia un oggetto di dimensioni medie, il peso è totalmente sbilanciato verso la testa (molto più grande e pesante del manico) per rendere l'impatto più incisivo, e questo lo rende utilizzabile a due mani da creature di media forza.

In caso di necessità, il maglio può essere usato come arma improvvisata, sfruttando la maestria del maglio da guerra, tuttavia senza beneficiare dei bonus difensivi (dato che il maglio si usa a due mani).



Maglio da Guerra

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	B	8 m.o.	70	50	B
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8	–	Ritarda			
AB	1d8 +2	I: –1/1	Stordisce			
ES	1d8 +4	I: –2/1	Para 1, Stordisce (TS –1)			
AV	1d10 +5	I: –2/2	Para 1, Stordisce (TS –2)			
MA	1d10 +8	I: –3/2	Para 1, Stordisce (TS –3)			

Aspetto: Il maglio da guerra è composto da un robusto manico di legno o metallo lungo circa 70 cm sormontato da una pesante testa di metallo doppia larga 20 cm, che dà all'arma la classica forma a T.

Utilizzo: Il maglio da guerra ha un manico più corto ed è bilanciato meglio rispetto al maglio comune, per questo si può usare con una sola mano. È un'ottima arma da botta per combattimento in mischia, non a caso la preferita della fanteria nanica.



Maglio Doppio

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	B	25 m.o.	200	100	B
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8	–	Attacco Aggiuntivo, Ritarda			
AB	1d10	–	Stordisce			
ES	2d6	I: –1/1	Para 1, Stordisce (TS –1)			
AV	2d6 +2	I: –2/1	Para 1, Stordisce (TS –2)			
MA	2d6 +5	I: –2/2	Para 2, Stordisce (TS –3)			

Aspetto: Il doppio maglio è un'arma doppia formata da una spessa asta di legno lunga 2 metri che termina con una coppia di enormi magli a doppia testa ad entrambe le estremità.

Utilizzo: Quest'arma è molto pesante e difficile da maneggiare, ma risulta efficace quanto un'ascia doppia nelle mani di un esperto capace di sfruttare la velocità dei colpi unita alla pesantezza dei magli. Il doppio maglio è un'arma a due mani che può essere usata nel combattimento ravvicinato senza penalità, data la sua lunghezza non eccessiva.

Speciali: Attacco Aggiuntivo: Il primo attacco viene fatto usando uno dei due magli, e l'attacco aggiuntivo segue con quello opposto.

Maglio Pesante

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	B	12 m.o.	140	80	B
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8 +2	–	Stordisce			
AB	1d10 +3	–	Stordisce (TS –1)			
ES	1d10 +6	Q: –1/1	Stordisce (TS –2)			
AV	1d10 +9	Q: –2/1	Stordisce (TS –3)			
MA	1d10 +12	Q: –2/2	Stordisce (TS –4)			

Aspetto: Il maglio pesante è composto da un manico di metallo lungo circa 1,3 mt sormontato da una pesante testa di metallo doppia larga 40 cm e lunga il doppio, che dà all'arma la classica forma a T con le estremità appuntite.

Utilizzo: Il maglio pesante è un'invenzione nanica, l'arma contundente più distruttiva al mondo, visto che sfrutta la leva più lunga del manico e il peso superiore della testa metallica per sbriciolare in un sol colpo le ossa degli avversari, sacrificando però la maneggevolezza e la capacità difensiva per quella offensiva.

Manganello

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
–	T	B	5 m.a.	20	10	B
Gr.	Danni	Speciali				
BA	1d3	Danni debilit., K.O. +10%, Stordisce				
AB	1d4	K.O. +15%, Stordisce (TS –1)				
ES	1d6	K.O. +20%, Stordisce (TS –2)				
AV	1d8	K.O. +25%, Stordisce (TS –3)				
MA	1d8 +2	K.O. +30%, Stordisce (TS –4)				

Aspetto: Il manganello è formato da una piccola sacca di cuoio riempita con sabbia, ghiaia e piccoli pezzi di metallo per rafforzare il colpo. È un'ottimo mezzo per mandare al tappeto l'avversario senza ucciderlo.

Utilizzo: Il manganello viene usato per colpire il nemico alla testa (colpo mirato). Visto che di solito il colpo viene sferrato alle spalle, questo espediente annulla la penalità per il colpo mirato contro avversari della stessa taglia. Per scontri frontali il TxC subisce una penalità in base alla taglia della vittima (rif. Tab. 216).

Il manganello non causa effetti speciali a chi è protetto da una corazza di maglia o superiore; se però si riesce a rimuovere l'elmo metallico e a colpire la testa, il manganello funziona normalmente.

Il manganello causa solo danni debilitanti.

Speciali: K.O.: Usato per colpire alla testa (colpo mirato) un essere vivente di al max 2 taglie superiori, il manganello è in grado di provocare la perdita di sensi temporanea. Ad ogni colpo alla testa andato a segno, la probabilità percentuale che la vittima svenga è pari alla somma dei PF persi e della Forza dell'attaccante, a cui si aggiunge il bonus indicato dal grado di maestria. Se il risultato del d100 è inferiore, la vittima sviene per 2d8+8 minuti meno il punteggio di Costituzione (minimo 1 minuto). Una favorevole prova di *Guarire* o *Medicina* dimezza il tempo di recupero (con un successo critico, la vittima si rianima all'istante).

Stordisce: Normalmente un'arma può stordire solo creature con la stessa taglia o più piccole. Tuttavia, poiché il manganello viene usato sempre e solo contro la testa dell'avversario, questa tecnica permette di stordire anche creature fino a due taglie superiori alle dimensioni del manganello (quindi in questo caso funziona anche contro esseri di taglia piccola e media).



Mannaia (Vouge)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	T	12 m.o.	140	80	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8 +3	–	Conficca, Trancia			
AB	1d10 +3	–	Danno Doppio (20), Ritarda			
ES	1d10 +6	I: –1/1	Danno Doppio (20), Ritarda			
AV	1d10 +8	I: –2/1	Danno Doppio (19-20), Stordisce			
MA	1d10 +11	I: –2/2	Danno Doppio (18-20), Stordisce (TS –1)			

Aspetto: La mannaia è un'arma in asta costituita da un manico di legno lungo 2 metri con alla sommità una grossa e pesante scure a un filo con lama leggermente curva attaccata al bastone con due maniglie metalliche (alla base e al vertice), che termina con un lungo spuntone sulla cima, utile da usare contro i nemici in carica. Come è facile intuire, deriva dal più corto mannarino.

Una versione francese chiamata vouge presenta invece una scure dalla lama più squadrata e uno sperone appuntito che fuoriesce dal lato opposto alla lama, utile per disarcionare gli avversari a cavallo.

Utilizzo: La mannaia nasce come arma per le esecuzioni capitali che venne poi utilizzata anche in guerra come strumento da carneficina. È un'arma a due mani che però può essere usata nel combattimento ravvicinato senza penalità, data la sua lunghezza non eccessiva.

Mannarese (Beidana, Machete)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	S	T	4 m.o.	50	40	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6	–	Trancia			
AB	1d8	–	Para 1			
ES	1d10	N: –1/1	Para 1			
AV	2d6	N: –2/1	Para 2			
MA	2d6 +3	N: –2/2	Para 2, Ritarda			

Aspetto: Il mannarese o machete (questo termine in particolare si riferisce allo strumento diffuso tra i piantatori di canna da zucchero americani e caraibici) è uno strumento agricolo che somiglia a una spada dotata di una lama lunga 60 cm a un filo e un terzo che si allarga nella parte superiore, con una punta quadrata e il baricentro spostato verso la punta per facilitare il colpo. Alcune varianti malesi hanno la lama piegata ad angolo ottuso rispetto all'asse dell'impugnatura (**Latok Parang**), mentre una variante delle valli valdesi (**Beidana**) presenta un foro nell'angolo alto della lama per appenderlo.

Utilizzo: Il machete è uno strumento agricolo per disboscare e aprirsi un varco nella vegetazione o per tranciare le canne da zucchero, che però viene usato anche con una certa efficacia come arma semplice (caso più unico che raro).

Mannarino

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
–	S	T	1 m.o.	30	20	F
Danni	Speciali	Arma collegata				
1d5	Trancia	Mannarese				

Aspetto: Il mannarino (letteralmente “piccola mannaia”) è uno strumento



comune usato occasionalmente come arma brutale. È formato da una grossa lama ad un sol filo, stretta al tallone e allargantesi verso l'estremità che è tronca (lunghezza max 50 cm). La lama si innesta sullo stesso asse del manico di legno corto e tozzo, spesso terminante con un gancio per appenderlo alla cintura. La forma della lama è tronca e squadrata, più pesante del manico per dare maggior forza al colpo.

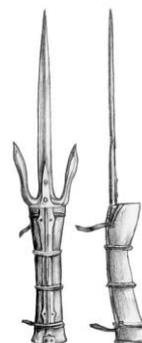
Utilizzo: Il mannarino viene usato soprattutto per tranciare arti e testa degli animali da macellare o cucinare, sfruttando il peso sbilanciato della lama.

All'occorrenza, il mannarino può essere usato come arma improvvisata sfruttando la maestria in mannarese.

Manopola (Lama da braccio)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	T	15 m.o.	50	60	A
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6	–	Ambidestria			
AB	1d8	I: –1/1	Disarma, Para 1			
ES	1d8 +2	I: –2/1	Disarma (Ds –1), Para 2			
AV	2d6 +2	I: –2/2	Disarma (Ds –2), Para 2			
MA	2d6 +5	I: –3/3	Disarma (Ds –3), Para 3			

Aspetto: Quest'arma consiste in un guanto d'arme su cui è innestata una lama lunga circa 60 cm e due piccole lame laterali curve e parallele a quella centrale, con cinghie di cuoio che permettono di fissare meglio il guanto all'avambraccio (dal gomito al polso), così che le due lame laterali spuntano per una decina di centimetri oltre la mano, mentre la lama centrale si protende per oltre 40 cm (per questo è anche chiamata lama da braccio).



Utilizzo: A causa delle cinghie, è impossibile lasciar andare la manopola, e quindi lo stesso braccio a cui è fissata la lama non può imbracciare anche scudi o altre armi, ma di contro chi usa la manopola può resistere a qualsiasi tentativo di essere disarmato. Molto utile per tranciare funi e corde, essa è un'arma da punta e da taglio che grazie agli uncini laterali è piuttosto efficace anche per parare colpi e disarmare l'avversario.

Manosinistra (Main-gauche)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	P	7 m.o.	20	30	E

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d4	I: -1/1	Ambidestria, Guardia (+1)
AB	1d6	I: -2/1	Para 1
ES	1d8	I: -2/2	Para 2
AV	1d10	I: -3/2	Para 2
MA	2d6	I: -3/3	Para 3

Aspetto: La manosinistra è una daga rinforzata dotata di una lama in punta di circa 30 cm e di una larga guardia, impugnabile con la mano sinistra (da qui il nome). Arma tipicamente rinascimentale di derivazione francese (chiamata main-gauche), su Mystara è stata importata dagli averoignesi.

Utilizzo: La manosinistra si usa normalmente per parare i colpi portati dall'avversario in luogo di uno scudo, e sacrifica il potenziale offensivo di una comune daga per aumentarne le capacità difensive. L'uso di uno scudo nega il bonus alla CA offerto dall'arma.

Speciali: Para: La manosinistra può essere usata per parare al posto dello scudo anche se si usa un'altra arma come arma d'attacco. Tuttavia, se si usa la main-gauche, allora non si conta la possibilità di Parare dell'altra arma, ma si può sommare il bonus alla CA dato dalla manosinistra a quello dell'altra arma.



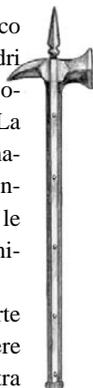
Manubalista (Chirobalista)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	L	P	60 m.o.	140	50	F

Gr.	Gittata	Danni	Speciali
BA	30/60/180	1d10 +3	Precisione, CdT: 1/2
AB	36/72/180	2d6 +4	Stordisce (c)
ES	42/84/180	2d6 +8	Stordisce (c) (TS -1)
AV	48/96/180	2d6 +11	Stordisce (c) (TS -2)
MA	54/108/180	2d6 +14	Stordisce (c) (TS -3)

Aspetto: La manubalista (o chirobalista) è una balista portatile formata da un manico di circa un metro dotato di guide su cui può scorrere il teniere, che in posizione di riposo fuoriesce completamente dalla parte anteriore dell'arma. In cima al manico si trova una robusta asse su cui sono inchiodati due cilindri dotati di una corda metallica a molla collegata alla parte posteriore del teniere, chiusi in alto da una seconda asse. La manubalista è costruita quasi completamente in metallo, maste incluse (queste ultime rivestite da due cilindri in bronzo), per ridurre le dimensioni e il peso senza penalizzare le prestazioni dell'arma, dotata di precisione e potenza più micidiali delle balestre.

Utilizzo: In posizione di riposo il teniere fuoriesce dalla parte anteriore della manubalista, e per caricarlo si poggia il teniere a terra spingendo verso il basso il manico: il teniere rientra



nel manico scorrendo sulle guide e trascina con sé le corde che si svolgono entrando in tensione, fino a che il teniere fa scattare il fermo che lo blocca. A questo punto sopra il teniere si inserisce il dardo pesante e dopo aver mirato, si preme il grilletto che rilascia il teniere, che spinto dalla tensione della corda ritorna nella posizione iniziale, facendo partire il dardo verso il bersaglio. La maggiore lunghezza della rampa di lancio del dardo e la maggiore stabilità della manubalista la rende più accurata di qualsiasi balestra, mentre il sistema di carico le permette di raggiungere distanze molto superiori a quelle di archi e balestre.

Speciali: Precisione: La manubalista beneficia delle guide per il teniere, della stabilità e lunghezza della rampa e di un mirino rudimentale, che danno ad ogni TxC un bonus di +1 già dal grado Base per tiri ad alzo zero a qualsiasi distanza.

CdT: 1/2: La manubalista può essere usata solo con due mani e il processo di caricamento è talmente lento che richiede due round prima di poter sparare (1 round per caricare e inserire la freccia, un altro per mirare e sparare). Per questo motivo, chi usa la manubalista non può mai fare più di un attacco al round (nemmeno con l'effetto della velocità aumenta il numero di attacchi).

Martello (Mazzuolo)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	T	B	2 m.o.	20	10	B

Danni	Arma collegata
1d4	Martello da lancio

Aspetto: Il martello da lavoro è un comune martello dotato di testa in ferro e penna.

Statistiche: Una variante completamente in legno (chiamata mazzuolo) costa 1 m.o., ingombra 14 monete e ha solo 6 PD, ma causa ugualmente 1d4 Pf.

Utilizzato: Il martello viene usato nei lavori artigianali per battere su chiodi, perni o su lamiere e altre forme metalliche (o per conficcare paletti nel cuore dei mostri).

In caso di necessità, il martello può essere usato come arma improvvisata sfruttando la maestria in martello da lancio (anche se il danno è minore a causa delle dimensioni ridotte del mazzuolo).



Martello da Guerra

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	B/P	10 m.o.	70	60	A

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d8	-	Perforante
AB	1d10	I: -1/1	Ritarda
ES	1d10 +2	I: -2/1	Disarma, Ritarda (TS -1)
AV	1d10 +5	I: -2/2	Disarma, Para 1, Ritarda (TS -2)
MA	1d10 +7	I: -3/3	Disarma, Para 1, Ritarda (TS -3)

Aspetto: Il martello da guerra è un'arma immanicata da botta con bocca e penna, talvolta terminata superiormente da un aguto o brocco.

Statistiche: Le statistiche d'attacco e di difesa si riferiscono sia che venga usato dalla parte del martello sia da quella della penna. Per questo, data la mancanza di una differenziazione

negli stili di combattimento delle due armi, non è considerato una vera arma doppia.

Utilizzo: Normalmente si usa come arma da botta, ma è anche possibile sfruttare la penna per usarla come arma perforante in caso di necessità e per disarmare.

Speciali: Se il martello da guerra viene usato dalla parte della penna sfrutta l'effetto Perforante.

Martello da Lancio

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	S	B	6 m.o.	40	30	F

Gr.	Gittata	Danni	Difesa	Speciali
BA	3/6/9	1d6	–	–
AB	4,5/6/12	1d8	N: –1/1	Ritarda
ES	6/9/15	1d8 +2	N: –2/2	Para 1, Ritarda (c)
AV	7,5/12/18	1d8 +4	N: –3/2	Para 1, Ritarda (c)
MA	9/15/21	1d8 +7	N: –3/3	Para 2, Ritarda (m)

Aspetto: Il martello da lancio è un martello con un lungo manico dotato di testa in ferro e corta penna, bilanciato per poter essere usato anche come arma da getto prima dell'attacco con armi più pesanti.



Mazza Appuntita (Macahuatl) – v. Mazza pesante

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	T/B	8 m.o.	50	40	P



Aspetto: La mazza appuntita è un'arma da guerra piuttosto primitiva creata dai maya (che la chiamavano macahuatl). Si tratta di una mazza di legno con un'impugnatura di mezzo metro che si allarga nel mezzo metro superiore e si appiattisce, simile a una pala o un piccolo remo con 10 punte di ossidiana conficcate lungo i bordi della parte allargata.

Statistiche: A tutti gli effetti l'arma è una mazza pesante in legno, ma sfrutta le punte di ossidiana per procurare un danno da taglio superiore al danno contundente che causerebbe la mazza in legno (e quindi equivalente al danno di una mazza pesante metallica).

Sfortunatamente, i denti di ossidiana si usurano e cadono dopo ripetuti colpi, e devono essere sostituiti. Ogni Punto Danno perso dall'arma causa la perdita di una punta di ossidiana. Una volta perdute tutte e dieci le punte, la mazza appuntita causa 2 PF in meno, e diventa un'arma da botta fino a che i denti non vengono rimpiazzati e l'arma riparata.

Utilizzo: Chi sa usare la mazza pesante può usare quella appuntita con lo stesso grado di maestria e viceversa.



Mazza Ferrata – v. Mazza Pesante

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	B	11 m.o.	80	50	A

Aspetto: La mazza ferrata (detta anche **stella del mattino** o **morgenstern**), è un'evoluzione della mazza pesante pensata per penetrare meglio le armature. È più corta della mazza pesante ed è formata da un'asta di media lunghezza con impugnatura in cuoio, munita di una testa cilindrica o sferica bordata di brocchi e punte d'acciaio, e superiormente può presentare una cuspide.

Statistiche: Usare le statistiche della mazza pesante, ma la mazza ferrata causa un punto di danno in più ad ogni grado di maestria a causa degli spuntoni.

Utilizzo: Chi sa usare la mazza pesante può usare quella ferrata con lo stesso grado di maestria e viceversa.



Mazzafrusto

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	B	12 m.o.	70	50	A

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d8 +1	–	Ignora scudo
AB	2d6	I: –1/1	Disarma
ES	2d6 +2	I: –2/1	Disarma (Ds –1), Ritarda
AV	2d6 +5	I: –2/2	Disarma (Ds –2), Ritarda (TS –1)
MA	2d6 +8	I: –3/2	Disarma (Ds –3), Ritarda (TS –2)

Aspetto: Il mazzafrusto è un'arma da botta formata da un manico lungo 70 cm che presenta all'estremità superiore un anello di ferro da cui pendono da una a tre lunghe catene metalliche che terminano con una palla di ferro munita di piccole punte metalliche o con un tozzo bastone di legno irto di punte metalliche.

Utilizzo: Il mazzafrusto sfrutta la flessibilità delle catene per aumentare la forza d'impatto dei pesi alle loro estremità, nonché per facilitare la possibilità di disarmare l'avversario attorcigliandosi alla sua arma.



Mazza Leggera

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	S	B	5 m.o.	40	30	P

Gr.	Gittata	Danni	Difesa	Speciali
BA	3/6/9	1d6	–	–
AB	3/7,5/9	2d4	N: –1/1	–
ES	4,5/9/12	2d4 +2	N: –2/2	Ritarda
AV	6/9/12	2d4 +4	N: –3/2	Ritarda (TS –1)
MA	6/12/15	2d4 +6	N: –3/3	Ritarda (TS –2)

Aspetto: La mazza leggera è un'arma da botta derivata dal randello e formata da un solido bastone di 60 cm, rinforzato a una delle estremità da una testa di metallo borchiate.

Varianti più primitive della mazza presentano un rinforzo costituito da una pietra o un osso alloggiato nella parte superiore del bastone per dargli un peso e quindi una forza d'impatto superiore rispetto alle dimensioni contenute.

Mazza Pesante

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	B	10 m.o.	80	50	B
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8	–	–			
AB	1d10	I: –1/1	Ritarda			
ES	1d10 +2	I: –2/1	Para 1, Ritarda			
AV	1d10 +5	I: –2/2	Para 1, Stordisce			
MA	2d6 +5	I: –3/3	Para 2, Stordisce (TS –1)			

Aspetto: La mazza pesante è un'arma da botta



derivata dalla mazza leggera e usata principalmente dai cavalieri o dalla fanteria pesante. È formata da un bastone spesso e lungo 90 cm con impugnatura in pelle, rinforzato all'estremità superiore da una pesante testa di metallo borchiata e lavorata.

Mezzaluna

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	T	10 m.o.	90	60	A
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d10	I: –1/1	Distanza, Sbilancia			
AB	2d6	I: –2/1	Disarma, Sbilancia			
ES	2d6 +3	I: –2/2	Disarma/Sbilancia (–1)			
AV	2d6 +7	I: –3/2	Disarma/Sbilancia (–1), Para 1			
MA	2d6 +11	I: –3/3	Disarma/Sbilancia (–2), Para 2			



Aspetto: La mezzaluna è un'arma in asta costituita da un bastone lungo 2,2 mt con un ferro a forma di C (o di mezzaluna, da qui il nome) all'estremità superiore, con la lama nella parte interna concava e le punte orientate verso l'alto.

Utilizzo: La mezzaluna è un'arma pensata per intercettare gli attacchi avversari e sbilanciare o disarmare il nemico, in particolare quelli che usano armi in asta. Inoltre viene usata anche per catturare e immobilizzare il nemico a terra.

Speciali: La penalità elencata per Disarma e Sbilancia si applica ad entrambi gli effetti.

Sbilancia: una volta atterrato l'avversario e finché questi rimane a terra, è possibile sfruttare l'arma per immobilizzare la vittima. In tal caso occorre un normale TxC coi bonus dovuti alla circostanza, e se il colpo va a segno non provoca danni ma inchioda l'arma intorno a un arto, immobilizzando di fatto l'avversario a terra: quest'ultimo non può muoversi liberamente e subisce una penalità complessiva di 5 punti alla CA e ai suoi Tiri per Colpire, fino a che non effettua una prova di Forza per togliere l'arma e liberarsi. Se l'attaccante sceglie di restare a puntellare la mezzaluna, può colpire la vittima con un'altra arma e la prova di Forza della vittima va contrapposta a quella dell'attaccante.

Mezzaluna Doppia

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	T	20 m.o.	120	80	A
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8	–	Attacco Aggiuntivo			
AB	1d10	I: –1/1	Para 1, Sbilancia			
ES	2d6	I: –2/1	Para 2, Sbilancia (–1)			
AV	2d6 +2	I: –2/2	Para 2, Sbilancia (–2)			
MA	2d6 +5	I: –3/3	Para 3, Sbilancia (–2)			

Aspetto: La mezzaluna doppia è un'arma doppia orientale spesso usata dai maestri di arti marziali (conosciuta anche come Lajatang o Laingtjat), e consiste di un bastone lungo 2 metri con due lame a forma di luna crescente col lato concavo piuttosto aperto attaccate alle estremità. Il filo della lama si trova nella parte concava rivolta all'esterno, e un paio di speroni fuoriescono dal bordo convesso della lama per consentire di usare l'arma per agganciare e sbilanciare il nemico.



Esiste una variante della mezzaluna doppia detta **Mezzaluna a Badile**, in cui una delle due estremità è a forma di badile piatto col bordo esterno tagliente. Sostanzialmente adoperata dai monaci, usa le stesse statistiche della mezzaluna doppia, ma può procurare anche danni contundenti con l'estremità a pala.

Utilizzo: La mezzaluna doppia è un'arma a due mani che però può essere usata nel combattimento ravvicinato senza penalità, data la sua lunghezza non eccessiva.

Speciali: **Attacco Aggiuntivo:** Il primo attacco viene fatto usando una delle due mezzelune, e l'attacco aggiuntivo segue con la mezzaluna opposta.

Mezzo Bastone

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	B	5 m.a.	30	20	P
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d5	–	–			
AB	1d6 +1	I: –1/1	Para 1, Ritarda			
ES	1d8 +1	I: –2/1	Disarma, Para 1, Ritarda			
AV	1d8 +3	I: –2/2	Disarma (–1), Para 2, Ritarda			
MA	1d10 +3	I: –3/3	Disarma (–2), Para 3, Ritarda			

Aspetto: Il mezzo bastone è un bastone di legno duro dello spessore di circa 3 cm e lungo da 90 cm a 1,2 metri, la versione più corta del comune bastone.

Utilizzo: Il mezzo bastone è un'arma da botta facile da reperire e da utilizzare (diffusa in particolare nelle scuole di arti marziali), spesso usata come arma di difesa e offesa semplice ma efficace, poiché in grado di emulare le capacità del bastone e della spada.

Se il personaggio lo desidera, può usare il mezzo bastone in modo che i danni prodotti siano tutti danni debilitanti a qualsiasi grado di maestria.

Ninja-to – v. Spada Corta

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	T/P	12 m.o.	35	40	A

Aspetto: La ninja-to è la spada tipica dei ninja, del tutto simile a una spada corta, con lama dritta a un filo e mezzo.

Statistiche: Usare le statistiche della spada corta, anche se il ninja-to è più costoso e leggermente più pesante.

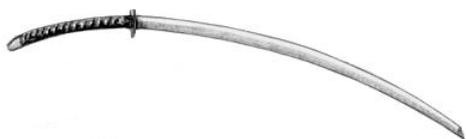
Utilizzo: Chi sa usare la spada corta può usare il ninja-to con lo stesso grado di maestria e viceversa.

L'elsa e il fodero del ninja-to possono avere svariati usi per il ninja. In alcuni casi l'elsa è vuota e contiene un compartimento segreto dove mettere polveri, veleni, dardi o persino un piccolo stiletto. Il fodero è di solito più lungo della lama e aperto su entrambi i lati, permettendo al ninja di usarlo sia come cerbottana piccola o come tubo per respirare sott'acqua. Inoltre, esso è rigido e resistente, e può essere usato come un piolo o un randello. Una corda di seta lunga e resistente di solito viene avvolta sul fodero, e può essere usata per scalare pareti, attaccandola ad un gancio piegabile nascosto nell'elsa del ninja-to o addosso al ninja.



No-Dachi – v. Spadone

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	T/P	45 m.o.	145	100	A



Aspetto: La no-dachi è la versione giapponese dello spadone, costituita da una lama ricurva lunga 1,8 mt a un filo e mezzo lungo il lato convesso, un'elsa di legno rivestita di cuoio lunga 40 cm con guardia (tsuba) piccola, e si indossa con il taglio rivolto verso l'alto. Su Mystara la no-dachi è diffusa solo presso i rakasta dell'Impero di Myoshima e quelli bellaynesi.

Statistiche: La no-dachi è il frutto di una tecnologia metallurgica molto evoluta che la rende una spada di fattura superiore a quelle comuni, grazie al taglio più affilato e al fatto che la lama è costituita da strati di acciaio ripiegati fino a venti volte. A tutti gli effetti, la no-dachi usa le statistiche dello spadone, ma costa il triplo, causa 1 punto di danno in più ad ogni grado di maestria grazie al filo più tagliente, mentre la lama più spessa garantisce una migliore resistenza (bonus di +1 ai TS dell'arma).

Utilizzo: Data la sua lunghezza e il peso, la no-dachi è difficile da maneggiare, si porta sempre legato sulla schiena con l'elsa in alto, e si estrae a due mani inarcando la schiena e facendo passare la lama sopra la spalla destra (o sinistra per i mancini).

Chiunque sappia usare lo spadone può usare la no-dachi con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Speciali: Dal grado Base la no-dachi sfrutta l'effetto speciale Trancia.

Partigiana – v. Spiedo

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	T/P	12 m.o.	100	60	A

Aspetto: La partigiana è un'arma in asta lunga 2,2 m formata da una bastone con alla sommità una punta di lancia a doppio filo, con due speroni taglienti alla base di varia forma e angolatura, che ai più esperti servono per agganciare l'avversario alle gambe o per parare.

Utilizzo: Chiunque sappia usare lo spiedo può usare la partigiana con lo stesso grado di maestria e viceversa. La partigiana infatti è uno spiedo che può essere usato anche come arma da taglio oltre che da punta.



Pata

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	P	15 m.o.	60	60	A

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d8	–	Guardia (+3)
AB	1d10	I: –1/1	Para 1
ES	2d6 +1	I: –2/1	Para 1, Disarma
AV	2d6 +3	I: –2/2	Para 2, Disarma (Ds –1)
MA	2d6 +6	I: –3/3	Para 3, Disarma (Ds –2)

Aspetto: La pata è una spada indiana (sindhi su Mystara) di medie dimensioni dotata di una lama piatta e sottile a doppio filo innestata in un elso metallico a manopola, simile a un guanto d'arme aperto sul lato inferiore, solitamente cesellato con motivi floreali o zoomorfi. L'interno dell'elso è imbottito e presenta un'impugnatura perpendicolare alla lama (simile a quella del katar, da cui deriva), mentre la lama è attaccata alla manopola mediante una coppia di piastre che corrono lungo la lama per alcuni centimetri.

Utilizzo: La pata è un'ottima arma per chi sa usarla, dato che la manopola coperta rende estremamente difficile essere disarmati, e la lama è sufficientemente leggera da poter essere usata agilmente nonostante il movimento del polso sia contenuto. Si tratta di una spada che colpisce solo di punta.



Phurbu – v. Pugnale

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	T	P	10 m.o.	20	20	B

Aspetto: Il phurbu è il pugnale tipico tibetano per i riti esoterici e in particolare gli esorcismi. Si tratta di un pugnale interamente in metallo con lama tripartita o quadripartita e l'elso di varia forma, spesso raffigurante una divinità oppure con una testa demoniaca al posto del pomolo.

Statistiche: Usare le statistiche del pugnale, ma il phurbu ha un costo e un ingombro leggermente superiore a causa della lavorazione speciale e non può essere usato come arma scagliata.

Utilizzo: Il phurbu è un'arma da punta che tuttavia non presenta la stessa maneggevolezza del pugnale a causa della forma non ergonomica dell'impugnatura e della lama molto



pesante. Per questo viene usato raramente come arma (soffre infatti di una penalità di -1 al Tiro per Colpire) e più spesso come pugnale da cerimonia.

Chiunque sappia usare il pugnale può usare il phurbu con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Speciali: Dato che il phurbu viene sempre benedetto da un sacerdote o uno sciamano durante la lavorazione, possiede un bonus intrinseco di +1 ai danni se usato contro demoni o spiriti maligni, ed è in grado di ferire anche demoni e spiriti maligni immuni alle armi normali.

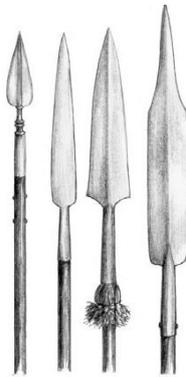
Picca

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	P	10 m.o.	110	60	F

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d10	Q: -1/1	Conficca, Distanza, Infilza (-1)
AB	1d10 +2	Q: -2/1	Infilza (-2), Para 1
ES	1d12 +3	Q: -2/2	Infilza (-3), Para 1
AV	1d12 +6	Q: -3/2	Infilza (-4), Para 2
MA	1d12 +9	Q: -3/3	Infilza (-5), Para 2

Aspetto: La picca è l'evoluzione della lancia, formata da un'asta lunga 2,8 metri con alla sommità una punta di lancia di 20 centimetri a forma di foglia.

Alcune varianti presentano una punta anche alla base della picca (ad esempio la Dory greca), non tanto per poterla usare come arma doppia (è troppo lunga per questo), ma in modo da continuare a usarla (come picca o come lancia, in base alla lunghezza dell'asta) nel caso la prima punta venga spezzata (ad esempio in seguito a una carica).



Piccone

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	M	P	3 m.o.	90	30	B

Danni	Speciali	Arma collegata
1d6	Perforante	Piccone militare

Aspetto: Il piccone è costituito da un manico in legno che termina con una grande testa in metallo dotata di una lunga cuspidine da un lato e con una stretta testa d'ascia senza filo dall'altro, che dà al piccone la forma di una "T".

Utilizzo: Il piccone è un attrezzo usato prevalentemente in miniera o nei campi. La cuspidine serve per bucare il terreno più duro o la roccia, mentre l'ascia funziona come zappa o come leva. Nonostante sia un oggetto di dimensioni medie, il peso è totalmente sbilanciato verso la testa (molto più grande e pesante del manico) per rendere l'impatto della punta più incisivo, e questo permette al piccone di causare danni doppi contro qualsiasi bersaglio di pietra.

In casi di necessità, il piccone viene usato come arma improvvisata sfruttando la maestria in piccone militare, anche se non si beneficia dei bonus difensivi (data la differenza di dimensioni e di maneggevolezza).



Piccone militare

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	P	6 m.o.	40	40	F

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d6	-	Perforante, Danni x2 a pietra
AB	2d4	I: -1/1	Para 1, Sbilancia
ES	1d10 +2	I: -2/1	Para 1, Sbilancia
AV	1d12 +3	I: -2/2	Para 2, Ritarda, Sbilancia (-1)
MA	1d12 +6	I: -3/3	Para 2, Ritarda, Sbilancia (-1)

Aspetto: Il piccone militare è un'evoluzione del normale piccone da minatore. È costituito da un manico in metallo che termina con una testa metallica dotata di una lunga cuspidine da un lato, ottimamente bilanciato per bucare le armature di ogni tipo. Alcune versioni presentano anche un coltello o un pugnale nascosto nel manico (alla base del manico o al vertice, vicino alla testa): in tal caso aggiungere costo e ingombro del piccone militare anche quello del pugnale.



Pilum - v. Lancia

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	P	6 m.o.	60	30	F



Aspetto: Il pilum è l'elaborazione romana (thyatiana) della lancia. È composto da un'asta di legno lunga 1,4 metri con uno spuntone di metallo con barbe lungo 60 cm innestato nel vertice dell'asta. Il pilum è bilanciato in modo che riesca a conficcarsi molto più facilmente del normale giavellotto e infilzi il nemico ostacolandone i movimenti. Tutti i pilum infatti sono costruiti in modo che, una volta scagliati, il nemico non possa poi recuperarli e sfruttarli contro l'attaccante. Il pilum ha un perno di legno nel punto in cui la punta di ferro si innesta all'asta e la manifattura della punta è molto più leggera, per rendere l'arma più fragile in modo che si spezzi facilmente non appena colpisce una superficie e non possa poi essere riutilizzata.

Statistiche: Usare le statistiche della lancia, ma il costo è pari a 6 m.o., e ingombro e PD diminuiscono.

Utilizzo: Chiunque sappia usare la lancia può usare il pilum con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Speciali: Ostacola: Ogni volta che il pilum colpisce in un attacco in mischia c'è una probabilità del 50% che il perno che collega la punta all'asta si spezzi e la punta resti infilzata nel bersaglio con l'asta che penzola in modo sconnesso (penalità -1 a prova per rimuoverlo); quando il pilum viene usato come arma scagliata questo effetto è automatico nel momento in cui colpisce una superficie. Finché non viene rimosso, il pilum spezzato ostacola i movimenti della vittima peggiorando di 1 punto la sua Classe d'Armatura. Questo effetto si applica sia che il pilum venga usato da chi è almeno Base in lancia sia che venga usato da una persona inesperta.

Proiettili per armi da tiro

Di seguito vengono elencati tutti i dardi, le frecce e i proiettili tipici delle armi da tiro qui descritte. Per quanto riguarda i danni, fare sempre riferimento all'arma ad essi associata: il tipo di danno è da penetrazione (a meno di diversa notazione inserita nelle specifiche), mentre le dimensioni del dardo sono sempre di una taglia inferiore a quelle dell'arma, a meno di indicazioni diverse nella descrizione del dardo.

Qualsiasi dardo o freccia per archi o balestre può avere una punta dotata di barbe, cioè di uncini o di punte ricurve alla base. In questo caso il prezzo aumenta di 1 moneta d'argento, ma nel caso colpisca la vittima con almeno 5 punti di scarto rispetto alla sua CA, essa si conficca saldamente nelle carni e se viene estratta causa 2 punti di danno ulteriori (o nessuno con una favorevole prova di *Guarire* o *Medicina*, effettuabile solo da chi possiede una delle abilità citate).

Tipo	Costo	Ing.	Danni
Ago/Spina	5 m.r.	-	v. Cerbottana

Aspetto: La cerbottana usa dardi minuscoli (lungi da 3 a 10 cm) come aghi metallici o spine (nelle civiltà più primitive), provvisti ad un'estremità di un piumino che consente di bloccare il dardo in fondo alla cerbottana senza farlo scivolare nella gola di chi la usa, e di sfruttare in pieno la spinta dell'aria per lanciare l'ago o la spina più lontano.

Tipo	Costo	Ing.	Danni
Arpioncino	5 m.a.	5	v. Fiocina

Aspetto: L'arpioncino è un piccolo arpione lungo circa 70 cm, di solito con asta di legno e punta metallica fissa collegata a un cordino di recupero. Può esistere anche una versione completamente in metallo che permette di riutilizzare sempre l'arpioncino (viceversa c'è la probabilità del 50% dopo ogni uso di poterlo recuperare, ma dopo il terzo uso è da buttare).

Statistiche: La versione tutta in metallo costa e ingombra il doppio dell'arpioncino normale.

Tipo	Costo	Ing.	Danni
Dardo corto	1 m.a.	0,5	v. Balestrino/Seicolpi

Aspetto: Il dardo corto è formato da un'asta di legno lunga 10 centimetri dotata di una piccola ma acuminata punta conica in acciaio ad un'estremità.

Tipo	Costo	Ing.	Danni
Dardo leggero	2 m.a.	1	v. Balestra leggera

Aspetto: Il dardo leggero è formato da un'asta di legno lunga 30 cm dotata di una punta conica in acciaio ad un'estremità.

Tipo	Costo	Ing.	Danni
Dardo pesante	4 m.a.	2	*

Aspetto: Il dardo pesante è formato da un'asta di legno spesso lunga 70 cm con punta pesante in acciaio ad un'estremità.

* Nota: il dardo pesante si usa sia nella balestra pesante che nella manubalista.

Tipo	Costo	Ing.	Danni
Freccia fischiante	2 m.a.	1	v. Arco

Aspetto: La freccia fischiante è formata da un'asta di legno sottile lunga 70 cm con alette stabilizzatrici posteriori e una punta larga di legno o di osso provvista di buchi. Una volta scagliata, l'aria che passa attraverso i buchi produce un lungo fischio che può essere udito molto lontano (considerato un rumore forte) lungo tutto il tragitto della freccia. Le frecce

fischianti possono avere toni diversi, e vengono usate in battaglia per dare ordini prestabiliti a distanza alle varie truppe.

Statistiche: Una freccia fischiante causa metà danni a qualsiasi bersaglio a causa della punta fragile (solitamente non viene usata per ferire ma per segnalare).

Tipo	Costo	Ing.	Danni
Freccia incendiaria	2 m.a.	1	v. Arco + Incendio

Aspetto: La freccia incendiaria è formata da un'asta di legno sottile lunga 70 cm con alette stabilizzatrici posteriori e una punta d'acciaio in testa e un rotolo di stoffa intriso di olio infiammabile avvolto alla base della punta.

Statistiche: La freccia incendiaria non è bene bilanciata come quella normale a causa del peso del rotolo di stoffa sulla cima, e questo causa una penalità di -1 al Tiro per Colpire e ai danni inferti, e viene sempre distrutta nell'impatto.

Speciali: Incendio: Ogni creatura colpita da una freccia accesa subisce 1d4 punti di danno in più a causa delle fiamme e ha il 50% di probabilità di prendere fuoco, nel qual caso può fare una prova di *Spegnere il fuoco* (o una prova di *Saggezza* con penalità di -4) ogni round per domare le fiamme (il tentativo impiega tutto il round) o continuare a perdere 1d4 PF per ogni round in cui le fiamme ardono. Se ha a disposizione un secchio d'acqua o una pozza d'acqua, le fiamme si estinguono automaticamente nel round in cui usa il secchio o si immerge in acqua (nessuna prova richiesta).

Tipo	Costo	Ing.	Danni
Freccia leggera	2 m.a.	0,5	v. Arco

Aspetto: La freccia leggera è formata da un'asta di legno sottile lunga 70 cm con alette stabilizzatrici posteriori e una punta d'acciaio lunga e acuminata.

Statistiche: La freccia leggera causa 1 punto di danno aggiuntivo ad ogni grado di maestria contro bersagli senza armatura, mentre causa automaticamente la metà dei danni contro bersagli in armatura. Inoltre, la gittata dell'arco è incrementata di 6/12/18 metri ad ogni grado di maestria data la struttura leggera della freccia.

Tipo	Costo	Ing.	Danni
Freccia normale	2 m.a.	1	v. Arco

Aspetto: La normale freccia per arco lungo o corto è formata da un'asta di legno sottile lunga 80 cm con alette stabilizzatrici posteriori (solitamente di penne) e una punta d'acciaio acuminata dotata o meno di barbe.

Tipo	Costo	Ing.	Danni
Freccia pesante	4 m.a.	2	v. Arco +1 Pf

Aspetto: La freccia pesante è formata da un'asta di legno spesso lunga 80 cm con una punta d'acciaio pesante e acuminata di forma conica.

Statistiche: La freccia pesante garantisce un bonus di +1 al Tiro per Colpire e causa 1 punto di danno aggiuntivi ad ogni grado di maestria, ma a causa del peso la gittata dell'arco è ridotta a raggio medio e corto.

Tipo	Costo	Ing.	Danni
Freccia stordente	2 m.a.	1	v. Arco

Aspetto: La freccia stordente è formata da un'asta di legno lunga 80 cm con alette stabilizzatrici posteriori e una punta di metallo smussata non acuminata.

Statistiche: La freccia stordente è studiata per tramortire il bersaglio senza ucciderlo. Per questo causa solo danni debilitanti e non si applica ad essa la riduzione del Valore d'Armatura caratteristica di tutti i dardi e le frecce appuntite.

Tipo	Costo	Ing.	Danni
Freccia tagliente	3 m.a.	1	v. Arco

Aspetto: La freccia tagliente è formata da un'asta di legno sottile lunga 70 cm con alette stabilizzatrici posteriori e una punta d'acciaio biforcata e tagliente nella parte concava.

Statistiche: La freccia tagliente è stata studiata per tagliare corde più efficacemente grazie alla punta tagliente biforcata. Per questo, può sfruttare l'effetto speciale Trancia contro corde non più spesse di 2-3 cm, mentre se viene usata per ferire o conficcarsi in un bersaglio il Tiro per Colpire riceve una penalità di -2.

Tipo	Costo	Ing.	Danni
Proietto	1 m.a.	1	v. Fionda/Fustibalus

Aspetto: Il proietto per fionda è una biglia d'acciaio o piombo di diametro 3-4 cm.

Tipo	Costo	Ing.	Danni
Proietto cavo	2 m.a.	1	v. Fionda + speciali

Aspetto: Spesso viene usato un proietto vuoto in ceramica contenente una mistura che si sprigiona quando il dardo si schianta contro il bersaglio, rilasciando un qualche tipo di gas o acido nella zona (il danno reale è maggiorato in base al contenuto del dardo).

Tipo	Costo	Ing.	Danni
Proietto velenoso	var.	-	Speciali

Aspetto: Si tratta di una pallina di carta o foglie ripiena di una sostanza velenosa a contatto, che viene sparata con la cerbotana e una volta colpito il bersaglio si apre a causa dell'impatto, riversando la polvere contenuta sulla vittima, che non subisce danni ma deve effettuare un TS Veleno per evitarne gli effetti deleteri. Il costo varia in base al veleno usato per riempire l'involucro.

Pugnale

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	T	P/T	2 m.o.	15	20	P

Gr.	Gittata	Danni	Difesa	Speciali
BA	3/6/9	1d4	-	-
AB	3/6/12	1d6	N: -1/1	Danno Doppio (19-20)
ES	4,5/9/12	1d8	N: -2/1	Danno Doppio (18-20)
AV	4,5/12/15	1d8 +2	N: -2/2	Danno Doppio (17-20)
MA	6/12/18	1d10 +3	N: -3/3	Danno Doppio (16-20)

Aspetto: Il pugnale (dal latino pugio) è un'arma semplice simile a un coltello lungo 30 cm con lama a uno o due fili e punta acuta, e un'impugnatura sprovvista di elso che permette una salda presa nel portare il colpo sia di taglio che di punta e ritrarre l'arma velocemente.

Un tipo particolare di pugnale è il **Kunai** giapponese, in origine un attrezzo agricolo per dissodare o scavare, in seguito usato da ninja e assassini grazie alla sua versatilità e robustezza. Si tratta di un unico pezzo di



metallo con lama triangolare e fusto tubolare in metallo che termina con un anello in cui si infila l'indice per maneggiare meglio il pugnale.

Utilizzo: Solitamente usato per sgozzare o scuoiare animali, il pugnale è un'ottima arma personale poiché si nasconde facilmente addosso e non necessita di forza per essere usato efficacemente.

Pugnale Doppio – v. Pugnale o Manganello

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	T	P/B	5 m.o.	30	20	F

Aspetto: Il pugnale doppio all'apparenza sembra un bastoncino di legno lungo 30 cm del diametro di 5 cm, con le due estremità rinforzate in ferro che presentano un attacco maschio-femmina. A una prima ispezione



non pare un'arma pericolosa, ma se si tirano le due estremità dalle parti opposte, il bastoncino si divide in due pugnali con manico da 10 cm e lama da 15 cm senza guardia (le due lame sono inizialmente incastrate in una fessura nel manico opposto, tenendo unito il bastoncino), che si possono usare come normali pugnali col beneficio della sorpresa.

Unendo i due pugnali dalla parte del manico grazie agli incastri, si forma un pugnale a lame opposte che può essere usato in mischia o scagliato come un normale pugnale.

Statistiche: Usare le statistiche del pugnale, anche se il pugnale doppio è leggermente più costoso, in realtà il costo, i PD e l'ingombro indicano i due pugnali agganciati insieme (dividere per due per i dati di ognuno).

Utilizzo: Il pugnale doppio è un'arma versatile che può essere sfruttata sia come arma da punta che da botta, e per questo adatta a ladri, assassini e spie, o per chiunque voglia girare armato senza destare sospetti. Solo agganciando i manici dei pugnali è possibile scagliare l'arma, poiché il bilanciamento dei pugnali singoli non lo consente.

Il pugnale doppio non è un'arma doppia vera e propria. Chiunque sappia usare un pugnale può usare il pugnale doppio con lama sfoderata con lo stesso grado di maestria. È anche possibile usare il pugnale doppio senza estrarre le lame come arma da botta: in tal caso causa 1d3 danni debilitanti e chiunque sappia usare il manganello può sfruttarlo in questa configurazione con lo stesso grado di maestria.

Rampino da Guerra

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	S	P/B	6 m.o.	70	30	F

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d4	-	Aggancia, Ignora Scudo, Portata
AB	1d6	-	Aggancia o Cattura
ES	1d8	Q: -1/1	Aggancia/Cattura (TS -1), Disarma
AV	1d8 +2	Q: -2/1	Aggancia/Cattura (TS -2), Disarma
MA	1d8 +4	Q: -2/2	Aggancia/Cattura (TS -4), Disarma

Aspetto: Il rampino da guerra è un'arma doppia esotica costituita da una corda di 3 metri con un rampino a doppio uncino legato ad un'estremità.



Statistiche: La corda può essere costituita da tanti piccoli segmenti di ferro incastrati l'uno all'altro, così l'arma diventa interamente di metallo. In tal caso, il costo raddoppia, i PD raddoppiano e l'ingombro aumenta di 30 monete.

Utilizzo: Il rampino da guerra è un'arma estremamente versatile, maneggevole e poco vistosa. Si può usare come uncino da mischia (danno da penetrazione) oppure lanciando il rampino a distanza sfruttando la lunghezza della corda per ferire (danno da botta) oppure per intrappolare il bersaglio.

Si considera un'arma di dimensioni piccole data la maneggevolezza, ma quando si usa il rampino a distanza sfruttando la corda va usato sempre a due mani.

Inoltre, il rampino e la corda possono essere usati per scalare pareti: in tal caso il carico di rottura è pari a 200 kg, e il rampino concede un bonus di +2 alla prova di *Scalare* (+10% all'abilità ladresca *Scalare Pareti*).

Speciali: Il rampino ha una portata pari alla sua lunghezza ed è in grado di colpire qualsiasi bersaglio entro 3 metri.

Aggancia o Cattura: Il personaggio può sfruttare questi effetti solo se usa il rampino con portata, e deve scegliere quale effetto ottenere (il malus al TS vale per entrambi).

Ogniquale volta la vittima fallisce il TS per evitare l'aggancio o la cattura, l'uncino si conficca nelle carni saldamente, e per rimuoverlo è necessaria una prova di Forza, che causa alla vittima altri 1d4 danni.

Aggancia: L'attaccante può anche scegliere di agganciare un oggetto impugnato dalla vittima invece di un arto. In questo caso, se il TS della vittima non riesce, il rampino le strappa di mano l'oggetto e lo fa cadere vicino al personaggio.

Disarma: Questo effetto è utilizzabile solo quando si usa il rampino per attaccare corpo a corpo.

Randello

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	S	B	vario	20	10	P
Danni		Arma collegata				
1d4		Clava				

Aspetto: Col termine randello si indica un oggetto di forma tubulare di piccole dimensioni, un'arma improvvisata rudimentale ma facile da reperire. La definizione comprende sia un qualsiasi bastone di legno duro non lavorato, sia una sbarra di ferro, sia un bastone da passeggio sufficientemente robusto e non troppo lungo.

La comune torcia è un randello lavorato la cui testa è stata avvolta in tessuto trattato con pece o simile materiale infiammabile (il costo della torcia è di 2 m.a.).

Statistiche: Il prezzo del randello non è indicato, poiché data la varietà di randelli esistenti vi sono vari costi possibili. Un ramo piuttosto grosso è il tipo più economico (non costa nulla), una sbarra metallica potrebbe costare 5 m.a., mentre un bastone da passeggio dalle 2 alle 10 m.o., in base alla raffinatezza dei materiali usati e dei fregi.

Per randelli di legno usare le statistiche sopra indicate, mentre per randelli in metallo ricalcolare costo, ingombro e PD in base al metallo usato.

Utilizzo: Se il personaggio lo desidera, può usare il randello come arma improvvisata sfruttando la maestria nella clava

(anche se il randello causa danni inferiori in virtù delle dimensioni ridotte).

Rastrello

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	L	P	2 m.o.	80	30	B
Danni		Speciali		Arma collegata		
1d8		Sbilancia		Rastrello da guerra		

Aspetto: Il rastrello è un comune attrezzo contadino, composto da un manico di legno lungo 1,8 metri attaccato perpendicolarmente a un ferro (pettine) lungo 40-60 cm con diversi spuntoni metallici ricurvi (rebbi o denti) di varia lunghezza (se pochi sono lunghi, se molti sono corti).



Statistiche: Esiste una variante del rastrello totalmente in legno, che ha 20 PD, costa 5 m.a., ma causa 2 punti di danno in meno ad ogni grado di maestria.

Utilizzo: Il rastrello viene solitamente usato impugnando il manico con due mani per rastrellare sassi, foglie, fieno, paglia e pareggiare il terreno.

All'occorrenza può essere usato come arma improvvisata, sfruttando la maestria in rastrello da guerra, ma non essendo lungo come il rastrello militare, non ha penalità nell'uso in combattimento ravvicinato, né tuttavia può tenere a distanza l'avversario.

Rastrello da Guerra

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	P	9 m.o.	100	40	F
Gr.	Danni		Difesa		Speciali	
BA	1d8 +1		Q: -1/1		Conficca, Distanza, Sbilancia	
AB	1d10+1		Q: -2/1		Disarma, Sbilancia	
ES	2d6 +1		Q: -2/2		Disarma/Sbilancia (-1)	
AV	2d6 +4		Q: -3/2		Disarma/Sbilancia (-2)	
MA	2d6 +7		Q: -3/3		Disarma/Sbilancia (-3)	



Aspetto: Il rastrello da guerra è un'evoluzione del comune attrezzo contadino, composto da un ferro montato mediante un robusto codolo su di un'asta lunga 2,5 metri che presenta una serie di tre o quattro denti ricurvi non molto lunghi e una cuspidine in cima.

Utilizzo: Il rastrello da guerra viene solitamente usato come arma perforante in maniera simile alla picca, sfruttando la cuspidine superiore, ma l'aggiunta dei ganci permette anche di sbilanciare o disarmare l'avversario.

Inoltre, il rastrello può essere usato anche in qualità di uncino d'arrembaggio per avvicinare una nave nemica, o per scalare pareti grazie ai suoi denti, che lo rendono simile ad un rampino. In questi casi il personaggio ha un bonus di +10% al suo tentativo di *Scalare Pareti* o di +2 alle prove di *Scalare*.

Speciali: La penalità elencata per Disarma e Sbilancia si applica ad entrambi gli effetti.

Rete

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	varia	N/A	4 mo/mq	10/mq	varia	P

Gr.	Gittata	Difesa	Speciali
BA	-3/6	Q: -1/1	Cattura, Ignora Scudo
AB	3/4,5/6	Q: -2/2	Aggancia, Cattura (TS -2)
ES	3/6/9	Q: -3/3	Aggancia (TS-1), Cattura (TS -5)
AV	4,5/7,5/9	Q: -4/4	Aggancia (TS-2), Cattura (TS -7)
MA	6/9/12	Q: -5/4	Aggancia (TS-3), Cattura (TS-10)

Aspetto: La rete è uno strumento comunemente usato per la pesca o la caccia, fatto di corde intrecciate di forma circolare o quadrata con dei piccoli pesi lungo il bordo esterno che facilitano la discesa della rete sul bersaglio e il suo intrappolamento. Solitamente possono avere una corda sciolta che funge da guida e serve per guidare la rete, stringerla o ritirarla. Nel caso la guida esista, la rete può essere recuperata una volta gettata, in caso manchi il bersaglio.

Statistiche: Le reti sono disponibili in varie dimensioni. Se il bersaglio è più grande di una taglia rispetto alla rete, egli ottiene un bonus di +4 al Tiro Salvezza per evitare di essere catturato. In caso le dimensioni della vittima siano di due taglie più grandi, evita automaticamente la cattura.



Consultare la seguente tabella di riferimento per determinare l'area della rete in rapporto alle sue dimensioni:

Dimensioni	Dimensioni Rete	P.D.
Minuscola (D)	0,1 m x 0,1 m	1
Minuta (T)	0,3 m x 0,3 m	2
Piccola (S)	0,8 m x 0,8 m	4
Media (M)	1,6 m x 1,6 m	8
Grande (L)	3 m x 3 m	16
Enorme (H)	6 m x 6 m	32
Gigantesca (G)	8 m x 8 m	64

Utilizzo: Una rete di dimensioni pari o inferiori alla taglia del personaggio può essere usata a una mano sola, quelle di dimensioni più grandi solo a due mani. Inoltre, un soggetto può usare solo reti fino a due dimensioni maggiori o minori rispetto alla propria taglia: reti più piccole sono inutili, mentre quelle più grandi sono troppo ingombranti per essere usate efficacemente da soli (spesso queste reti si usano in gruppo).

La rete può essere usata per difendersi al posto dello scudo, usando un'altra arma per attaccare e sommando il bonus alla CA dato dalla rete a quello dell'altra arma. Per usufruire del bonus alla CA dato dalla rete è necessario poterla maneggiare con una mano e agitarla costantemente intorno al corpo, alternando il movimento della rete ai colpi portati con un'altra arma. I retiarii sono appunto quei gladiatori che usano il tridente e la rete a guisa sia di scudo (dato il forte bonus difensivo offerto), sia di arma per intrappolare il nemico. Il bonus alla CA tuttavia è efficace solo contro creature di al massimo una taglia superiore a quella della rete.

Speciali: **Aggancia:** L'attaccante può scegliere di agganciare un oggetto impugnato dalla vittima invece di un arto. In questo caso, se il TS della vittima non riesce, la rete le strappa di mano l'oggetto e lo fa cadere vicino al personaggio.

Rete Uncinata

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	T	15 m.o.	100	30	F

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d6	Q: -1	Cattura, Danno Multiplo, Portata
AB	1d8	Q: -2	Aggancia, Cattura (TS -2)
ES	1d8 +2	Q: -3	Aggancia (TS-1), Cattura (TS-4)
AV	1d8 +4	Q: -4	Aggancia (TS-2), Cattura (TS-6)
MA	1d10 +4	Q: -5	Aggancia (TS-3), Cattura (TS-8)

Aspetto: La rete uncinata è formata da una catena lunga un metro che termina con una rete a maglia metallica di forma triangolare con uncini alle estremità. La rete è lunga e larga circa due metri ed è considerata di dimensioni grandi.

Utilizzo: Il personaggio rotea la rete sopra la propria testa tenendola per la catena, cercando di proteggere se stesso e di colpire chi si avvicina nello stesso tempo. La rete uncinata è un'arma a due mani e una di quelle predilette dai retiarii.

Statistiche: Il bonus difensivo si applica contro tutte le creature che attaccano chi utilizza una rete uncinata, anche contro quelle che attaccano alle spalle, data la particolarità di utilizzo dell'arma (vedi sopra), e vale per tutti gli attacchi subiti durante il round. Il bonus alla CA tuttavia è efficace solo contro creature di taglia Enorme o inferiore e l'arma non può essere usata se ci sono ostacoli entro un raggio di 3 metri (muri, alberi, alleati, ecc.).

Speciali: La rete uncinata è in grado di colpire bersagli che si trovano entro un raggio di 3 metri.

Danno Multiplo: La rete è in grado di colpire contemporaneamente tutti i bersagli entro 3 metri da chi la utilizza. Il personaggio deve effettuare un solo Tiro per Colpire e dividere il danno tra tutti i bersagli con CA uguale o peggiore di quella da lui colpita (il minimo danno è 1 PF a bersaglio), persino quelli che stavano dietro. Con quest'arma si può selezionare a piacimento il bersaglio primario, ma può colpire indiscriminatamente tutti quelli entro 3 m da chi la usa. Il possessore della rete soffre una penalità di -1 non cumulativa al proprio TxC contro qualsiasi altro bersaglio oltre al primario. Eventuali bonus derivanti dalla Forza del personaggio e dalla magia devono essere aggiunti prima di suddividere il danno e arrotondare per eccesso.

Esempio: il personaggio è circondato da due guerrieri con CA 8 e uno con CA 0. Il primario è quello con CA 0 ma il suo TxC riesce solo a colpire CA 5. Questo significa che il personaggio colpisce solo i due guerrieri con CA 8. A livello Base, un risultato di 3 su d4 significa che entrambi i bersagli subiscono solo 1 Pf. A livello Abile il danno sarebbe 2 Pf ciascuno ($3/2 = 1\frac{1}{2}$, arrotondando per eccesso = 2). A livello Esperto il danno diventa 3 Pf ciascuno ($(3+2)/2 = 2\frac{1}{2}$, arrotondando per eccesso = 3), e così via.

Ronca (Pennato, Roncola)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	S	T	1 m.o.	30	20	B
Danni		Speciali	Arma collegata			
1d5		Trancia	Spada-falcetto			



Aspetto: La ronca o roncola è un attrezzo contadino costituito da una lama metallica curvata a forma di punto interrogativo, affilata dal lato concavo e munita di impugnatura di legno.

Il termine **pennato** indica una versione della ronca dotata, sul dorso della lama (dalla parte opposta al filo), di un'appendice variamente conformata detta "penna".

Utilizzo: La ronca viene usata da agricoltori, boscaioli e giardinieri per tagliare (ma non per potare) rami e canne di piccole o medie dimensioni, per appuntire i pali, per togliere la corteccia dai rami nella produzione di bastoni, ma soprattutto per pulire i tronchi dai rami.

In caso di necessità, la ronca viene usata come arma improvvisata, sfruttando la maestria in spada-falcetto.

Roncone

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	T	6 m.o.	100	60	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8 +1	-	Sbilancia, Trancia			
AB	1d10 +2	I: -1/1	Para 1, Sbilancia			
ES	1d12 +3	I: -2/2	Para 1, Sbilancia (-1)			
AV	1d12 +5	I: -3/2	Para 2, Sbilancia (-1)			
MA	1d12 +8	I: -3/3	Para 2, Sbilancia (-2)			

Aspetto: Il roncone è un'arma formata da un'asta di legno lunga 1,8 metri alla cui sommità è inserita una testa d'ascia a lama concava serrata (ricurva) col filo nel lato concavo (in alcuni casi dentellato). A volte è presente una corta flangia triangolare acuminata nel mezzo del lato opposto non tagliente. Il roncone deriva dalla roncola.



Sai (Sa)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	P	3 m.o.	20	30	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d4	I: -1/1	Ambidestria, Disarma			
AB	1d6	I: -2/2	Attacco Aggiuntivo, Disarma (Ds -1), Para 1			
ES	1d8 +1	I: -3/2	Disarma (Ds -2), Para 2			
AV	2d6	I: -3/3	Disarma (Ds -4), Para 2			
MA	2d6 +2	I: -4/3	Disarma (Ds -6), Para 3			

Aspetto: Il sai (o sa) è una piccola arma formata da una lama metallica di 30 cm senza filo ma appuntita, con l'impugnatura in cuoio e due ganci ricurvi con la punta



rivolta verso l'alto come guardia. Una versione chiamata **nunti-sai** ha una parte della guardia rivolta verso l'alto e l'altra verso il basso.

Utilizzo: L'arma è considerata da penetrazione ed è particolarmente utile per disarmare l'avversario grazie ai due ganci della guardia. Solitamente il sai si usa in coppia, tenendone uno per mano: con un sai il personaggio attacca, mentre con l'altro para o colpisce.

Speciali: **Speciali:** **Attacco Aggiuntivo:** A partire dal grado Abile, se si usano due sai contemporaneamente, è possibile sfruttare la loro maneggevolezza per portare un attacco aggiuntivo contro il nemico, tentando di colpirlo prima con uno e poi con l'altro sai in rapida combinazione. Indipendentemente dal numero di attacchi effettuabili, è possibile fare un solo Attacco Aggiuntivo al round.

Se invece si usa un solo sai, si può parare normalmente ma non si ottiene un Attacco Aggiuntivo.

Sarissa – v. Picca

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	H	P	12 m.o.	160	70	F

Aspetto: La sarissa è una picca molto lunga (tra i 5 e i 6 metri) diffusa in origine presso la falange macedone.

Statistiche: La sarissa usa le statistiche della picca ma causa un dado di danno superiore ad ogni grado.

Utilizzo: Date le dimensioni estreme, la sarissa non può essere maneggiata in combattimento corpo a corpo: il suo unico utilizzo è infatti come deterrente contro le cariche avversarie, dato che la lunga asta permette di conficcare i nemici tenendoli a debita distanza. Creature di taglia Media possono usare la sarissa solo per un singolo attacco contro una carica (Conficca): per qualsiasi altra manovra è troppo ingombrante. Creature di taglia Grande invece possono usarla come una picca che causa un due dadi di danni.

Chi sa usare la picca può usare la sarissa con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Sasso

Aspetto: Un sasso è un'arma improvvisata facile da trovare in natura, una piccola roccia non più grande di 20 cm che può essere impugnata e scagliata facilmente.

Statistiche: Un sasso minuscolo causa 1 PF più il bonus Forza, mentre un sasso minuto causa 1d2 PF più il bonus Forza. I sassi non hanno alcun costo né PD, e 5 sassi minuscoli o 2 sassi minuti ingombrano 1 moneta.

Utilizzo: Chiunque usare un sasso e trattandosi di un'arma impropria non esiste una maestria nell'uso dei sassi. Un sasso minuscolo può essere scagliato fino a una distanza di 2 metri ogni punto Forza del personaggio, mentre un sasso minuto solo fino a 1 metro per punto Forza: dividere per tre la distanza e applicare i modificatori relativi al raggio.

Se si usano semplici sassi come proiettili, il danno della fionda è ridotto di 1 punto.

È possibile usare la maestria nel Dardo da lancio per lanciare sassi. In tal caso si applica al sasso il bonus al TxC e la gittata derivante dalla maestria, insieme alla Cadenza di Tiro incrementata, ma il danno rimane quello sopra indicato in base alle dimensioni della pietra.

Sciabola (Scimitarra)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	T	12 m.o.	50	60	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8	–	Trancia			
AB	1d10	I: –1/1	Disarma, Para 1			
ES	1d10 +3	I: –2/2	Disarma (Ds –1), Para 2			
AV	1d10 +5	I: –3/3	Disarma (Ds –2), Para 2			
MA	1d10 +8	I: –4/4	Disarma (Ds –3), Para 3			

Aspetto: La sciabola è una spada da lato con lama asimmetrica a un filo e un terzo lunga 80 cm, stretta, pesante e curva nella metà superiore, che dopo un andamento parallelo si allarga nello jelmàn (terzo inferiore della lama) col tagliente al dosso e si restringe gradualmente fino a terminare in una punta acuta. L'elso è corto, dritto o curvo, con uno slargamento alla crociera e orecchiette che spingono sui lati della lama e sull'impugnatura, e presenta solitamente bracci dritti e corti, terminanti in lobi o a pallino.

La sciabola è la spada lunga caratteristica dei cavalieri sciti e mongoli, poi diffusasi in medio oriente (Persia e Turchia in particolare) e in Europa solo a partire dal Medio Evo. Il termine sciabola deriva dal magiaro *szablya*, che si riferisce alla sciabola tipica degli unni, da cui i magiari derivano. Presso gli arabi la sciabola è conosciuta come **scimitarra**, che deriva dal termine *shamshir* ("coda di leone"), nome dato in origine alla sciabola persiana per via della sua forma snella e ondulata. La scimitarra si distingue dalla sciabola comune per via di una curvatura maggiore e dell'elso, che presenta l'impugnatura chiusa superiormente da una piegatura (ma le statistiche rimangono le stesse).

Utilizzo: La sciabola è più leggera e più maneggevole della spada lunga, e per questo preferita dai cavalieri asiatici, arabi ed europei, divenuta in seguito un segno di prestigio, usata per distinguere ufficiali e sottufficiali dai normali soldati.



Scudo Appuntito

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	M	P	13 m.o.	65	65	P
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d4	Q: –1	Ambidestria, Attacco Bonus, Rotture			
AB	1d4 +1	Q: –1	Para 1			
ES	1d4 +2	Q: –1	Para 1			
AV	1d6 +2	Q: –1	Para 2			
MA	1d8 +2	Q: –1	Para 2			

Aspetto: Lo scudo appuntito è uno scudo circolare con una singola punta conica di 30 cm inserita al centro dello scudo e usata come seconda arma; in alcuni casi presenta anche diverse punte più corte disposte in circolo intorno alla punta centrale.

Statistiche: I danni, il costo, l'ingombro e i Punti Danno qui riportati sono relativi ad uno scudo metallico di medie dimensioni con punta in acciaio. Aumentare o ridurre le variabili sopra riportate per scudi di dimensioni diverse (v. Capitolo 1, sezione sugli Scudi), e diminuire i danni per



spuntoni di materiali inferiori (corno, osso, legno, e così via).

Il bonus alla CA dato dallo scudo armato dipende dalla sue dimensioni ed è valido per tutti gli attacchi subiti (il valore in tabella si riferisce a uno scudo medio).

Utilizzo: Occorre ricordare che non è possibile sfruttare le capacità offensive e difensive né gli effetti speciali di uno scudo appuntito che sia di 2 taglie superiori a quella di chi lo utilizza. Inoltre, non è possibile usare uno scudo e uno scudo armato contemporaneamente.

Speciali: **Attacco Bonus:** è possibile effettuare un attacco in più con l'arma dello scudo con TxC a –2, che si aggiunge a quelli normalmente posseduti.

Para: Lo scudo armato può essere usato per parare anche se si usa un'altra arma come arma d'attacco. Tuttavia, se si usa lo scudo armato, allora non si conta la possibilità di Parare dell'altra arma.

Rotture: Ogni volta che realizza un TxC critico (18-20 su d20) o maldestro (1 su d20) con l'arma dello scudo, ci sono 4 probabilità su 10 (tirare su d10) che la punta si spezzi e renda inservibile l'arma. Se la punta è incantata, le probabilità scendono a 2 su 10.

Scudo Dentato

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	M	T	15 m.o.	60	60	P
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d4	Q: –1	Ambidestria, Attacco Bonus, Rotture			
AB	1d6	Q: –1	Para 1			
ES	1d8	Q: –1	Para 1			
AV	1d10	Q: –1	Para 2			
MA	2d6	Q: –1	Para 2			

Aspetto: Lo scudo dentato è uno scudo che può avere dalle due alle sei lame corte sul bordo (la forma delle lame varia da semplici denti triangolari a lame arcuate, ondulato o frastagliate).

Statistiche: I danni, il costo, l'ingombro e i Punti Danno qui riportati sono relativi ad uno scudo di medie dimensioni. Aumentare o ridurre le variabili sopra riportate se lo spuntone si applica a scudi di dimensioni diverse (v. Capitolo 1, sezione relativa agli Scudi).

Il bonus alla CA dello scudo armato dipende dalla sue dimensioni ed è valido per tutti gli attacchi subiti (valore in tabella riferito a scudo medio).

Utilizzo: Occorre ricordare che non è possibile sfruttare le capacità offensive e difensive né gli effetti speciali di uno scudo dentato che sia di 2 taglie superiori a quella di chi lo utilizza. Inoltre, non è possibile usare uno scudo e uno scudo armato contemporaneamente.

Speciali: **Attacco Bonus:** è possibile effettuare un attacco in più con l'arma dello scudo con TxC a –2, che si aggiunge a quelli normalmente posseduti.



Para: Lo scudo armato può essere usato per parare anche se si usa un'altra arma come arma d'attacco. Tuttavia, se si usa lo scudo armato, allora non si conta la possibilità di Parare dell'altra arma.

Rotture: Ogni volta che realizza un TxC critico (18-20 su d20) o maldestro (1 su d20) con l'arma dello scudo, ci sono 4 probabilità su 10 (tirare su d10) che la punta si spezzi e renda inservibile l'arma. Se la lama è incantata, le probabilità scendono a 2 su 10.

Scudo Lanceolato

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	M	T/P	30 m.o.	90	80	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6	Q: -1	Ambidestria, Attacco Bonus, Rotture			
AB	1d6 +2	Q: -1	Para 1			
ES	1d6 +4	Q: -1	Para 1			
AV	1d6 +7	Q: -1	Para 2			
MA	1d8 +7	Q: -1	Para 2			

Aspetto: Lo scudo lanceolato è uno scudo che può avere varie lame di spada (danno da taglio) o punte di lancia (danno da punta) che escono dai lati (se rotondo) o dalle estremità (se oblungo).

Statistiche: I danni, il costo, l'ingombro e i Punti Danno qui riportati sono relativi ad uno scudo di medie dimensioni. Aumentare o ridurre le variabili sopra riportate se lo spuntone si applica a scudi di dimensioni diverse (v. Capitolo 1, sezione relativa agli Scudi).

Il bonus alla CA dato dallo scudo armato dipende dalle sue dimensioni ed è valido per tutti gli attacchi subiti (il valore in tabella si riferisce a uno scudo medio).

Utilizzo: Occorre ricordare che non è possibile sfruttare le capacità offensive e difensive né gli effetti speciali di uno scudo lanceolato che sia di 2 taglie superiori a quella di chi lo utilizza. Inoltre, non è possibile usare uno scudo e uno scudo armato contemporaneamente.

Speciali: Attacco Bonus: è possibile effettuare un attacco in più con l'arma dello scudo con TxC a -2, che si aggiunge a quelli normalmente posseduti.

Para: Lo scudo armato può essere usato per parare anche se si usa un'altra arma come arma d'attacco. Tuttavia, se si usa lo scudo armato, allora non si conta la possibilità di Parare dell'altra arma.

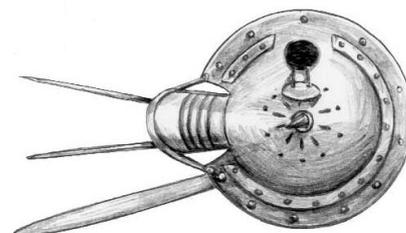
Rotture: Ogni volta che realizza un TxC critico (18-20 su d20) o maldestro (1 su d20) con l'arma dello scudo, ci sono 4 probabilità su 10 (tirare su d10) che la punta si spezzi e renda inservibile l'arma. Se la lama è incantata, le probabilità scendono a 2 su 10.



Scudo Lanterna

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	M	T/P	40 m.o.	80	80	E
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6	Q: -1	Abbaglia, Ambidestria, Attacco Bonus			
AB	1d8	Q: -1	Para 1			
ES	1d8 +2	Q: -1	Para 1			
AV	1d8 +5	Q: -1	Para 2			
MA	1d8 +8	Q: -1	Para 2			

Aspetto: Lo scudo lanterna è un'invenzione rinascimentale italiana, progettato per essere usato per una tecnica di combattimento molto particolare. Si



tratta di uno scudo tondo di medie dimensioni montato su un guanto d'arme lungo fino al gomito, con una lama da 60 cm inserita tra lo scudo e il guanto e due spuntone metallici che escono dallo scudo per una trentina di centimetri, poco al di sopra della lama. All'interno dello scudo è montata una piccola lanterna e sulla superficie esterna dello scudo c'è un piccolo sportellino che può essere alzato per far trapelare la luce della lanterna, una volta accesa.

Statistiche: Il bonus alla CA dato dallo scudo lanterna è valido per tutti gli attacchi subiti.

La lanternina emana un cono di luce lungo 18 metri e largo 1 metro ogni 3 metri di lunghezza, e può bruciare per 1 ora consumando mezza fiasca d'olio.

Utilizzo: Lo scudo lanterna è l'unico scudo armato pensato come arma complessa, piuttosto che come uno scudo a cui si aggiunga la capacità di attaccare. Lo scudo lanterna è dotato di molte opzioni di combattimento, ma proprio a causa di questa sua versatilità si tratta di un'attrezzo pesante, poco maneggevole e difficile da adoperare al meglio. Per questo è un'arma molto rara, solitamente prediletta solo da guerrieri particolarmente estrosi e fuori dagli schemi. Le armi di cui è dotato gli permettono di effettuare colpi di taglio (con la lama) o di punta (con gli spuntone).

Speciali: Abbaglia: Se la lanterna è accesa, si può usare per abbagliare l'avversario dirigendo il cono di luce sui suoi occhi. L'avversario deve effettuare un TS contro Paralisi (Schivabili) per schermarsi in tempo ed evitare cecità temporanea: se il TS riesce, la vittima ha semplicemente la vista offuscata per 1d4 round (penalità di -1 ai Tiri per Colpire e alla Classe d'Armatura), ma se fallisce è accecato temporaneamente per 1d4 round. Il Tiro Salvezza subisce una penalità di -1 se la finestrella viene aperta all'improvviso (ma questo richiede una prova di Destrezza, altrimenti l'azione consuma un attacco), e l'effetto è inutile se usato alla luce del giorno oppure contro avversari più distanti di 9 metri.

Attacco Bonus: è possibile effettuare un attacco in più (che si aggiunge a quelli normalmente posseduti) usando la lama o gli spuntone con TxC a -2.

Para: Lo scudo lanterna può essere usato per parare anche se si usa un'altra arma come arma d'attacco. Tuttavia, se si usa lo scudo lanterna, allora non si conta la possibilità di Parare dell'altra arma.

Szure (Francisca, Ikhu)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	T	5 m.o.	30	20	B
Gr.	Gittata	Danni	Difesa	Speciali		
BA	3/6/12	1d6	-	Trancia		
AB	4,5/7,5/12	1d8	I: -1/1	Para 1		
ES	6/9/15	1d10	I: -2/1	Para 1		
AV	9/12/15	1d10+2	I: -2/2	Disarma, Para 2		
MA	12/15/18	1d10+5	I: -3/2	Disarma, Para 2		

Aspetto: La szure è la versione da combattimento dell'accetta, con manico di legno lungo 50 cm e testa in metallo di forma varia (ovoidale, romboidale, triangolare o a mezzaluna) a un solo filo sul bordo esterno, bilanciata in modo da essere facilmente scagliabile.



La versione normanna della szure è detta **Francisca** poiché elaborata originariamente dai franchi e presenta un ferro che si allarga verso il taglio, con una notevole punta verso il basso, manico piuttosto corto e curvo.

La versione nithiana della szure è detta anche ascia-occhio o **Ikhu** e ha un manico a forma di "S" con la lama montata all'interno della curva superiore (sporge dalla parte concava). La lama ha una base larga che però, al contrario delle altre asce, si restringe nella punta fino ad assumere forma triangolare, permettendo una penetrazione migliore in seguito al colpo. Vista lateralmente, la forma è simile al glifo nithiano che indica l'occhio (da qui il soprannome), e per il modo di utilizzo è considerata sia da punta che da taglio.

Utilizzo: La szure sta a metà tra un'accetta e un'ascia da battaglia, e viene usata efficacemente come arma scagliata in ambienti stretti o pieni di ostacoli (come un bosco) dato che risulta più maneggevole di un'arma da tiro, conservando una gittata e una capacità offensiva migliorata rispetto alla semplice accetta.

Sferza (Flagello, Scudiscio)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	S	B	5 m.a.	20	-	B
Danni	Speciali					
1d3	Frastorna					

Aspetto: La sferza (detta anche flagello o scudiscio) è uno strumento derivante dalla frusta e dal frustino usato per fustigare i criminali. È formata da un'impugnatura in cuoio dalla quale fuoriescono diverse striscie di cuoio che terminano con un nodo.



Un particolare tipo di sferza formata da nove frustini (il massimo possibile) è detta **gatto a nove code**, mentre un'altra detta **sferza uncinata** possiede striscie di cuoio provviste di barbe metalliche o spine.

Statistiche: La sferza può infliggere danni mortali o debilitanti con ogni frustata, a scelta del fustigatore.

La sferza uncinata produce sempre danni mortali da taglio a qualsiasi grado di maestria, costa il doppio (1 m.o.) e causa 1 punto di danno in più (1d4).

Utilizzo: La sferza è stata creata per infliggere severe punizioni corporali senza rischiare di uccidere subito la vittima. È uno strumento sadico, che fa soffrire a lungo il flagellato tenendolo cosciente per fargli assaporare tutto il dolore della punizione. Se usata troppo a lungo, anche i danni prodotti dalla sferza risultano mortali.

La sferza è totalmente inutile contro individui protetti da un'armatura intera di qualsiasi tipo: non causa danni né alcun effetto speciale.

Speciali: **Frastorna:** La sferza è in grado di offuscare la mente della vittima a causa del dolore inflitto. Ad ogni colpo, la vittima deve effettuare un TS Raggio della Morte (Corpo) o perdere 1 punto di Costituzione temporaneo (i punti persi ritornano al ritmo di 1 al minuto una volta terminata la tortura). Se la Costituzione scende a zero o meno, la vittima sviene e resta priva di sensi finché il valore di Costituzione non ritorna positivo. La sferza può frastornare creature fino a una taglia superiore alle proprie dimensioni.

Siangkam

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	S	P	1 m.o.	15	20	B
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d4	Q: -1/1	Ambidestria			
AB	1d6	Q: -2/1	Attacco Aggiuntivo, Para 1			
ES	1d8+1	Q: -2/2	Para 2			
AV	2d6	Q: -3/2	Para 2			
MA	2d6+2	Q: -3/3	Para 3			

Aspetto: Il siangkam sembra una freccia di metallo lunga 40-50 cm, con un'impugnatura di legno al posto del piuminio finale e un'asta piuttosto spessa.

Utilizzo: Solitamente il siangkam si usa in coppia, tenendone uno per mano: con un siangkam il personaggio attacca, mentre con l'altro para.

È possibile usare una freccia comune al posto del siangkam data la somiglianza, ma ad ogni colpo c'è il 50% di probabilità che la freccia si spezzi.

Speciali: **Attacco Aggiuntivo:** A partire dal grado Abile, se si usano due siangkam contemporaneamente, è possibile sfruttare la loro maneggevolezza per portare un attacco aggiuntivo contro il nemico, tentando di colpirlo prima con uno e poi con l'altro siangkam in rapida combinazione. Indipendentemente dal numero di attacchi effettuabili, è possibile fare un solo Attacco Aggiuntivo al round.

Se invece si usa un solo siangkam, si può parare normalmente ma non si ottiene un Attacco Aggiuntivo.



Soliferrum – v. Giavelotto

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	P	4 m.o.	60	55	F

Aspetto: Il soliferrum è l'elaborazione iberica (ispana su Mystara) del comune giavelotto, che in questo caso viene creato da un'unica barra di ferro lunga 1,5 metri da cui si ricava sia l'asta che la punta.

Statistiche: A causa della maggiore lunghezza che comporta più materiali usati, il costo del soliferrum è lo stesso del giavelotto, mentre i PD e l'ingombro aumentano a causa della maggiore lunghezza e pesantezza. Inoltre, il soliferrum compensa il fatto di avere la punta in ferro (peggiore di quella in acciaio del giavelotto comune) con la maggiore mole, che una volta scagliata consente di causare lo stesso danno del giavelotto. Se usato invece come arma da mischia, il soliferrum causa in effetti 1 punto di danno in meno ad ogni grado di maestria rispetto al giavelotto. Tutte le altre statistiche (Difesa e Speciali) rimangono invariate rispetto al giavelotto.

Utilizzo: Chi sa usare il giavelotto può usare il soliferrum con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Spada Artiglio di Tigre

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	T/P	8 m.o.	40	40	A

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d6	I: -1/1	Ambidestria, Sbilancia
AB	1d8	I: -2/2	Disarma, Sbilancia, Para 1 + Attacco Aggiuntivo
ES	1d10	I: -3/2	Disarma/Sbilancia (-1), Para 2 + Attacco Aggiuntivo
AV	1d10 +3	I: -3/3	Disarma/Sbilancia (-2), Para 2 + Attacco Aggiuntivo
MA	1d10 +6	I: -4/3	Disarma/Sbilancia (-3), Para 3 + Attacco Aggiuntivo

Aspetto: La spada artiglio di tigre è un'arma orientale inventata in Cina dai monaci shaolin. Si tratta di una spada leggera con lama piatta e stretta a un filo, con la punta che si arcua e termina in un largo uncino, mentre l'elso è protetto da una guardia con lama a forma di mezzaluna col taglio nella parte concava e termina con una punta di lancia.

Utilizzo: Solitamente la spada artiglio di tigre si usa in coppia, tenendone una per mano: con una spada il personaggio attacca sfruttando la lama o la mezzaluna (per danni da taglio), l'uncino o la punta di lancia (per danni da punta), mentre con l'altra para o colpisce l'avversario.

Speciali: La penalità indicata per le opzioni Disarma e Sbilancia si applica ad entrambi gli effetti.

Attacco Aggiuntivo: A partire dal grado Abile, se si usano due spade contemporaneamente, è possibile portare un attacco aggiuntivo tentando di colpire il nemico prima con una e poi con l'altra lama in rapida combinazione. Indipendentemente dal numero di attacchi effettuabili, è possibile un solo Attacco Aggiuntivo al round.

Se invece si usa una sola spada, si può parare normalmente ma non si ottiene un Attacco Aggiuntivo.



Disarma: La penalità per l'opzione di disarmare raddoppia se vengono usati due spade artiglio contemporaneamente per disarmare l'avversario.

Spada Bastarda

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	T/P	20 m.o.	80	80	F

Gr.	1 mano	2 mani	Difesa	Speciali
BA	1d8	1d10	-	Infilza
AB	1d10 +1	1d12 +1	I: -1/1	Infilza, Para 1
ES	2d6 +2	2d6 +4	I: -2/1	Disarma, Infilza (-1), Para 1
AV	2d6 +4	2d6 +6	I: -2/2	Disarma (Ds -1), Infilza (-1), Para 2
MA	2d6 +7	2d6 +9	I: -3/2	Disarma (Ds -2), Infilza (-2), Para 2

Aspetto: La spada bastarda è una spada la cui lunghezza e impugnatura sono a metà tra le dimensioni della spada normale e di quella a due mani. Per questo motivo, visto che può essere adoperata ad una mano o a due, è definita arma bastarda. La lama è lunga, a due fili, dritta e a punta, di lunghezza variabile da 1 metro a 1,30 metri, e l'elsa (30 cm) ha di solito una guardia a bracci dritti e un pomello finale.

Utilizzo: Per sfruttare la spada bastarda con una mano sola è necessario riuscire a maneggiare con una mano l'ingombro totale dell'arma; in caso contrario si potrà utilizzare l'arma solamente con due mani.

Speciali: **Infilza:** Benchè la spada bastarda sia un'arma prevalentemente da taglio, la lama è sufficientemente lunga e acuminata per infilzare il nemico, ma solo se viene usata a due mani (ecco perché è un'arma mista).



Spada Concatenata

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	T	10 m.o.	45	50	A

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d6	-	Ignora Scudo, Para 1
AB	1d8	I: -1/1	Disarma, Para 1
ES	1d8 +2	I: -2/1	Disarma (Ds -1), Para 2, Ritarda
AV	1d8 +5	I: -2/2	Disarma (Ds -2), Para 2, Ritarda
MA	1d8 +7	I: -3/3	Disarma (Ds -4), Para 3, Ritarda

Aspetto: Quest'arma orientale di invenzione cinese somiglia al bastone a due pezzi e consiste di due daghe lunghe circa 40 cm con impugnatura senza guardia collegate da una piccola catena della stessa lunghezza posta al termine dell'impugnatura.

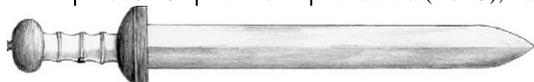
Utilizzo: Il personaggio usa la spada concatenata mulinando costantemente le lame, impugnando prima una e poi l'altra daga. In questo modo l'arma garantisce difesa e offesa, e la catena permette di ignorare qualsiasi scudo, poiché a differenza del bastone a due pezzi (pur della stessa lunghezza) le lame della spada concatenata possono ferire l'avversario senza doverlo necessariamente colpire con forza.



Speciali: Para: La parata si può sfruttare sia impugnando una daga con una mano (ma in tal caso para solo armi di dimensioni medie o inferiori) sia impugnando entrambe le daghe con due mani e usando la catena che le unisce per parare il colpo (quindi il personaggio deve avere la seconda mano libera). Usando la parata a due mani la spada concatenata può essere bloccare anche attacchi portati con armi naturali (imbrigliando il pugno o l'artiglio o le fauci nella catena), ammesso che l'assalitore sia di taglia media o inferiore.

Spada Corta (Spadino)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	T/P	6 m.o.	30	40	B
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6	-	Gittata (-3/6)			
AB	1d8	I: -1/1	Disarma, Para 1			
ES	1d8 +2	I: -2/2	Disarma (Ds -1), Para 2			
AV	1d8 +5	I: -3/3	Disarma (Ds -2), Para 3			
MA	1d10 +6	I: -4/4	Disarma (Ds -3), Para 4			



Aspetto: La spada corta o spadino (chiamata gladio dai thyatiani) è un'arma bianca con lama sottile di varia sezione (solitamente triangolare), lunga da 50 a 60 cm a due fili e a punta, dotata di impugnatura semplice senza guardia o munita di archetti.

Utilizzo: La spada corta è un'ottima arma da fanteria, e data la maneggevolezza permette di essere usata sia come arma da punta che da taglio.

Una spada corta impugnata da creature di taglia piccola funziona esattamente come una spada lunga a livello di opzioni speciali e di difesa, ma causa un dado di danno inferiore (1d6 al grado Base).

Speciali: Dal grado Base è possibile scagliare lo spadino per colpire a distanza un bersaglio. La gittata massima è di 6 metri, e non esiste un raggio corto.

Spada dei Nove Anelli – v. Storta

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	T	15 m.o.	80	70	A

Aspetto: La spada dei nove anelli è un'arma orientale basata sulla storta e inventata in Cina dai monaci shao-lin. Possiede un'impugnatura con corta guardia circolare su cui si innesta una lama particolarmente larga a un filo e un terzo non più lunga di 1 metro, che dal lato opposto alla lama possiede una serie di nove anelli del diametro di circa 3-5 cm inseriti in appositi buchi nella lama, che permettono agli anelli di muoversi liberamente producendo un distintivo clangore ogni volta che la spada si muove.

Speciali: Infastidisce: La funzione degli anelli è di infastidire l'avversario a causa del clangore che produce. Chiunque non sia abituato a maneggiare un'arma simile riceve infatti una penalità di -1 ai suoi TxC quando affronta in mischia un individuo armato con la spada dei nove anelli.



Spada del Boia – v. Falce pesante

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	T	13 m.o.	140	90	F



Aspetto: La spada del boia è una spada dalla lama molto pesante lunga 1,5 metri, larga e dal taglio convesso, con impugnatura diritta straordinariamente lunga rivestita in pelle o legata con cordicelle di seta, a volte sormontata da un pomo ad anello.

Utilizzo: La spada del boia, come dice il nome stesso, viene usata per le esecuzioni capitali (come la mannaia e l'ascia) ed è considerata arma semplice, ma la sua mole non la rende una spada adatta al combattimento (è così pesante da dover essere usata a 2 mani).

Chi sa usare la falce pesante può adoperare la spada del boia con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Spada Doppia

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	T	20 m.o.	120	100	A

Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8	-	Attacco Aggiuntivo			
AB	1d8 +2	Q: -1/1	Para 1			
ES	1d10 +3	Q: -2/2	Para 2			
AV	2d6 +4	Q: -2/3	Para 2			
MA	2d6 +6	Q: -3/3	Para 3			



Aspetto: La spada doppia è un'arma doppia composta da un'asta di un metro con due lame d'acciaio a doppio taglio lunghe 50 cm ad entrambe le estremità.

Utilizzo: Si tratta di un'arma da taglio che sfrutta la potenza della spada lunga contro qualsiasi bersaglio, mulinando velocemente l'asta in modo da portare colpi con entrambe le sue lame, a patto di avere uno spazio libero di un metro di raggio intorno al personaggio.

La spada doppia è un'arma a due mani che però può essere usata nel combattimento ravvicinato senza penalità, data la sua lunghezza non eccessiva.

Speciali: Attacco Aggiuntivo: Il primo attacco viene fatto usando una delle due lame, e l'attacco aggiuntivo si può fare con la lama opposta.

Spada-falcetto (*Falcata, Falx, Kopesh, Kopis, Kora, Shem Sharru*)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	T	8 m.o.	50	40	B
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6 +1	–	Trancia			
AB	1d8 +1	I: –1/1	Para 1			
ES	1d10 +2	I: –2/1	Para 1			
AV	1d12 +3	I: –2/2	Para 2			
MA	1d12 +6	I: –3/3	Para 2			

Aspetto: La spada-falcetto è un'arma da guerra derivata dal comune falcetto e diffusa in moltissime civiltà antiche dell'età del bronzo e del ferro con caratteristiche simili, anche se con aspetti diversi. Si è quindi scelto di usare questo termine ombrello per includere varie armi dotate tutte delle medesime caratteristiche.

La **falx** corta è la versione da combattimento dacica (tralarana su Mystara) del falcetto: presenta un manico corto con un ferro di circa 45 cm che si incurva nella parte finale e col filo nella parte interna concava.



Il **kopesh** è la spada-falcetto egizia (su Mystara è un'arma di derivazione nithiana) non più lunga di 70 cm, la cui lama ha vagamente la forma di un punto interrogativo. L'impugnatura senza guardia è rivestita di cuoio per una migliore presa, mentre la lama è monofilare con una curva accentuata a mezzaluna nella metà superiore e la parte tagliente all'interno della concavità.



Il **kopis** è un'arma da guerra greca derivata dal falcetto, conosciuta dagli assiri come **shem sharru** e dai latini chiamata **falcata**. Dotata di un'impugnatura corta e senza guardia, la lama lunga 70 cm si innesta sullo stesso asse e presenta una curvatura e un allargamento marcato nella metà superiore, col taglio nella parte interna concava. È in pratica la versione più lunga del kukri nepalese (che potrebbe discendere da quest'arma, frutto dei contatti tra gli eserciti greci e macedoni di Alessandro durante la conquista dell'India).



La **kora** è la spada tipica dei gurkha nepalesi (sindhi su Mystara), con lama pesante a un filo lunga circa 70 cm, curva e allargata in modo accentuato verso la fine, che si conclude in due curve concave. L'elso è in metallo con elementi di ottone e l'impugnatura è in mezzo a due dischi formanti il perno e la guardia.



Spada Flessibile

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	M	T	20 m.o.	70	40	A
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8	Q: –1/1	Dex min 13, Ignora scudo			
AB	1d10	Q: –2/2	Disarma			
ES	2d6	Q: –3/3	Disarma (Ds –1)			
AV	2d6 +3	Q: –4/3	Disarma (Ds –2)			
MA	2d6 +6	Q: –4/4	Disarma (Ds –3)			

Aspetto: La spada flessibile è un'arma molto particolare creata dagli esperti di arti marziali indiane (sindhi su Mystara). È composta da un'elsa metallica piccola e chiusa su cui si innesta una lamina d'acciaio flessibile larga 3-4 cm e lunga 1,4 metri, che si porta arrotolata in vita come fosse una cintura, mentre l'elsa passa facilmente per una grossa fibbia. Alcune varianti hanno da quattro a sei fasce metalliche larghe 1 cm al posto della lamina singola.



Utilizzo: La spada flessibile è molto difficile da padroneggiare, ma è facile da nascondere senza destare l'attenzione, e per questo un'ottima arma da sorpresa. Per usarla occorre srotolarla, tenendo alzata l'elsa sopra la testa e facendo ricadere verso il terreno la lamina. Quindi con un'abile gioco di braccia il soggetto fa roteare la lamina intorno al proprio corpo per difendersi dagli attacchi nemici, e al momento opportuno flette il braccio verso il nemico per colpirlo e lo ritira velocemente, provocando così un colpo di frusta della lamina che va a tagliare il bersaglio e torna in posizione difensiva. Dato l'utilizzo, la spada flessibile non può mai essere usata in combinazione con uno scudo o un'altra arma nella mano opposta.

La spada flessibile non è in grado di ferire chi è protetto da un'armatura metallica, anche se può disarmarlo.

Speciali: **Dex min 13:** La spada flessibile può essere usata solo da persone molto abili e agili, dotate di Destrezza minima di 13 punti. Chiunque abbia Destrezza inferiore non è in grado di adoperarla nemmeno come arma improvvisata.

Spada-frusta

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	T	30 m.o.	60	40	A
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8 / 1d6	–	Aggancia (f), Dex min. 12			
AB	1d10+1 / 1d8	I: –1/1	Disarma, Para 1			
ES	2d6+2 / 1d10	I: –2/2	Disarma (Ds –1), Para 2			
AV	2d6+4 / 1d12	I: –3/2	Disarma (Ds –2), Para 2			
MA	2d6+7 / 1d12+3	I: –3/3	Disarma (Ds –3), Para 3			

Aspetto: Questa particolare arma è leggendaria tanto è difficile da fabbricare e da maneggiare. Apparentemente sembra una spada lunga con diverse scanalature lungo la lama, ma un meccanismo all'interno dell'elsa e



dell'anima della spada permette a chi lo aziona di snodare la lama in tante piccole lamine unite all'anima centrale, una fune d'acciaio lunga 1,2 mt piuttosto flessibile, in modo da poterla usare come una frusta laminata.

Statistiche: La spada-frusta è molto costosa data la difficoltà di fabbricazione (occorre un fabbro geniale). I primi danni elencati si riferiscono alla modalità spada, i secondi alla modalità frusta laminata.

Utilizzo: Quest'arma doppia richiede indubbia maestria per poter essere sfruttata appieno. Una volta fatto scattare il meccanismo, occorre poi un round intero per rimettere a posto le lamelle e ripristinare l'integrità della lama in un unico pezzo, ed è necessaria una prova di Destrezza: se la prova fallisce, l'arma rimane in modalità flessibile. In caso di fallimento critico sulla prova, il meccanismo è inceppato e non è più possibile ripararlo. Lo stesso accade se la spada subisce più della metà dei suoi Punti Danno.

Chiunque sappia usare una spada lunga può usare quest'arma quando le lamine sono unite con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Speciali: L'opzione Aggancia può essere sfruttata solo in modalità frusta fin dal grado Base e causa danni interi. L'opzione Para si può sfruttare solo finché la lama è rigida in modalità spada. L'opzione Disarma invece si può sfruttare con entrambe le modalità.

Dex min 12: La spada in modalità frusta può essere usata solo da persone dotate di Destrezza minima di 12 punti. Chiunque abbia Destrezza inferiore non è in grado di adoperarla in versione frusta nemmeno come arma improvvisata.

Spada Lunga

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	T	10 m.o.	60	60	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8	-	-			
AB	1d10 +1	I: -1/1	Disarma, Para 1			
ES	1d12 +2	I: -2/2	Disarma (Ds -1), Para 2			
AV	1d12 +4	I: -3/3	Disarma (Ds -2), Para 2			
MA	1d12 +7	I: -4/3	Disarma (Ds -3), Para 3			



Aspetto: La spada lunga o comune (dal latino *spatha*) è un'arma bianca manesca con lama lunga non più di un metro a due fili e punta di varia sezione (a diamante, esagonale o lenticolare), dotata di impugnatura in cuoio o metallo scanelato munita di elso a bracci lavorati.

Utilizzo: Normalmente la spada lunga si usa come arma da taglio, ma dato che è provvista di una punta acuminata non è insolito usarla per colpire di punta, anche se non rientra nella pratica comune (perciò è catalogata come arma da taglio).

Spada Ricurva (Shotel, Sica)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	P	6 m.o.	40	30	B
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6	-	Ignora scudo, Infilza			
AB	1d8	I: -1/1	Para 1, Infilza (-1)			
ES	1d8 +2	I: -2/1	Para 1, Infilza (-2)			
AV	1d10 +3	I: -2/2	Para 2, Infilza (-3)			
MA	1d10 +6	I: -3/2	Para 2, Infilza (-4)			



Aspetto: Col termine spada ricurva si intende un tipo di spada con una pronunciata angolatura usata come arma da punta per colpire il nemico aggirando lo scudo.

La **sica** tracia è un'arnese da guerra derivato dal falchetto e dalla falx dacica ma con diversa funzione. Ha impugnatura di legno senza guardia con lama a doppio filo lunga 50 cm che a metà presenta una curvatura a 45° e punta acuminata.



Lo **shotel** è un'arma etiopica (tanagoro su Mystara) simile ad un grande uncino, con una corta impugnatura in legno senza guardia su cui si innesta un lungo ferro senza filo che nella parte superiore si incurva fino a formare una mezzaluna con una punta molto affilata.

Utilizzo: La spada ricurva viene usata come arma da punta, per infilzare il nemico qualora si ripari dietro uno scudo e per colpirlo dietro le spalle.

Spada Rompilama

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	T	16 m.o.	60	60	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8	-	Blocca 1 + Rompe, Trancia			
AB	1d10	I: -1/1	Para 1 o Blocca 1 + Rompe (-1)			
ES	1d12 +1	I: -2/2	Para 2 o Blocca 2 + Rompe (-2)			
AV	1d12 +4	I: -3/2	Para 2 o Blocca 2 + Rompe (-3)			
MA	1d12 +6	I: -3/3	Para 3 o Blocca 3 + Rompe (-4)			



Aspetto: La spada rompilama è una versione molto particolare di spada che deriva da un attrezzo agricolo per battere e sfrondare il grano. È costituita da un'impugnatura sprovvista di guardia su cui si innesta una lama particolarmente larga a un filo e un terzo non più lunga di 1 metro, che dal lato oppo-

sto alla lama possiede una ghiera di denti uncinati paralleli tra loro e perpendicolari all'asse della lama detti a pettine.

Utilizzo: La spada rompilama è una spada larga ma viene usata in modo diverso, dato che la parata può essere fatta sia col lato dentato o che col filo, ma solitamente si preferisce il lato dentato per non rovinare il filo e per ottenere l'effetto rompilama. I denti hanno la funzione di intrappolare la lama avversaria per spezzarla con una veloce torsione del polso.

Speciali: Para o Blocca: Asseconda di quale parte della lama vuole usare, il personaggio può decidere semplicemente di parare l'attacco avversario usando la parte col filo, oppure di bloccare l'arma avversaria usando la parte dentata. Il personaggio deve dichiarare quale opzione intende adottare prima di effettuare il TxC.

Blocca + Rompe: Il personaggio può usare la parte dentata per intercettare un'arma da taglio di dimensioni grandi o inferiori per bloccarne la lama. Occorre un Tiro per Colpire contro la stessa CA colpita dal nemico (proprio come una parata), e se il tentativo riesce significa che l'arma avversaria si è incastrata tra i denti della spada. A questo punto il personaggio può tentare di tenere bloccata la lama (prova di Forza contrapposta) oppure ha la possibilità di dichiarare un tentativo gratuito di Rompere la lama avversaria, senza consumare alcun attacco. Sia la prova di Forza del nemico per disincastare la lama bloccata che il TS Distruzione dell'arma subisce la penalità indicata in base al grado di maestria.

Spadone (Spada a due mani)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	L	T/P	15 m.o.	130	100	A
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d10	-	Infilza			
AB	1d12 +1	I: -1/1	Infilza, Para 1, Ritarda			
ES	1d12 +4	I: -2/1	Infilza (-1), Para 1, Stordisce			
AV	1d12 +7	I: -2/2	Infilza (-2), Para 2, Stordisce (TS -1)			
MA	1d12 +10	I: -3/2	Infilza (-3), Para 2, Stordisce (TS -2)			

Aspetto: Lo spadone (o spada a due mani) è spada con lama lunga circa un metro e mezzo, normalmente a due fili (ma il filo è presente solo nei 2/3 della lama a partire dall'alto e non vicino all'elsa) e punta acuta, montata in un fornimento con elso poco curvo, con impugnatura lunga abbastanza da accogliere entrambe le mani (circa 40 cm) e terminante con un pomolo che impedisce lo scivolamento della presa.

Utilizzo: Date le sue dimensioni, lo spadone si porta sempre a tracolla dietro la schiena e viene estratto da sopra la spalla. È un'arma temibile, che sopperisce alla rinuncia dello scudo per la difesa con una capacità offensiva enorme. Solitamente usato solo dai guerrieri più forti ed esperti sul campo, si rivela anche un'arma da punta di tremenda efficacia quando si impugna con una mano l'elsa e con l'altra la parte inferiore della lama per dirigere il colpo e infilzare l'avversario, e per questo è catalogata come arma da punta e da taglio.

Speciali: Infilza: Benché lo spadone sia un'arma da taglio, è dotato di una punta acuminata che permette di sfruttarla anche per infilzare gli avversari.

Spiedo (Brandistocco, Ranseur)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	P	12 m.o.	100	70	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d10	Q: -1/1	Conficca, Distanza, Infilza (-1)			
AB	2d6 +1	Q: -2/1	Infilza (-2), Para 1, Sbilancia			
ES	2d6 +4	Q: -2/2	Infilza (-3), Para 1, Sbilancia			
AV	2d6 +7	Q: -3/2	Infilza (-4), Para 2, Sbilancia (-1)			
MA	2d6 +10	Q: -3/3	Infilza (-5), Para 2, Sbilancia (-2)			



Aspetto: Lo spiedo (dal latino spetum) è formato da un'asta lunga 1,8 metri con alla sommità uno spuntone centrale conico o una lama piatta lunga 50 cm e due lame laterali più piccole, che escono ad angolo retto rispetto alla punta centrale e si incurvano leggermente o verso l'alto o verso il basso, utili sia per ferire che soprattutto per sbilanciare e agganciare il nemico. In averoignese e renardese è detto ranseur (termine originale francese), mentre in giapponese è detto jumonji-yari (con lame laterali rivolte verso l'alto) o kama-yari (con lame laterali di falchetto rivolte verso il basso).

Spuntone (Mezzapicca) – v. Lancia

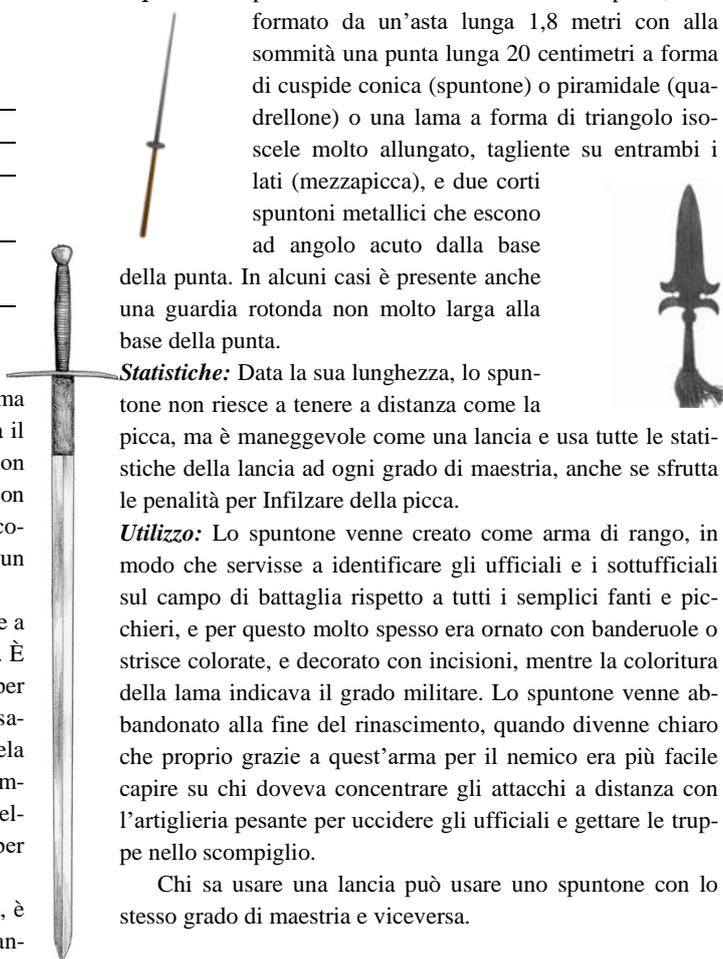
P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	P	8 m.o.	90	70	A

Aspetto: Lo spuntone sta a metà tra la lancia e la picca, ed è formato da un'asta lunga 1,8 metri con alla sommità una punta lunga 20 centimetri a forma di cuspidi conica (spuntone) o piramidale (quadrellone) o una lama a forma di triangolo isoscele molto allungato, tagliente su entrambi i lati (mezzapicca), e due corti spuntoni metallici che escono ad angolo acuto dalla base della punta. In alcuni casi è presente anche una guardia rotonda non molto larga alla base della punta.

Statistiche: Data la sua lunghezza, lo spuntone non riesce a tenere a distanza come la picca, ma è maneggevole come una lancia e usa tutte le statistiche della lancia ad ogni grado di maestria, anche se sfrutta le penalità per Infilzare della picca.

Utilizzo: Lo spuntone venne creato come arma di rango, in modo che servisse a identificare gli ufficiali e i sottufficiali sul campo di battaglia rispetto a tutti i semplici fanti e picchieri, e per questo molto spesso era ornato con banderuole o strisce colorate, e decorato con incisioni, mentre la coloritura della lama indicava il grado militare. Lo spuntone venne abbandonato alla fine del rinascimento, quando divenne chiaro che proprio grazie a quest'arma per il nemico era più facile capire su chi doveva concentrare gli attacchi a distanza con l'artiglieria pesante per uccidere gli ufficiali e gettare le truppe nello scompiglio.

Chi sa usare una lancia può usare uno spuntone con lo stesso grado di maestria e viceversa.



Stiletto – v. Pugnale

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	T	P	4 m.o.	10	10	A

Aspetto: Lo stiletto è un pugnale dalla lama conica senza filo ma estremamente sottile, che termina con una punta molto affilata, provvisto di un manico corto in avorio o altro materiale prezioso e dotato di due corti bracci diritti, a volte abbelliti da pietre o decorazioni preziose.

Utilizzo: Lo stiletto è la versione più ridotta della daga sfondagiaco, un pugnale concepito per essere nascosto con facilità tra le vesti o fatto passare per uno spillone fermacapelli e che all'occorrenza viene usato come arma micidiale da penetrazione, in grado di bucare anche le armature più resistenti.

Chiunque sappia usare un pugnale può maneggiare uno stiletto con lo stesso grado di maestria e viceversa; tuttavia, lo stiletto non è un'arma scagliabile.

Speciali: Dal grado Base lo stiletto possiede la capacità Perforante, a differenza del pugnale.

Stocco (Rapier, Striscia)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	P	13 m.o.	25	25	E

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	2d4 -1	I: -1/1	Guardia (+1), Perforante
AB	1d10	I: -2/2	Disarma, Para 1
ES	1d10 +2	I: -2/3	Disarma (Ds -1), Para 2
AV	1d10 +4	I: -3/3	Disarma (Ds -2), Para 2
MA	2d6 +4	I: -4/4	Disarma (Ds -4), Para 3

Aspetto: Lo stocco (detto striscia o rapier in francese) rappresenta l'evoluzione rinascimentale della spada, con una lama a un filo lunga circa un metro e larga 2,5 cm, dotata di una punta acuminata e di un'impugnatura stretta e corta ma accogliente. Lo stocco ha anche una guardia completa che protegge la mano che lo impugna e facilita la parata.

Utilizzo: Lo stocco è un'arma da punta, nonostante presenti anche un filo (spesso utilizzato solo per tagliare corde o tessuti, ma inutile in duello). Si tratta dell'arma da duello per eccellenza, una spada leggera di estrema maneggevolezza che tutti possono usare facilmente, offrendo una capacità difensiva migliore dello spadino e una capacità offensiva di poco inferiore alla spada comune. Lo stocco è ottimo per penetrare le armature (anche quelle più protettive) proprio grazie alla punta acuminata, sottile e leggera, che riesce ad incunearsi con grande facilità nelle piccole aperture delle corazze.

Per poter sfruttare il bonus difensivo dello stocco non è possibile usare uno scudo: ecco perchè di norma si preferisce impugnare un'arma più corta (come una manosinistra o una daga) nell'altra mano.



Storta (Falchion, Spada Larga)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	T	12 m.o.	70	70	F

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d8+1	-	Trancia
AB	1d10 +2	I: -1/1	Para 1
ES	1d10 +5	I: -2/1	Disarma, Para 2
AV	1d10 +8	I: -2/2	Disarma, Para 2, Ritarda
MA	1d10 +10	I: -3/2	Disarma, Para 3, Ritarda



Aspetto: La storta o spada larga è un'arma bianca manesca con lama di media lunghezza a un sol filo col tagliente curvo (da cui il nome) e terminante bruscamente in una punta più o meno acuta, tagliente su entrambi i lati. Il baricentro è spostato verso la punta per colpire meglio di taglio e la forma richiama quella della scimitarra, anche se si distingue da questa per l'andamento diritto e costolato del dorso della lama, la minor lunghezza e la punta a bordo curvo tagliente su entrambi i lati. L'impugnatura corta è munita di due bracci arcuati a far da guardia e di un pomolo finale.

La storta deriva dalla machaira greca (da cui prende il rigonfiamento della lama al tagliente) e risente dell'influenza del sax o scramasax sassone (da cui ha preso la dorsale dritta). Diffusa soprattutto nel mondo orientale e mediorientale (dove è nota come falchion), entrò in uso in Europa solo a partire dal Medioevo.

Utilizzo: La spada larga è un adattamento della spada lunga creato per menare colpi di taglio più incisivi. Tuttavia a causa del peso non è un'arma altrettanto maneggevole e difensiva rispetto alla spada lunga.

Tachi – v. Spada Lunga

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	M	T	30 m.o.	60	60	A

Aspetto: Il tachi è la spada lunga giapponese più evoluta (su Mystara è tipica dei rakasta dell'Impero di Myoshima, e dei rakasta nomadi delle Steppe di Yazak o del Regno di Bellayne). Possiede un'impugnatura di legno lunga 15-20 cm rivestita in cuoio e dotata di una piccola guardia rotonda (tsuba). La lama è monofilare nella parte convessa, leggermente curva e lunga 90 cm, si indossa con il taglio rivolto verso il basso e può nascondere all'interno dell'elsa o del fodero un coltello detto Kozuka (a tutti gli effetti un Coltello).

Statistiche: Il tachi è il frutto di una tecnologia metallurgica molto evoluta che la rende una spada di fattura superiore a quelle comuni, grazie al taglio più affilato e al fatto che la lama è costituita da strati di acciaio ripiegati fino a venti volte. A tutti gli effetti, il tachi usa le statistiche della spada lunga, ma costa il triplo, causa 1 punto di danno in più ad ogni grado di maestria grazie al filo più tagliente, e la lama più spesso offre una migliore resistenza (bonus di +1 ai TS dell'arma).

Utilizzo: Chi sa usare la spada lunga può usare anche il tachi con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Tanto – v. Pugnale

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
N	T	P/T	6 m.o.	15	25	A

Aspetto: Il tanto è il pugnale perfetto tipico della civiltà giapponese (su Mystara è tipica dei rakasta dell'Impero di Myoshima, e dei rakasta nomadi delle Steppe di Yazak o del Regno di Bellayne). Possiede un'impugnatura di legno laccato e dotata di una piccola guardia rotonda (tsuba). La lama è a un taglio, leggermente curva e lunga 20 cm, e si porta sempre insieme a un fodero di legno laccato. Oltre ad essere strumento di difesa personale, esso è anche un'opera d'arte metallurgica molto raffinata, ed è l'arma comunemente usata nel suicidio rituale orientale chiamato seppuku.

Statistiche: Il tanto è il frutto di una tecnologia metallurgica molto evoluta che lo rende un pugnale di fattura superiore a quelli comuni, grazie al taglio più affilato e al fatto che la lama è costituita da strati di acciaio ripiegati fino a venti volte. A tutti gli effetti, il tanto usa le statistiche del pugnale ma non può essere scagliato, costa il doppio, causa 1 punto di danno in più ad ogni grado di maestria grazie al filo più tagliente, e la lama più spessa offre una migliore resistenza (PD aumentati e bonus di +1 ai TS dell'arma).

Utilizzo: Chiunque sappia usare il pugnale può usare il tanto con lo stesso grado di maestria e viceversa.

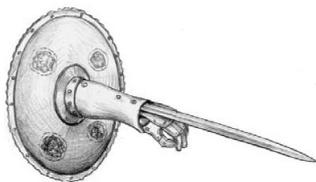
Targa (Tarch)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	M	P	40 m.o.	90	80	E
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d6	Q: -1/1	Imposs. disarmare			
AB	1d8	Q: -2/2	Para 1			
ES	1d10	Q: -3/2	Para 2			
AV	1d12 +1	Q: -3/3	Para 2			
MA	1d12 +4	Q: -4/4	Para 3			

Aspetto: La targa (dallo scozzese tarch o targe) è un'arma molto insolita creata durante il Rinascimento. Si tratta in pratica di un guanto d'arme con uno scudo buckler posto sull'avambraccio e una lama lunga circa 60 cm che si protende da sopra il polso, oltre lo scudo.

Utilizzo: La targa è l'arma suprema per chi ricerca una difesa insormontabile e una buona versatilità d'attacco. Dato che la lama fa parte del guanto, e che anche lo scudo è attaccato al guanto d'arme, questo assicura che nessuno riesca a rimuovere lo scudo o a disarmare il soggetto. È poi possibile usare una targa in una mano e impugnare un'altra arma nell'altra, ma non usare armi a due mani finché si impugna la targa.

Speciali: **Para:** Se si usa la targa insieme ad un'altra arma a una mano, si può sommare il bonus alla CA dato dallo scudo della targa a quello dell'altra arma, ma bisogna scegliere quale opzione di parata usare tra le due armi (non si possono usare entrambe per parare).



Tirapugni (Cestus)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	T	B	5 m.a.	5	-	B
Danni		Speciali				
1d2		Ambidestria				

Aspetto: Il tirapugni è un arnese usato come strumento d'offesa per potenziare i danni inferti a mani nude. Si tratta di un piccolo attrezzo di metallo a forma di ellisse: si infilano le dita nella cavità interna e lo si tiene in modo che la parte più grossa o dotata di punte o borchie sia rivolta verso l'esterno del pugno, solitamente posta tra le nocche e l'attaccatura delle dita. Alcune varianti presentano una serie di anelli metallici accostati, che facilitano la presa e l'inserimento delle dita.



Il **cestus** (pl: cesti) è la versione romana (thyatiana) del tirapugni diffuso soprattutto tra gladiatori e pugili, formato da una cinghia o guanto di cuoio o pelle avvolto attorno alla mano e all'avambraccio (non si può disarmare), con punte acuminate in corrispondenza delle nocche.

Infine, qualsiasi guanto d'arme metallico di cui sono provviste tutte le armature pesanti è assimilabile come capacità e danni ad un tirapugni.

Statistiche: Il prezzo e l'ingombro elencati si riferiscono a un singolo tirapugni (se ne può usare uno per mano) e le dimensioni sopra indicate si riferiscono ad un tirapugni per creature di taglia media. Ridurre o aumentare le statistiche in modo appropriato (v. Regole Generali all'inizio del Capitolo 2) per creature di taglia diversa. Dato che non si tratta di un'arma vera e propria, non esiste una maestria nell'uso del tirapugni.

Utilizzo: Il tirapugni serve per aumentare i danni inferti con un pugno, che inoltre vengono considerati danni letali. Il danno inferto a mani nude diventa 1d2 Pf, a cui si aggiunge il bonus relativo alla Forza. Nel caso il personaggio sia già in grado di provocare danni letali con un pugno grazie alla sua padronanza di un'arte marziale, a questo si aggiunge 1 Pf dovuto al tirapugni. Non è possibile indossare un tirapugni e un cestus insieme nella stessa mano (l'uno esclude l'altro).

Speciali: Il tirapugni rende letali i danni inferti dal pugno che lo indossa, ed è possibile usare il tirapugni anche nella mano non destra senza alcuna penalità. Inoltre, essendo uno strumento d'offesa per potenziare i danni di un pugno e non un'arma vera o improvvisata, non impone a chi lo usa nessuna penalità al TxC ma non possiede nemmeno una propria maestria.



Tomahawk – v. Scure

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	B o T	3 m.o.	30	13	P

Aspetto: Il tomahawk originario è una scure da combattimento tipica degli amerindi, con testa in pietra ed un manico di legno lungo 60 cm.

Statistiche: Usare le statistiche della scure, ma il tomahawk con testa affilata (arma da taglio) fa 1 punto di danno in meno ad ogni grado di maestria e ha un -1 al TxC per via della testa di pietra, mentre il tomahawk con testa contundente (arma da botta) causa 1 punto di danno in meno ad ogni grado di maestria.

Utilizzo: Il tomahawk è la versione da guerra più primitiva della scure, usato come arma da botta o da taglio (se la testa è affilata o meno) e di solito scagliato.

Chiunque sappia usare la scure può usare il tomahawk con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Speciali: Il tomahawk da botta possiede l'effetto Ritarda dal grado Abile in avanti, ma non Trancia.



Tonfa (Tui-fa)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	B	2 m.o.	20	20	B

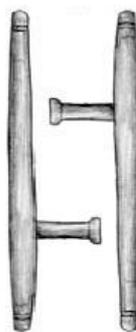
Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d4	I: -1/1	Ambidestria
AB	1d6	I: -2/2	Attacco Aggiuntivo, Para 1, Ritarda
ES	1d8 +1	I: -3/2	Para 2, Ritarda
AV	2d6	I: -3/3	Para 2, Ritarda (TS -1)
MA	2d6 +2	I: -4/4	Para 3, Ritarda (TS -2)

Aspetto: La tonfa (detta anche tui-fa o kuai) è un'arma orientale da difesa tipica delle arti marziali, derivata da un attrezzo contadino per battere il riso. È costituita da una verga di legno duro lunga 50 cm con una piccola impugnatura che fuoriesce perpendicolarmente da uno dei lati, che permette di far roteare agevolmente la tonfa in ogni direzione, imprimendole una buona forza d'urto.

Utilizzo: Solitamente la tonfa si usa in coppia, una per mano: con una tonfa il personaggio attacca, mentre con l'altra para o colpisce.

Speciali: **Attacco Aggiuntivo:** A partire dal grado Abile, se si usano due tonfe contemporaneamente, è possibile sfruttare la loro maneggevolezza per portare un attacco aggiuntivo, tentando di colpire il nemico prima con una e poi con l'altra lama in rapida combinazione. Indipendentemente dal numero di attacchi effettuabili, è possibile un solo Attacco Aggiuntivo al round.

Se invece si usa una sola tonfa, si può parare normalmente ma non si ottiene un Attacco Aggiuntivo.



Torcia

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	S	B	5 m.a.	25	10	P

Danni	Speciali	Arma collegata
1d4	Incendia	Clava

Aspetto: La comune torcia è un piccolo randello lavorato di legno duro, più sottile verso l'impugnatura, con un tessuto trattato con pece o simile materiale infiammabile avvolto intorno alla parte superiore.

Statistiche: Torce di dimensioni maggiori o minori bruciano in proporzione per più o meno tempo, hanno costo e peso in proporzione superiore o inferiore, e anche i danni derivanti dalle fiamme sono proporzionali (v. CdT della Tabella I per fare le debite proporzioni considerando la torcia piccola come base di partenza).

Utilizzo: Se usata accesa, la torcia causa anche danni derivanti dalle fiamme, tuttavia non può essere usata a lungo in questa maniera, poiché è pericolosa anche per il personaggio che la agita e rischia di consumarsi del tutto (v. Speciali).

Speciali: **Incendia:** Ogni creatura colpita da una torcia accesa subisce 1d4 punti di danno in più a causa delle fiamme e ha il 50% di probabilità di prendere fuoco, nel qual caso può fare una prova di *Spegnerne il fuoco* (o una prova di Saggia con penalità di -4) ogni round per domare le fiamme (il tentativo impiega tutto il round) o continuare a perdere 1d4 PF per ogni round in cui le fiamme ardono. Se ha a disposizione un secchio d'acqua o una pozza d'acqua, le fiamme si estinguono automaticamente nel round in cui usa il secchio o si immerge in acqua (nessuna prova richiesta).

Inoltre, per ogni turno che la torcia rimane accesa perde 1 PD cumulativo, mentre ogni 2 turni che rimane accesa causa 1 punto di danno in meno. I PD persi non possono essere riparati, e una volta persi i 2/3 dei Punti Danno totali la torcia si spegne e diventa inutile anche come arma (rimane solo l'impugnatura).

Para: Ogni volta che usa la torcia accesa per parare, esiste una stessa probabilità del 50% che le scintille sprigionate incendino il personaggio che la impugna. In tal caso, fare riferimento alle regole sopra esposte per l'effetto Incendia.

Triboli

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	D	P	1 m.o.	5	-	F

Danni	Speciali
1	Intralcia



Aspetto: Un tribolo è un minuscolo arnese metallico a forma di stella con punte acuminate che si dipartono dal centro nelle tre dimensioni. Sono chiodature di ferro disegnate in modo da avere sempre una punta rivolta verso l'alto.

Statistiche: Il costo e l'ingombro sopra riportato equivalgono a una serie di 10 triboli (ogni tribolo ingombra 0,5 mon, costa 1 moneta d'argento, e non ha PD).

Utilizzo: I triboli vengono sparsi sul terreno nella speranza che i nemici li calpestino e si facciano male oppure rallentino per evitarli. La funzione principale dei triboli è intralciare il movimento: 10 triboli coprono un'area di 1,5 x 1,5 metri e possono causare 1d2 danni a chi attraversa l'area.

Chiunque può lanciare triboli (prova di Destrezza) e non esiste una maestria ad essi associata. La gittata massima in metri a cui si possono lanciare i triboli è pari a un terzo della Forza del personaggio.

Speciali: Intralcia: Chiunque attraversi un'area ricoperta di triboli a velocità normale senza fare attenzione ha una percentuale del 50% ogni 1,5 metri di pestare un tribolo. In tal caso, la vittima subisce 1 punto di danno e non può più correre. Se pesta un altro tribolo prima di essere curata per questa ferita, la sua velocità di movimento camminando è dimezzata; al terzo tribolo si riduce ad un terzo e al quarto la vittima cade a terra in preda al dolore e non riesce più a camminare. Chi corre attraverso un'area ricoperta dai triboli pesta automaticamente un tribolo ogni 1,5 metri coi danni e gli effetti che ne conseguono. Chiunque presti attenzione al terreno è in grado di scorgere i triboli (se non sono invisibili) e di evitarli. In tal caso però si sposta a metà della velocità di cammino finché non riesce ad uscire dall'area ricoperta dai triboli.

Tridente

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	M	P	8 m.o.	50	50	B

Gr.	Gittata	Danni	Difesa	Speciali
BA	3/6/9	1d8	-	Infilza (-1)
AB	3/6/12	1d10	Q: -1/1	Disarma, Infilza (-2), Para 1
ES	6/9/15	1d10 +3	Q: -2/1	Disarma (Ds -1), Infilza (-3), Para 1
AV	6/12/18	1d10 +6	Q: -2/2	Disarma (Ds -2), Infilza (-4), Para 2
MA	9/15/21	1d10 +9	Q: -3/2	Disarma (Ds -3), Infilza (-5), Para 2



Aspetto: Il tridente è lungo 1,5 metri ed ha un'impugnatura di metallo che termina con tre rebbi appuntiti e paralleli di lunghezza equivalente, solitamente muniti di barbe.

Utilizzo: Il tridente è l'arma favorita delle civiltà sottomarine e di quelle che vivono a contatto con mari e oceani, ed è un'arma da guerra derivata dall'arpione.

Tridente Uncinato

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	P	12 m.o.	100	60	F

Gr.	Danni	Difesa	Speciali
BA	1d10	-	Conficca, Infilza (-2), Sbilancia
AB	2d6	Q: -1/1	Disarma/Sbilancia, Infilza (-3), Para 1
ES	2d6 +3	Q: -2/1	Disarma/Sbilancia (-1), Infilza (-4), Para 1
AV	2d6 +6	Q: -2/2	Disarma/Sbilancia (-2), Infilza (-5), Para 2
MA	2d6 +9	Q: -3/3	Disarma/Sbilancia (-3), Infilza (-6), Para 2

Aspetto: Il tridente uncinato è un'arma in asta orientale che si situa tra il comune tridente e lo spiedo. È un'arma formata

da un'asta di legno lunga circa 1,6 metri sormontata da un ferro a tre spuntoni conici paralleli, di cui quello centrale risulta il più lungo (30 cm), mentre di quelli laterali uno è rivolto verso l'alto e l'altro verso il basso (da qui il soprannome "tridente uncinato").

Utilizzo: Il tridente uncinato è un'arma diffusa anche tra le civiltà sottomarine, un miglioramento del semplice tridente poiché può sfruttare la sua lunghezza contro le cariche avversarie, e l'apporto dell'uncino gli consente di agganciare e sbilanciare meglio gli avversari. Inoltre, a differenza di altre armi in asta, il tridente uncinato può essere usato nel combattimento ravvicinato senza penalità, data la sua lunghezza non eccessiva.

Speciali: La penalità elencata per Disarma e Sbilancia si applica ad entrambi gli effetti.

Uncino (Ferro da combattimento)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	T	P	1 m.o.	20	20	B

Danni	Speciali	Arma collegata
1d4	Sbilancia	Zanna corta

Aspetto: L'uncino è uno strumento da lavoro di macelleria e marinaria considerato arma semplice. È formato da un ferro lungo una ventina di centimetri di forma uncinata con un'impugnatura perpendicolare di metallo o legno alla base del ferro, che permette di maneggiare l'uncino facendo fuoriuscire la base del gancio dallo spazio tra il dito anulare e medio (oppure può essere innestato sul polso in luogo di una mano amputata).



Utilizzo: L'uncino è un arnese che permette di agganciare pezzi di carne o altro materiale non troppo duro per spostarli o trascinarli con più facilità.

Spesso viene usato come arma da duello tra i marinai, e per questo è soprannominato "ferro da combattimento". Può essere impugnato come arma improvvisata sfruttando la maestria in zanna corta.

Vanga

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
-	M	B	1 m.o.	70	20	B

Danni	Arma collegata
1d5	Clava

Aspetto: La vanga è uno strumento da lavoro agricolo con un manico di legno lungo circa 90 cm con una piccola impugnatura all'estremità superiore detta vangile, e terminante con una pala piatta di forma squadrata lunga e larga circa 20 cm senza filo.

Utilizzo: La vanga viene normalmente usata per scavare e dissodare il terreno, tenendo con una mano il vangile e con l'altra il manico, e spingendo la pala nel terreno facendo forza con un piede sulla parte posteriore del ferro detto staffale.

All'occorrenza può essere impugnata come



arma improvvisata, mulinando il ferro per assestare un colpo contundente e sfruttando la maestria in clava.

Ventaglio da Guerra

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	T	B/T	4 m.o.	20	15	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d4	I: -1/1	Gittata (-3/6), K.O. +5%			
AB	1d6	I: -2/1	K.O. +10%, Ritarda			
ES	1d8 +1	I: -2/2	Deflette 1, K.O. +15%, Ritarda			
AV	1d8 +3	I: -3/3	Deflette 1, K.O. +20%, Ritarda			
MA	1d8 +5	I: -4/3	Deflette 2, K.O. +25%, Ritarda			

Aspetto: Il ventaglio da guerra è un'arma orientale derivata dal ventaglio comune. Si tratta di un ventaglio pieghevole di circa 25 cm, con le bacchette di metallo o di legno duro laccato, che in alcuni casi terminano con degli speroni lunghi 5 cm.



Esiste una versione riservata ai nobili e agli ufficiali militari (**ventaglio nobile** o *gunbai*) costituita da un ventaglio aperto in metallo sbalzato, col fusto a forma di violino solitamente decorato con pitture o simboli di riconoscimento, montato su un manico di metallo.



Statistiche: Il ventaglio da guerra dotato di punte metalliche può essere usato sia come arma da botta, sia come arma da taglio, ma costa 1 m.o. in più.

Il ventaglio nobile ha le stesse statistiche di quello da guerra, ma è usato da funzionari e ufficiali e non si può comperare, visto che è appannaggio di dignitari e ufficiali militari nelle civiltà orientali (Ochalea e Myoshima su Mystara).

Utilizzo: Il ventaglio da guerra viene usato da funzionari, nobili, semplici cittadini, ladri e spie sia come arma a sorpresa che per difesa personale, poiché con rapide mosse del polso è possibile distrarre l'assalitore per evitarne i colpi (il bonus alla CA) e metterlo fuori combattimento (K.O.).

Se il personaggio lo desidera, può usare il ventaglio in modo che i danni prodotti siano tutti debilitanti a qualsiasi grado di maestria.

Speciali: Dal grado Base è possibile scagliare il ventaglio per colpire a distanza un bersaglio. La gittata massima è di 6 metri, e non esiste un raggio corto.

Deflette: Il ventaglio è troppo piccolo e fragile per poter essere usato efficacemente per parare i colpi avversari. Tuttavia coloro che sono esperti nel suo uso sono in grado di sfruttare la maneggevolezza del ventaglio e la sua resistenza per deflettere i colpi avversari. In pratica si tratta di appoggiare con mossa lesta e aggraziata il ventaglio all'arma che sta calando il colpo sul personaggio, sfruttando la forza e la velocità del colpo per sbilanciarlo e fargli mancare il bersaglio. È necessario un Tiro per Colpire contro la stessa Classe d'Armatura colpita dall'avversario (come per la parata), ma se il tiro riesce l'affondo del nemico va a vuoto senza che né il ventaglio né il personaggio subiscano danni. Si possono

deflettere solo armi di al massimo due taglie superiori al ventaglio (dimensioni Medie o inferiori).

K.O.: Se usato per colpire alla testa (mirato) un essere vivente di dimensioni medie o inferiori, il ventaglio è in grado di provocare la perdita di sensi temporanea. Ad ogni colpo alla testa andato a segno, la probabilità percentuale che la vittima svenga è pari alla somma dei PF persi e della Forza dell'attaccante, a cui si aggiunge il bonus indicato dal grado di maestria. Se il risultato del d100 è inferiore, la vittima sviene per 2d8+8 minuti meno il punteggio di Costituzione (minimo 1 minuto). Una favorevole prova di *Guarire* o *Medicina* dimezza il tempo di recupero (con un successo critico, la vittima si rianima all'istante). Chi indossa una corazza di maglia o una qualsiasi armatura pesante ignora il K.O.

Wakizashi (Mishiya) – v. Spada corta

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	T	18 m.o.	30	40	A

Aspetto: Il wakizashi è un'arma esotica, una spada corta dalla lama leggermente curva che viene generalmente portata insieme alla katana, tipica della civiltà giapponese (su Mystara è tipica dei rakasta dell'Impero di Myoshima, e dei rakasta nomadi delle Steppe di Yazak o del Regno di Bellayne, che la chiamano mishiya). Possiede un'impugnatura di legno lunga 20 cm rivestita in cuoio e dotata di una piccola guardia rotonda (tsuba). La lama è monofilare nella parte convessa, leggermente curva e lunga 45 cm, e si indossa con il taglio rivolto verso l'alto e può nascondere all'interno dell'elsa o del fodero un coltello detto Kogatana o Kozuka (dal nome dell'impugnatura).

Statistiche: Il wakizashi è il frutto di una tecnologia metallurgica molto evoluta che la rende una spada di fattura superiore a quelle comuni, grazie al taglio più affilato e al fatto che la lama è costituita da strati di acciaio ripiegati fino a venti volte. A tutti gli effetti, il wakizashi usa le statistiche dello spadino, ma costa il triplo, causa 1 punto di danno in più ad ogni grado di maestria grazie al filo più tagliente, e la lama più spessa offre una migliore resistenza (bonus di +1 ai TS dell'arma). Oltre ad essere strumento di guerra, essa è una raffinata opera d'arte metallurgica, ed è l'arma comunemente usata nel suicidio rituale orientale chiamato seppuku.

Utilizzo: Chiunque sappia usare lo spadino può usare il wakizashi con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Zanna Corta (Ankus)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
I	S	P	3 m.o.	40	30	B
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d4	–	Sbilancia			
AB	1d6	I: -1/1	Disarma, Sbilancia			
ES	1d6 +2	I: -2/1	Disarma/Sbilancia (-1), Para 1			
AV	1d8 +2	I: -2/2	Disarma/Sbilancia (-2), Para 1			
MA	3d4	I: -3/2	Disarma/Sbilancia (-3), Para 2			

Aspetto: La zanna corta (o ankus) è un'arma semplice indiana, ovvero un bastone metallico



di 60 cm con una punta di lancia in cima e un uncino ricurvo

che esce perpendicolarmente all'asta dalla base della punta. Tutti gli ankus hanno la base dell'impugnatura cava, per permettere di fissarla su un bastone più lungo per poter controllare da terra gli elefanti.

Utilizzo: La zanna corta è un'arma usata soprattutto per controllare gli elefanti e dirigerli. La punta e l'uncino servono per pungolarli, e l'uncino per agganciare le redini qualora cadessero di mano (se in groppa) o per far fermare la bestia da terra. Se usata invece contro nemici armati, la zanna può usare l'uncino anche per disarmare o sbilanciare l'avversario.

Zanna Lunga

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
Q	L	P/T	8 m.o.	100	50	F
Gr.	Danni	Difesa	Speciali			
BA	1d8	—	Conficca, Perforante, Sbilancia			
AB	1d10 +1	Q: -1/1	Sbilancia, Para 1			
ES	1d12 +2	Q: -2/2	Sbilancia (-1), Para 1			
AV	1d12 +5	Q: -3/2	Sbilancia (-2), Para 2			
MA	1d12 +8	Q: -3/3	Sbilancia (-3), Para 2			

Aspetto: La zanna lunga è un'arma cinese derivata dallo strumento noto come ankus, e sta a metà tra una lancia e un piccone. È formata da un'asta lunga 1,7 metri con alla sommità un ferro a forma di L con entrambi i bracci lunghi circa 30 cm e affilati nella parte superiore interna compresa tra le due punte.

Utilizzo: La zanna lunga ha due punte che possono essere usate per colpire il nemico sia in affondo che con un colpo di piccone, nonché di taglio sfruttando la sezione interna tagliente del ferro. Inoltre, la punta perpendicolare all'asta può essere usata efficacemente anche per sbilanciare e disarmare il nemico.

Nonostante sia un'arma in asta, la zanna lunga può essere usata nel combattimento ravvicinato senza penalità, data la lunghezza non eccessiva.

Speciali: L'opzione Perforante si usa solo sfruttando la picconata con la cuspidi perpendicolare all'asta.

Zappa (Zappetta, Zappone)

P	Dim.	Tipo	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
—	M	P	2 m.o.	80	20	P
Danni	Speciali	Arma collegata				
1d6	Sbilancia	Piccone militare				

Aspetto: La zappa è uno strumento da lavoro agricolo con un manico di legno lungo circa un metro alla cui sommità si innesta perpendicolarmente un ferro piatto quadrato o triangolare col taglio sul lato esterno.



Lo **zappone** è una variante più grossa della zappa che presenta un ferro più allungato, oppure due rebbi perpendicolari al manico, che servono sia per dissodare il terreno che per raccogliere le sterpaglie più lunghe a mo' di rastrello.

La **zappetta** infine è una versione più corta (lunga circa 40 cm) e leggera della zappa, solitamente usata per lavori leggeri di giardinaggio.

Statistiche: La zappa e lo zappone hanno le stesse caratteristiche, mentre la zappetta è di dimensioni minute, ingombra 30 monete, ha 10 PD, costa 5 m.a. e causa solo 1d4 PF.

Utilizzo: La zappa serve per dissodare il terreno più facilmente (in particolare quelli duri) sfruttando la potenza impressa ad ogni colpo dal movimento di braccia e schiena (un miglioramento rispetto alla semplice vanga).

Se usata come arma improvvisata invece, si sfrutta la maestria in piccone militare, anche se dato il peso sbilanciato verso il ferro (molto più grande e pesante del manico) e le dimensioni maggiori della zappa, non è possibile sfruttare i bonus difensivi della maestria né l'opzione Perforante. Inoltre, l'incavo tra il ferro e il manico può essere usato per arponare le gambe dell'avversario e sbilanciarlo.

Tabelle riepilogative delle Armi

Nelle seguenti tabelle sono elencate tutte le armi sopra descritte, comprensive di statistiche riguardanti le dimensioni, il tipo, il costo, l'ingombro, i Punti Danno, il livello tecnologico, i danni e la gittata al grado Base.

Oltre ad una tabella che le elenca tutte in ordine alfabetico (marcando le *armi semplici in corsivo*, le armi complesse in grafia normale, e le armi improvvisate e gli strumenti d'offesa con caselle colorate in grigio), vengono presentate anche diverse tabelle specifiche che raggruppano le armi base alle dimensioni e alla categoria di appartenenza (Armi Semplici, Complesse e Improvvisate – da tiro, scagliabili o da mischia, Armi in Asta, Armi Doppie) o al tipo di danno causato (Botta, Penetrazione, Taglio, oppure danno Misto).

Infine viene fornita una serie di tabelle che raggruppano le armi in base alle dimensioni e al livello tecnologico a cui sono disponibili. Queste tabelle non riportano dati relativi a danni, gittata, costo, ingombro e Punti Danno, poiché nelle età precedenti a quella Medievale e Rinascimentale, queste variabili dipendono dal materiale di cui sono composte e bisogna quindi ricalcolarle di volta in volta.

TAB. 2.25 – Elenco Alfabetico delle Armi

Arma	Dim.	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Accetta</i>	T	T	1d4	–	1 m.o.	20	10	P	–
<i>Ago da bocca</i>	D	P	–	1,5/3/4,5	5 m.r.	–	–	F	Irrita, Lancio Multiplo
<i>Alabarda</i>	L	T/P	1d12	–	15 m.o.	140	80	A	I: –1/1; Conf., Dist., Sbilancia
<i>Alabarda-sciabola</i>	L	T	2d6	–	17 m.o.	140	90	A	I: –1/1; Conf., Dist., Trancia
<i>Anello lunare o solare</i>	S	T	1d6	–	6 m.o.	30	30	A	Ambidestria
<i>Arco composito</i>	M	P	1d6	21/42/63	15 m.o.	20	20	B	Forza max 15 (no malus Fr)
<i>Arco corto</i>	M	P	1d6	18/36/54	10 m.o.	20	20	P	Forza max 13
<i>Arco lungo</i>	L	P	1d8	24/48/72	20 m.o.	40	40	P	Forza min 16
<i>Arco meccanico</i>	M	P	1d6+1	21/42/63	40 m.o.	50	30	V	Fr max 15 no malus, Precisione
<i>Arpione</i>	M	P	1d6	3/6/12	5 m.o.	60	40	P	Infilza (–1)
<i>Artiglio da guerra</i>	T	T	1d4	–	5 m.o.	20	20	P	Ambidestria
<i>Ascia</i>	M	T	1d6	–	5 m.o.	100	40	P	Scaffisce, Trancia
<i>Ascia bipenne</i>	L	T	1d10+2	–	20 m.o.	150	90	B	Scaffisce, Trancia
<i>Ascia brol</i>	L	T	1d10–1	–	14 m.o.	210	70	P	Scaffisce, Trancia
<i>Ascia da battaglia</i>	M	T/P	1d8	–	10 m.o.	70	60	B	Perforante, Scaffisce, Trancia
<i>Ascia doppia</i>	L	T	1d10	–	30 m.o.	200	100	F	Att. agg., Scaffisce, Trancia
<i>Ascia lunga o uncinata</i>	L	T	2d6	–	14 m.o.	130	90	A	I: –1/1; Dist., Scaffisce, Trancia
<i>Ascia- mazza/martello</i>	M	T/B	1d6+1	–/3/6	15 m.o.	60	50	F	Scaffisce, Trancia
<i>Aspersorio</i>	L	B	1d8+1	–	8 m.o.	100	80	F	Aggancia, Ignora Scudo, Portata
<i>Badile</i>	M	B	1d5	–	2 m.o.	90	30	B	–
<i>Baionetta</i>	T	P	1d4 o 1d8	–	4 m.o.	20	20	E	Conficca, Infilza
<i>Balestra a ripetizione</i>	S	P	1d6+1	18/36/72	40 m.o.	70	30	A	Imprecisa, CdT +1
<i>Balestra doppia</i>	S	P	2d6+1	18/36/72	80 m.o.	90	30	A	Imprecisa, CdT +1
<i>Balestra leggera</i>	S	P	1d6+2	18/36/72	17 m.o.	50	30	F	–
<i>Balestra pesante</i>	M	P	1d8+2	36/72/108	35 m.o.	100	40	F	Ritarda (c)
<i>Balestra seicolpi</i>	T	P	1d4	9/18/36	20 m.o.	30	10	E	Imprecisa, CdT +1
<i>Balestrino</i>	T	P	1d4+1	12/24/48	10 m.o.	20	10	E	–
<i>Bastoncino</i>	S	B	1d3	–	3 m.a.	20	10	B	N: –1/1; Ambidestria
<i>Bastone</i>	L	B	1d6	–	1 m.o.	60	40	P	–
<i>Bastone ad anelli</i>	L	B	1d6+1	–	10 m.o.	80	60	F	Para 1 + Disarma o Rompe
<i>Bastone a due pezzi</i>	M	B	1d6	–	3 m.o.	30	20	F	Para 1
<i>Bastone a tre pezzi</i>	L	B	1d8	–	6 m.o.	60	40	F	Ignora scudo, Para 1
<i>Bastone agganciavesti</i>	L	B	1d6+1	–	10 m.o.	120	50	F	N: –1/1; Distanza, Impiglia
<i>Bastone animato</i>	M	T/P	vario	–	+5 m.o.	+15	var.	A	–
<i>Bastone animato a scatto</i>	M	P	1d6	3/6/9	15 m.o.	40	20	A	Infilza
<i>Bastone appuntito</i>	M	B/P	1d6	–	3 m.o.	40	20	B	Perforante, Sbilancia
<i>Bastone-catena</i>	L	B	1d6+1/1d6	–	12 m.o.	100	60	A	Agg., Att. Agg., Ign. scudo, Portata
<i>Bastone ferrato</i>	L	B	1d8	–	5 m.o.	90	60	F	–
<i>Bastone-fionda</i>	S	B	1d4+1	18/36/54	1 m.o.	20	10	B	–
<i>Bastone strangolatore</i>	L	B/P	1d4	–	5 m.o.	90	30	B	N: –1/1; Agg., Dist., Strang. (20)
<i>Beccodifalco</i>	L	B/P	1d10	–	10 m.o.	120	70	E	I: –1/1; Conf., Dist., Perforante
<i>Berdica</i>	L	T	2d6	–	13 m.o.	120	90	A	Trancia
<i>Bok (punta di pietra)</i>	S	P	1d4	–	14 m.a.	30	9	P	Infilza
<i>Bok (punta d'osso)</i>	S	P	1d4	–	8 m.a.	18	5	P	Infilza
<i>Bolas</i>	S	B	1d4	6/18/30	2 m.o.	25	20	P	Cattura
<i>Boomerang</i>	S	B	1d4	9/18/27	2 m.o.	20	20	P	Ritornante
<i>Buttafuori</i>	L	B/P	1d6 / 1d8	–	20 m.o.	90	50	E	Q: –1/1; Conf., Dist., Infilza (–1)
<i>Catena</i>	M	B	1d5	–	4 m.o.	40	40	B	Aggancia, Ignora scudo
<i>Catena da guerra</i>	L	B	1d8	–	9 m.o.	80	60	F	Aggancia, Ignora scudo, Portata
<i>Catena fischiante</i>	L	T	1d6	–	10 m.o.	80	60	F	Danno multiplo, Ignora scudo
<i>Catena segmentata</i>	M	B	1d6	–	10 m.o.	50	50	A	Aggancia, Ignora scudo, Portata
<i>Catturauomo</i>	L	P	1d4	–	10 m.o.	100	50	A	N: –1/1; Agg. o Catt., Distanza
<i>Ceppo da lancio</i>	T	B	1d3	3/9/18	2 m.a.	10	–	P	Ritarda (c)
<i>Cerbottana minuta</i>	T	P	–	3/6/9	3 m.a.	5	–	P	Bonus Cos

Arma	Dim.	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Cerbottana piccola</i>	S	P	–	6/12/18	6 m.a.	10	–	P	Bonus Cos
<i>Cerbottana media</i>	M	P	–	9/18/27	1 m.o.	20	–	P	Bonus Cos
<i>Cerbottana grande</i>	L	P	–	12/24/36	2 m.o.	40	–	P	Bonus Cos
Chakram	S	T	1d6	3/6/12	8 m.o.	20	20	A	Rimbalza
Chatkcha	S	T	1d6	9/18/27	5 m.o.	20	40	P	+2 pf scagliato; Ritornante
Clava	M	B	1d6	–	1 m.o.	50	30	P	–
<i>Clava chiodata</i>	M	B	1d6+1	–	3 m.o.	70	35	P	–
Claymore	L	T/P	1d10	–	16 m.o.	135	100	A	Gittata (–/–/3)
<i>Coltellaccio</i>	S	T	1d6	–	8 m.o.	35	40	E	Guardia (+1), Trancia
<i>Coltello</i>	T	T	1d4	–	2 m.a.	10	5	P	–
<i>Coltello da lancio</i>	S	P	1d5	3/6/9	4 m.o.	30	30	B	–
Corda armata	M	B/T/P	1d2 / 1d4	–	5 m.o.	60	20	F	Aggancia, Ignora scudo, Portata
Corna del cervo	S	T	1d6	–	6 m.o.	20	25	A	Ambidestria
<i>Corna del fachiro</i>	T	P	1d4	–	1 m.o.	15	10	B	–
<i>Correggiato</i>	L	B	1d6	–	4 m.o.	90	50	B	Ignora scudo
Corsesca	L	P	1d10	–	12 m.o.	100	70	A	Q: –1/1; Conf., Dist., Infilza (–2)
<i>Daga</i>	S	P	1d5	–	5 m.o.	25	30	P	–
Daga rompispada	S	P	1d4	–	8 m.o.	20	25	E	Ambidestria, Blocca 1 + Rompe
<i>Daga sfondagiaco</i>	S	P	1d5	–	6 m.o.	20	20	A	Perforante
Daga tripla	S	P	1d5	–	10 m.o.	25	30	E	Ambidestria, Disarma, Para 1
<i>Dardo da lancio</i>	T	P	1d3	3/6/12	5 m.a.	2	–	P	Lancio multiplo
<i>Falarica</i>	M	P	1d6+1	9/18/27	6 m.o.	70	60	F	Incendia, Infilza
<i>Falce</i>	L	T	1d8	–	5 m.o.	110	50	B	Trancia
Falce-catena	M	T/B	1d4 / 1d6	–	7 m.o.	70	40	F	Aggancia, Portata, Trancia
<i>Falce dritta</i>	L	T	1d8+1	–	7 m.o.	90	50	F	Conficca, Trancia
<i>Falce pesante</i>	M	T	1d10	–	13 m.o.	120	80	A	Trancia
<i>Falcetto</i>	S	T/P	1d4	–	2 m.o.	25	20	B	Trancia
Falcione	L	T	1d10+2	–	14 m.o.	140	90	A	I: –1/1; Distanza, Trancia
<i>Fiocina</i>	M	P	2d4	6/12/36	50 m.o.	60	40	A	Infilza
<i>Fionda</i>	T	B	1d4	15/30/45	2 m.a.	1	–	P	–
Forca	L	P	1d10	–	8 m.o.	70	60	F	Conficca, Sbilancia
<i>Forcone</i>	L	P	1d8	–	4 m.o.	80	30	B	–
Frusta	M	B/T	1d4	–	3 m.o.	30	10	B	Aggancia o Cattura, Portata
Frusta a barbigli	M	T	1d4+1	–	4 m.o.	35	10	F	Aggancia o Cattura, Portata
Frusta-mezzaluna	M	T	1d6	–	5 m.o.	50	25	F	Aggancia, Ignora scudo, Portata
<i>Garrotta</i>	T	–	1d3	–	5 m.a.	5	–	B	danni deb., Strangola + Cattura
<i>Giavelotto</i>	M	P	1d6	9/18/27	4 m.o.	40	20	P	Infilza
<i>Giavelotto leggero</i>	S	P	1d5	9/18/27	2 m.o.	20	10	P	Infilza
Giusarma	L	P	1d10	–	13 m.o.	130	60	A	I: –1/1; Conf., Dist., Sbilancia
Grooka	T	T/P	1d3/1d4	–	4 m.o.	22	20	B	Infilza
Haladie	S	T/P	1d4	–3/6	8 m.o.	35	30	F	Attacco aggiuntivo
<i>Jambya</i>	T	T/P	1d4	–	4 m.o.	20	25	A	–
<i>Jitte</i>	S	B	1d4	–	2 m.o.	20	30	F	Disarma, K.O. +5%
Katana	M	T	1d8+1/1d10+1	–	60 m.o.	80	80	A	Infilza
<i>Katar</i>	S	P	1d6	–	8 m.o.	30	40	B	–
<i>Katar con guardia</i>	S	P	1d6	–	10 m.o.	40	50	A	Guardia (+1)
Katar trilama	S	P	1d6	–	15 m.o.	35	50	A	Para 1
<i>Kiseru</i>	T	B	1d3	–	8 m.a.	10	8	B	danni debil., KO10%, Stordisce
<i>Kris</i>	T	T/P	1d4	–	4 m.o.	15	25	F	Mortale
<i>Kukri</i>	S	T/P	1d4+1	–	5 m.o.	20	25	A	Trancia
Lama Sole e Luna	S	T/P	1d6	–	5 m.o.	30	30	A	I: –1/1; Ambidestria, Disarma
<i>Lancia</i>	L	P	1d8+1	6/12/18	8 m.o.	70	40	P	Conficca, Infilza
<i>Lancia-bastone</i>	L	P/B	1d8+1 / 1d6	6/12/18	10 m.o.	80	40	B	Conficca, Infilza
<i>Lancia biforcuta</i>	L	P	1d8	–	6 m.o.	90	40	P	Conficca, Infilza (–1)
Lancia-catena	L	P/B	1d8 / 1d6	–	16 m.o.	100	70	F	Conficca, Ignora scudo, Infilza
Lancia Cielo e Terra	L	T	1d8	–	20 m.o.	120	70	A	Attacco aggiuntivo, Trancia

Arma	Dim.	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Lancia da cavaliere	L	P	1d10	–	10 m.o.	100	70	A	Guardia (+2), Sbilancia
Lancia da giostra	L	B	1d8	–	7 m.o.	90	60	A	Guardia (+2), Sbilancia
Lancia doppia	L	P	1d8	–	12 m.o.	90	60	A	Att. aggiuntivo, Conficca, Infilza
Lancia Luna e Stelle	M	P/T	1d6	–	15 m.o.	70	50	A	Attacco aggiuntivo
Lancia tripla	M	P	1d8	–	30 m.o.	120	70	A	A: –1/1; Guardia (+3)
Lazo	L	–	–	–	1 m.o.	30	–	P	Agg./Catt.(–1), Ign. scu., Portata
Madu	M	P	1d6	–	8 m.o.	80	50	A	Q: –1/1; Conficca, Guardia (+3)
Maglio	M	B	1d6	–	4 m.o.	100	40	B	Ritarda
Maglio da guerra	M	B	1d8	–	8 m.o.	70	50	B	Ritarda
Maglio doppio	L	B	1d8	–	25 m.o.	200	100	B	Attacco aggiuntivo, Ritarda
Maglio pesante	L	B	1d8+2	–	12 m.o.	140	80	B	Stordisce
Manganello	T	B	1d3	–	5 m.a.	20	10	B	danni debil., KO10%, Stordisce
Mannaia	L	T	1d8+3	–	12 m.o.	140	80	F	Conficca, Trancia
Mannarese	S	T	1d6	–	4 m.o.	50	40	F	Trancia
Mannarino	S	T	1d5	–	1 m.o.	30	20	F	Trancia
Manopola	M	T	1d6	–	15 m.o.	50	60	A	imposs. disarmare; Ambidestria
Manosinistra	S	P	1d4	–	7 m.o.	20	30	E	I: –1/1; Ambidestria, Guardia +1
Manubalista	L	P	1d10+3	30/60/180	60 m.o.	140	50	F	Precisione, CdT: 1/2
Martello	T	B	1d4	–	2 m.o.	20	10	B	–
Martello da guerra	M	B/P	1d8	–	10 m.o.	70	60	A	Perforante
Martello da lancio	S	B	1d6	3/6/9	6 m.o.	40	30	F	–
Mazza appuntita	M	T/B	1d8	–	8 m.o.	50	40	P	–
Mazza ferrata	M	B	1d8+1	–	11 m.o.	80	50	F	–
Mazzafrusto	M	B	1d8+1	–	12 m.o.	70	50	A	–
Mazza leggera	S	B	1d6	3/6/9	5 m.o.	40	30	P	–
Mazza pesante	M	B	1d8	–	10 m.o.	80	50	B	–
Mezzaluna	L	T	1d10	–	10 m.o.	90	60	A	I: –1/1; Distanza, Sbilancia
Mezzaluna doppia	L	T	1d8	–	20 m.o.	120	80	A	Attacco aggiuntivo
Mezzo bastone	M	B	1d5	–	5 m.a.	30	20	P	–
Ninja-to	S	T/P	1d6	–	12 m.o.	35	40	A	Elsa e fodero multiuso
No-dachi	L	T/P	1d10+1	–	45 m.o.	145	100	A	Infilza, Trancia
Partigiana	L	T/P	1d10	–	12 m.o.	100	60	A	Q: –1/1; Conf., Dist., Infilza (–1)
Pata	M	P	1d8	–	15 m.o.	60	60	A	Guardia (+3)
Phurbu	T	P	1d4	–	10 m.o.	20	20	B	–1 TxC, +1 danni vs demoni
Picca	L	P	1d10	–	10 m.o.	110	60	F	Q: –1/1; Conf., Dist., Infilza (–1)
Piccone	M	P	1d6	–	3 m.o.	90	30	B	Danni x2 a pietra, Perforante
Piccone militare	S	P	1d6	–	6 m.o.	40	40	F	Danni x2 a pietra, Perforante
Pilum	L	P	1d8	6/12/18	6 m.o.	60	30	F	Conficca, Infilza (–1), Ostacola
Pugnale	T	P/T	1d4	3/6/9	2 m.o.	15	20	P	–
Pugnale doppio	T	P/B	1d4 / 1d3	3/6/9	5 m.o.	30	20	F	Punta=pugnale, Botta=manganel.
Rampino da guerra	S	P/B	1d4	–	6 m.o.	70	30	F	Aggancia, Ignora scudo, Portata
Randello	S	B	1d4	–	vario	20	10	P	–
Rastrello	L	P	1d8	–	2 m.o.	80	30	B	Sbilancia
Rastrello da guerra	L	P	1d8+1	–	9 m.o.	100	40	F	Q: –1/1; Conf., Dist., Sbilancia
Rete	var.	–	–	–/3/6	4 mo/mq	10/mq	var.	P	Q: –1/1, Cattura, Ignora scudo
Rete uncinata	L	T	1d6	–	15 m.o.	100	30	F	Q: –1, Catt., Danno mult., Port.
Ronca	S	T	1d5	–	1 m.o.	30	20	B	Trancia
Roncone	L	T	1d8+1	–	6 m.o.	100	60	F	Sbilancia, Trancia
Sai	S	P	1d4	–	3 m.o.	20	30	F	I: –1/1; Ambidestria, Disarma
Sarissa	H	P	1d12	–	12 m.o.	160	70	F	Q: –1/1; Conf., Dist., Infilza (–1)
Sciabola o Scimitarra	M	T	1d8	–	12 m.o.	50	60	F	Trancia
Scudo appuntito	M	P	1d4	–	13 m.o.	65	65	P	Q: –1; Ambids, Att. bns, Rotture
Scudo dentato	M	T	1d4	–	15 m.o.	60	60	P	Q: –1; Ambids, Att. bns, Rotture
Scudo lanceolato	M	T/P	1d6	–	30 m.o.	90	80	F	Q: –1; Ambids, Att. bns, Rotture
Scudo lanterna	M	T/P	1d6	–	40 m.o.	80	80	E	Q: –1; Abbaglia, Att. bns
Scure	S	T	1d6	3/6/12	5 m.o.	30	20	B	Trancia

Arma	Dim.	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Sferza</i>	S	B	1d3	–	5 m.a.	20	–	B	Frastorna
<i>Sferza uncinata</i>	S	T	1d4	–	1 m.o.	20	–	B	Frastorna
Siangkam	S	P	1d4	–	1 m.o.	15	20	B	Q: -1/1; Ambidestria
<i>Soliferrum</i>	M	P	1d6 o 1d5	9/18/27	4 m.o.	60	55	F	Infilza
Spada artiglio di tigre	S	T/P	1d6	–	8 m.o.	40	40	A	I: -1/1; Ambidestria, Sbilancia
Spada bastarda	M	T/P	1d8 / 1d10	–	20 m.o.	80	80	F	Infilza
Spada concatenata	M	T	1d6	–	10 m.o.	45	50	A	Ignora scudo, Para 1
<i>Spada corta</i>	S	T/P	1d6	–	6 m.o.	30	40	B	Gittata (-3/6)
Spada dei nove anelli	M	T	1d8+1	–	15 m.o.	80	70	A	Infastidisce, Trancia
<i>Spada del boia</i>	M	T	1d10	–	13 m.o.	140	90	F	Trancia
Spada doppia	L	T	1d8	–	20 m.o.	120	100	A	Attacco aggiuntivo
<i>Spada-falcetto</i>	S	T	1d6+1	–	8 m.o.	50	40	B	Trancia
Spada flessibile	M	T	1d8	–	20 m.o.	70	40	A	Q: -1/1; Dx min 13, Ignora scudo
Spada-frusta	M	T	1d8 / 1d6	–	30 m.o.	60	40	A	Aggancia, Dex min. 12
<i>Spada lunga</i>	M	T	1d8	–	10 m.o.	60	60	F	–
Spada ricurva	S	P	1d6	–	6 m.o.	40	30	B	Ignora scudo, Infilza (-1)
Spada rompilama	M	T	1d8	–	16 m.o.	60	60	F	Blocca 1 + Rompe, Trancia
Spadone	L	T/P	1d10	–	15 m.o.	130	100	A	Infilza
Spiedo	L	P	1d10	–	12 m.o.	100	70	F	Q: -1/1; Conf., Dist., Infilza (-1)
<i>Spuntone</i>	L	P	1d8+1	–	8 m.o.	90	70	A	Conficca, Infilza (-1)
<i>Stiletto</i>	T	P	1d4	–	4 m.o.	10	10	A	Perforante
Stocco	M	P	2d4-1	–	13 m.o.	25	25	E	I: -1/1; Guardia (+1), Perfor.
Storta	M	T	1d8+1	–	12 m.o.	70	70	F	Trancia
<i>Tachi</i>	M	T	1d8+1	–	30 m.o.	60	60	A	–
<i>Tanto</i>	T	P/T	1d4+1	3/6/9	6 m.o.	15	25	A	–
Targa	M	P	1d6	–	40 m.o.	90	80	E	Q: -1/1, imposs. disarmare
<i>Tirapugni</i>	T	B	1d2	–	5 m.a.	5	–	B	Ambidestria
<i>Tomahawk</i>	S	B o T	1d5	3/6/12	3 m.o.	30	13	P	-1 TxC come arma da taglio
Tonfa	S	B	1d4	–	2 m.o.	20	20	B	I: -1/1; Ambidestria
<i>Torcia</i>	S	B	1d4	–	5 m.a.	25	10	P	Incendia
<i>Triboli (10)</i>	D	P	1	–	1 m.o.	5	–	F	Intralcia
<i>Tridente</i>	M	P	1d8	3/6/9	8 m.o.	50	50	B	Infilza (-1)
<i>Tridente uncinato</i>	L	P	1d10	–	12 m.o.	100	60	F	Conficca, Infilza (-2), Sbilancia
<i>Uncino</i>	T	P	1d4	–	1 m.o.	20	20	B	Sbilancia
<i>Vanga</i>	M	B	1d5	–	1 m.o.	70	20	B	–
<i>Ventaglio da guerra</i>	T	B/T	1d4	–	4 m.o.	20	15	F	I: -1/1; Gittata (-3/6), KO +5%
<i>Wakizashi</i>	S	T	1d6+1	–	18 m.o.	30	40	A	Gittata (-3/6)
<i>Zanna corta</i>	S	P	1d4	–	3 m.o.	40	30	B	Sbilancia
<i>Zanna lunga</i>	L	P/T	1d8	–	8 m.o.	100	50	F	Conficca, Perforante, Sbilancia
<i>Zappa</i>	M	P	1d6	–	2 m.o.	80	20	P	Sbilancia
<i>Zappetta</i>	S	P	1d4	–	5 m.a.	30	10	P	–

TAB. 2.26 – Strumenti d’offesa

Arma	Dim.	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Ago da bocca</i>	D	P	–	1,5/3/4,5	5 m.r.	–	–	F	Irrita, Lancio Multiplo
<i>Baionetta</i>	T	P	1d4 o 1d8	–	4 m.o.	20	20	E	Conficca, Infilza
<i>Sferza</i>	S	B	1d3	–	5 m.a.	20	–	B	Frastorna
<i>Sferza uncinata</i>	S	T	1d4	–	1 m.o.	20	–	B	Frastorna
<i>Tirapugni</i>	T	B	1d2	–	5 m.a.	5	–	B	Ambidestria
<i>Triboli (10)</i>	D	P	1	1/3 Forza	1 m.o.	5	–	F	Intralcia

TAB. 2.27 – Armi Improvviste

Arma	Dim.	Tipo	Danni	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Accetta</i>	T	T	1d4	1 m.o.	20	10	P	–
<i>Ascia</i>	M	T	1d6	5 m.o.	100	40	P	Scalfisce, Trancia
<i>Badile</i>	M	B	1d5	2 m.o.	90	30	B	–
<i>Catena</i>	M	B	1d5	4 m.o.	40	40	B	Aggancia, Ignora scudo
<i>Coltello</i>	T	T	1d4	2 m.a.	10	5	P	–
<i>Correggiato</i>	L	B	1d6	4 m.o.	90	50	B	Ignora scudo
<i>Falce</i>	L	T	1d8	5 m.o.	110	50	B	Trancia
<i>Falcetto</i>	S	T/P	1d4	2 m.o.	25	20	B	Trancia
<i>Forcone</i>	L	P	1d8	4 m.o.	80	30	B	–
<i>Maglio</i>	M	B	1d6	4 m.o.	100	40	B	Ritarda
<i>Mannarino</i>	S	T	1d5	1 m.o.	30	20	F	Trancia
<i>Martello</i>	T	B	1d4	2 m.o.	20	10	B	–
<i>Piccone</i>	M	P	1d6	3 m.o.	90	30	B	Danni x2 a pietra, Perforante
<i>Randello</i>	S	B	1d4	vario	20	10	P	–
<i>Rastrello</i>	L	P	1d8	2 m.o.	80	30	B	Sbilancia
<i>Ronca</i>	S	T	1d5	1 m.o.	30	20	B	Trancia
<i>Torcia</i>	S	B	1d4	5 m.a.	25	10	P	Incendia
<i>Uncino</i>	T	P	1d4	1 m.o.	20	20	B	Sbilancia
<i>Vanga</i>	M	B	1d5	1 m.o.	70	20	B	–
<i>Zappa</i>	M	P	1d6	2 m.o.	80	20	P	Sbilancia
<i>Zappetta</i>	S	P	1d4	5 m.a.	30	10	P	–

TAB. 2.28 – Armi Semplici

TAGLIA MINUTA

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Artiglio da guerra</i>	T	1d4	–	5 m.o.	20	20	P	Ambidestria
<i>Balestra seicolpi</i>	P	1d4	9/18/36	20 m.o.	30	10	E	Imprecisa, CdT +1
<i>Balestrino</i>	P	1d4+1	12/24/48	10 m.o.	20	10	E	–
<i>Ceppo da lancio</i>	B	1d4	3/9/18	2 m.a.	10	–	P	Ritarda (c)
<i>Cerbottana minuta</i>	P	–	3/6/9	3 m.a.	5	–	P	Bonus Cos
<i>Corna del fachiro</i>	P	1d4	–	1 m.o.	15	10	B	–
<i>Dardo da lancio</i>	P	1d3	3/6/12	5 m.a.	2	–	P	Lancio multiplo
<i>Fionda</i>	B	1d4	15/30/45	2 m.a.	1	–	P	–
<i>Garrotta</i>	–	1d3	–	5 m.a.	5	–	B	danni deb., Strangola + Cattura
<i>Jambya</i>	T/P	1d4	–	4 m.o.	20	25	A	–
<i>Kiseru</i>	B	1d3	–	8 m.a.	10	8	B	danni debil., KO 10%, Stordisce
<i>Kris</i>	T/P	1d4	–	4 m.o.	15	25	F	Mortale
<i>Manganello</i>	B	1d3	–	5 m.a.	20	10	B	danni debil., KO 10%, Stordisce
<i>Phurbu</i>	P	1d4	–	10 m.o.	20	20	B	-1 TxC, +1 danni vs demoni
<i>Pugnale</i>	P/T	1d4	3/6/9	2 m.o.	15	20	P	–
<i>Pugnale doppio</i>	P/B	1d4 / 1d3	3/6/9	5 m.o.	30	20	F	Punta=pugnale, Botta=manganel.
<i>Stiletto</i>	P	1d4	–	4 m.o.	10	10	A	Perforante
<i>Tanto</i>	P/T	1d4+1	3/6/9	6 m.o.	15	25	A	–
<i>Ventaglio da guerra</i>	B/T	1d4	–	4 m.o.	20	15	F	I: -1/1; Gittata (-/3/6), KO +5%

TAGLIA PICCOLA

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Balestra a ripetizione</i>	P	1d6+1	18/36/72	40 m.o.	70	30	A	Imprecisa, CdT +1
<i>Balestra doppia</i>	P	2d6+1	18/36/72	80 m.o.	90	30	A	Imprecisa, CdT +1
<i>Balestra leggera</i>	P	1d6+2	18/36/72	17 m.o.	50	30	F	–
<i>Bastone-fionda</i>	B	1d4+1	18/36/54	1 m.o.	20	10	B	–
<i>Bok (punta di pietra)</i>	P	1d4	–	14 m.a.	30	9	P	Infilza
<i>Bok (punta d'osso)</i>	P	1d4	–	8 m.a.	18	5	P	Infilza
<i>Bolas</i>	B	1d4	6/18/30	2 m.o.	25	20	P	Cattura
<i>Cerbottana piccola</i>	P	–	6/12/18	6 m.a.	10	–	P	Bonus Cos
<i>Coltellaccio</i>	T	1d6	–	8 m.o.	35	40	E	Guardia (+1), Trancia
<i>Coltello da lancio</i>	P	1d5	3/6/9	4 m.o.	30	30	B	–
<i>Daga</i>	P	1d5	–	5 m.o.	25	30	P	–
<i>Daga sfondagiaco</i>	P	1d5	–	6 m.o.	20	20	A	Perforante
<i>Giavellotto leggero</i>	P	1d5	9/18/27	2 m.o.	20	10	P	Infilza
<i>Jitte</i>	B	1d4	–	2 m.o.	20	30	F	Disarma, K.O. +5%
<i>Katar</i>	P	1d6	–	8 m.o.	30	40	B	–
<i>Katar con guardia</i>	P	1d6	–	10 m.o.	40	50	A	Guardia (+1)
<i>Kukri</i>	T/P	1d4+1	–	5 m.o.	20	25	A	Trancia
<i>Mannarese</i>	T	1d6	–	4 m.o.	50	40	F	Trancia
<i>Martello da lancio</i>	B	1d6	3/6/9	6 m.o.	40	30	F	–
<i>Mazza leggera</i>	B	1d6	3/6/9	5 m.o.	40	30	P	–
<i>Ninja-to</i>	T/P	1d6	–	12 m.o.	35	40	A	Elsa e fodero multiuso
<i>Piccone militare</i>	P	1d6	–	6 m.o.	40	40	F	Danni x2 a pietra, Perforante
<i>Scure</i>	T	1d6	3/6/12	5 m.o.	30	20	B	Trancia
<i>Spada corta</i>	T/P	1d6	–	6 m.o.	30	40	B	Gittata (-/3/6)
<i>Spada-falcetto</i>	T	1d6+1	–	8 m.o.	50	40	B	Trancia
<i>Tomahawk</i>	B o T	1d5	3/6/12	3 m.o.	30	13	P	-1 TxC come arma da taglio
<i>Wakizashi</i>	T	1d6+1	–	18 m.o.	30	40	A	Gittata (-/3/6)
<i>Zanna corta</i>	P	1d4	–	3 m.o.	40	30	B	Sbilancia

ARMI SEMPLICI - TAGLIA MEDIA

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Arpione</i>	P	1d6	3/6/12	5 m.o.	60	40	P	Infilza (-1)
<i>Ascia da battaglia</i>	T/P	1d8	–	10 m.o.	70	60	B	Perforante, Scalfisce, Trancia
<i>Ascia- mazza/martello</i>	T/B	1d6+1	–/3/6	15 m.o.	60	50	F	Scalfisce, Trancia
<i>Balestra pesante</i>	P	1d8+2	36/72/108	35 m.o.	100	40	F	Ritarda (c)
<i>Bastone animato</i>	T/P	vario	–	+5 m.o.	+15	var.	A	–
<i>Bastone animato a scatto</i>	P	1d6	3/6/9	15 m.o.	40	20	A	Infilza
<i>Bastone appuntito</i>	B/P	1d6	–	3 m.o.	40	20	B	Perforante, Sbilancia
<i>Cerbottana media</i>	P	–	9/18/27	1 m.o.	20	–	P	Bonus Cos
<i>Clava</i>	B	1d6	–	1 m.o.	50	30	P	–
<i>Clava chiodata</i>	B	1d6+1	–	2 m.o.	60	35	P	–
<i>Falarica</i>	P	1d6+1	9/18/27	6 m.o.	70	60	F	Incendia, Infilza
<i>Falce pesante</i>	T	1d10	–	13 m.o.	120	80	A	Trancia
<i>Fiocina</i>	P	2d4	6/12/36	50 m.o.	60	40	A	Infilza
<i>Giavelotto</i>	P	1d6	9/18/27	4 m.o.	40	20	P	Infilza
<i>Maglio da guerra</i>	B	1d8	–	8 m.o.	70	50	B	Ritarda
<i>Manopola</i>	T	1d6	–	15 m.o.	50	60	A	imposs. disarmare; Ambidestria
<i>Martello da guerra</i>	B/P	1d8	–	10 m.o.	70	60	A	Perforante
<i>Mazza appuntita</i>	T/B	1d8	–	8 m.o.	50	40	P	–
<i>Mazza ferrata</i>	B	1d8+1	–	11 m.o.	80	50	F	–
<i>Mazza pesante</i>	B	1d8	–	10 m.o.	80	50	B	–
<i>Mezzo bastone</i>	B	1d5	–	5 m.a.	30	20	P	–
<i>Sciabola o Scimitarra</i>	T	1d8	–	12 m.o.	50	60	F	Trancia
<i>Soliferrum</i>	P	1d6 o 1d5	9/18/27	4 m.o.	60	55	F	Infilza
<i>Spada del boia</i>	T	1d10	–	13 m.o.	140	90	F	Trancia
<i>Spada lunga</i>	T	1d8	–	10 m.o.	60	60	F	–
<i>Tachi</i>	T	1d8+1	–	30 m.o.	60	60	A	–
<i>Tridente</i>	P	1d8	3/6/9	8 m.o.	50	50	B	Infilza (-1)

TAGLIA GRANDE

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Ascia bipenne</i>	T	1d10+2	–	20 m.o.	150	90	B	Scalfisce, Trancia
<i>Ascia broil</i>	T	1d10–1	–	14 m.o.	210	70	P	Scalfisce, Trancia
<i>Aspersorio</i>	B	1d8+1	–	8 m.o.	100	80	F	Aggancia, Ignora Scudo, Portata
<i>Bastone</i>	B	1d6	–	1 m.o.	60	40	P	–
<i>Bastone ferrato</i>	B	1d8	–	5 m.o.	90	60	F	–
<i>Berdica</i>	T	2d6	–	13 m.o.	120	90	A	Trancia
<i>Cerbottana grande</i>	P	–	12/24/36	2 m.o.	40	–	P	Bonus Cos
<i>Falce dritta</i>	T	1d8+1	–	7 m.o.	90	50	F	Conficca, Trancia
<i>Forca</i>	P	1d10	–	8 m.o.	70	60	F	Conficca, Sbilancia
<i>Lancia</i>	P	1d8+1	6/12/18	8 m.o.	70	40	P	Conficca, Infilza
<i>Lancia-bastone</i>	P/B	1d8+1 / 1d6	6/12/18	10 m.o.	80	40	B	Conficca, Infilza
<i>Lancia biforcuta</i>	P	1d8	–	6 m.o.	90	40	P	Conficca, Infilza (-1)
<i>Lazo</i>	–	–	–	1 m.o.	30	–	P	Agg./Catt.(-1), Ign. scu., Portata
<i>Maglio pesante</i>	B	1d8+2	–	12 m.o.	140	80	B	Stordisce
<i>Manubalista</i>	P	1d10+3	30/60/180	60 m.o.	140	50	F	Precisione, CdT: 1/2
<i>Pilum</i>	P	1d8	6/12/18	6 m.o.	60	30	F	Conf., Infilza (-1), Ostacola
<i>Roncone</i>	T	1d8+1	–	6 m.o.	100	60	F	Sbilancia, Trancia
<i>Spuntone</i>	P	1d8+1	–	8 m.o.	90	70	A	Conficca, Infilza (-1)
<i>Tridente uncinato</i>	P	1d10	–	12 m.o.	100	60	F	Conf., Infilza (-2), Sbilancia
<i>Zanna lunga</i>	P/T	1d8	–	8 m.o.	100	50	F	Conficca, Perforante, Sbilancia

TAB. 2.29 – Armi Complesse

TAGLIA MINUTA

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Grooka	T/P	1d3/1d4	–	4 m.o.	22	20	B	Infilza

TAGLIA PICCOLA

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Anello lunare o solare	T	1d6	–	6 m.o.	30	30	A	Ambidestria
Bastoncino	B	1d3	–	3 m.a.	20	10	B	N: –1/1; Ambidestria
Boomerang	B	1d4	9/18/27	2 m.o.	20	20	P	Ritornante
Chakram	T	1d6	3/6/12	8 m.o.	20	20	A	Rimbalza
Chatkcha	T	1d6	9/18/27	5 m.o.	20	40	P	+2 pf scagliato; Ritornante
Corna del cervo	T	1d6	–	6 m.o.	20	25	A	Ambidestria
Daga rompispada	P	1d4	–	8 m.o.	20	25	E	Ambidestria, Blocca 1 + Rompe
Daga tripla	P	1d5	–	10 m.o.	25	30	E	Ambidestria, Disarma, Para 1
Haladie	T/P	1d4	-3/6	8 m.o.	35	30	F	Attacco aggiuntivo
Katar trilama	P	1d6	–	15 m.o.	35	50	A	Para 1
Lama Sole e Luna	T/P	1d6	–	5 m.o.	30	30	A	I: –1/1; Ambidestria, Disarma
Manosinistra	P	1d4	–	7 m.o.	20	30	E	I: –1/1; Ambidestria, Guardia +1
Rampino da guerra	P/B	1d4	–	6 m.o.	70	30	F	Aggancia, Ignora scudo, Portata
Sai	P	1d4	–	3 m.o.	20	30	F	I: –1/1; Ambidestria, Disarma
Siangkam	P	1d4	–	1 m.o.	15	20	B	Q: –1/1; Ambidestria
Spada artiglio di tigre	T/P	1d6	–	8 m.o.	40	40	A	I: –1/1; Ambidestria, Sbilancia
Spada ricurva	P	1d6	–	6 m.o.	40	30	B	Ignora scudo, Infilza
Tonfa	B	1d4	–	2 m.o.	20	20	B	I: –1/1; Ambidestria

TAGLIA MEDIA

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Arco composito	P	1d6	21/42/63	15 m.o.	20	20	B	Forza max 15 (no malus Fr)
Arco corto	P	1d6	18/36/54	10 m.o.	20	20	P	Forza max 13
Arco meccanico	P	1d6+1	21/42/63	40 m.o.	50	30	V	Fr max 15 no malus, Precisione
Bastone a due pezzi	B	1d6	–	3 m.o.	30	20	F	Para 1
Catena segmentata	B	1d6	–	10 m.o.	50	50	A	Aggancia, Ignora scudo, Portata
Corda armata	B/T/P	1d2 / 1d4	–	5 m.o.	60	20	F	Aggancia, Ignora scudo, Portata
Falce-catena	T/B	1d4 / 1d6	–	7 m.o.	70	40	F	Aggancia, Portata, Trancia
Frusta	B/T	1d4	–	3 m.o.	30	10	B	Aggancia o Cattura, Portata
Frusta a barbigli	T	1d4+1	–	4 m.o.	35	10	F	Aggancia o Cattura, Portata
Frusta-mezzaluna	T	1d6	–	5 m.o.	50	25	F	Aggancia, Ignora scudo, Portata
Katana	T	1d8+1/1d10+1	–	60 m.o.	80	80	A	Infilza
Lancia Luna e Stelle	P/T	1d6	–	15 m.o.	70	50	A	Attacco aggiuntivo
Lancia tripla	P	1d8	–	30 m.o.	120	70	A	Q: –1/1; Guardia (+3)
Madu	P	1d6	–	8 m.o.	80	50	A	Q: –1/1; Conficca, Guardia (+3)
Mazzafrusto	B	1d8+1	–	12 m.o.	70	50	A	–
Pata	P	1d8	–	15 m.o.	60	60	A	Guardia (+3)
Scudo appuntito	P	1d4	–	13 m.o.	65	65	P	Q: –1; Ambids, Att. bns, Rotture
Scudo dentato	T	1d4	–	15 m.o.	60	60	P	Q: –1; Ambids, Att. bns, Rotture
Scudo lanceolato	T/P	1d6	–	30 m.o.	90	80	F	Q: –1; Ambids, Att. bns, Rotture
Scudo lanterna	T/P	1d6	–	40 m.o.	80	80	E	Q: –1; Abbaglia, Ambids, Att bns
Spada bastarda	T/P	1d8 / 1d10	–	20 m.o.	80	80	F	Infilza
Spada concatenata	T	1d6	–	10 m.o.	45	50	A	Ignora scudo, Para 1
Spada dei nove anelli	T	1d8+1	–	15 m.o.	80	70	A	Infastidisce, Trancia
Spada flessibile	T	1d8	–	20 m.o.	70	40	A	Q: –1/1; Dx min 13, Ignora scudo
Spada-frusta	T	1d8 / 1d6	–	30 m.o.	60	40	A	Aggancia, Dex min. 12
Spada rompilama	T	1d8	–	16 m.o.	60	60	F	Blocca 1 + Rompe, Trancia
Stocco	P	2d4–1	–	13 m.o.	25	25	E	I: –1/1; Guardia (+1), Perfora
Storta	T	1d8+1	–	12 m.o.	70	70	F	Trancia
Targa	P	1d6	–	40 m.o.	90	80	E	Q: –1/1, imposs. disarmare

ARMI COMPLESSE - TAGLIA GRANDE

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Alabarda	T/P	1d12	–	15 m.o.	140	80	A	I: –1/1; Conf., Dist., Sbilancia
Alabarda-sciabola	T	2d6	–	17 m.o.	140	90	A	I: –1/1; Conf., Dist., Trancia
Arco lungo	P	1d8	24/48/72	20 m.o.	40	40	P	Forza min 16
Ascia doppia	T	1d10	–	30 m.o.	200	100	F	Att. agg., Scalfisce, Trancia
Ascia lunga o uncinata	T	2d6	–	14 m.o.	130	90	A	I: –1/1; Dist., Scalfisce, Trancia
Bastone ad anelli	B	1d6+1	–	10 m.o.	80	60	F	Para 1 + Disarma o Rompe
Bastone a tre pezzi	B	1d8	–	6 m.o.	60	40	F	Ignora scudo, Para 1
Bastone agganciavesti	B	1d6+1	–	10 m.o.	120	70	F	N: –1/1; Distanza, Impiglia
Bastone-catena	B	1d6+1/1d6	–	12 m.o.	100	60	A	Agg., Att. Agg., Ign. scudo, Portata
Bastone strangolatore	B/P	1d4	–	5 m.o.	90	30	B	N: –1/1; Agg., Dist., Strang. (20)
Beccodifalco	B/P	1d10	–	10 m.o.	120	70	E	I: –1/1; Conf., Dist., Perforante
Buttafuori	B/P	1d6 / 1d8	–	20 m.o.	90	50	E	Q: –1/1; Conf., Dist., Infilza (–1)
Catena da guerra	B	1d8	–	9 m.o.	80	60	F	Aggancia, Ignora scudo, Portata
Catena fischiante	T	1d6	–	10 m.o.	80	60	F	Danno multiplo, Ignora scudo
Catturauomo	P	1d4	–	10 m.o.	100	70	A	N: –1/1; Agg. o Catt., Distanza
Claymore	T/P	1d10	–	16 m.o.	135	100	A	Gittata (–/–/3)
Corsesca	P	1d10	–	12 m.o.	100	70	A	Q: –1/1; Conf., Dist., Infilza (–2)
Falcione	T	1d10+2	–	14 m.o.	140	90	A	I: –1/1; Distanza, Trancia
Giusarma	P	1d10	–	13 m.o.	130	60	A	I: –1/1; Conficca, Dist., Sbilancia
Lancia-catena	P/B	1d8 / 1d6	–	16 m.o.	100	70	F	Conficca, Ignora scudo, Infilza
Lancia Cielo e Terra	T	1d8	–	20 m.o.	120	70	A	Attacco aggiuntivo, Trancia
Lancia da cavaliere	P	1d10	–	10 m.o.	100	70	A	Guardia (+2), Sbilancia
Lancia da giostra	B	1d8	–	7 m.o.	90	60	A	Guardia (+2), Sbilancia
Lancia doppia	P	1d8	–	12 m.o.	90	60	A	Att. aggiunt., Conf., Infilza (–1)
Maglio doppio	B	1d8	–	25 m.o.	200	100	B	Attacco aggiuntivo, Ritarda
Mannaia	T	1d8+3	–	12 m.o.	140	80	F	Conficca, Trancia
Mezzaluna	T	1d10	–	10 m.o.	90	60	A	I: –1/1; Distanza, Sbilancia
Mezzaluna doppia	T	1d8	–	20 m.o.	120	80	A	Attacco aggiuntivo
No-dachi	T/P	1d10+1	–	45 m.o.	145	100	A	Infilza, Trancia
Partigiana	T/P	1d10	–	12 m.o.	100	60	A	Q: –1/1; Conf., Dist., Infilza (–1)
Picca	P	1d10	–	10 m.o.	110	60	F	Q: –1/1; Conf., Dist., Infilza (–1)
Rastrello da guerra	P	1d8+1	–	9 m.o.	100	40	F	Q: –1/1; Conf., Dist., Sbilancia
Rete uncinata	T	1d6	–	15 m.o.	100	30	F	Q: –1, Cattura, Danno mult., Portata
Spada doppia	T	1d8	–	20 m.o.	120	100	A	Attacco aggiuntivo
Spadone	T/P	1d10	–	15 m.o.	130	100	A	Infilza
Spiedo	P	1d10	–	12 m.o.	100	70	F	Q: –1/1; Conf., Dist., Infilza (–1)

TAGLIA ENORME

Arma	Tipo	Danni	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Sarissa	P	1d12	12 m.o.	160	70	F	Q: –1/1; Conf., Dist., Infilza (–1)

TAGLIA VARIABILE

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Rete	–	–	–/3/6	4 mo/mq	10/mq	var.	P	Q: –1/1, Cattura, Ignora scudo

TAB. 2.30 – Armi da Tiro
TAGLIA MINUTA

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Balestra seicolpi</i>	P	1d4	9/18/36	20 m.o.	30	10	E	Imprecisa, CdT +1
<i>Balestrino</i>	P	1d4+1	12/24/48	10 m.o.	20	10	E	–
<i>Cerbottana minuta</i>	P	–	3/6/9	3 m.a.	5	–	P	Bonus Cos
<i>Dardo da lancio</i>	P	1d3	3/6/12	5 m.a.	2	–	P	Lancio multiplo
<i>Fionda</i>	B	1d4	15/30/45	2 m.a.	1	–	P	–

ARMI DA TIRO - TAGLIA PICCOLA

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Balestra a ripetizione</i>	P	1d6+1	18/36/72	40 m.o.	70	30	A	Imprecisa, CdT +1
<i>Balestra doppia</i>	P	2d6+1	18/36/72	80 m.o.	90	30	A	Imprecisa, CdT +1
<i>Balestra leggera</i>	P	1d6+2	18/36/72	17 m.o.	50	30	F	–
<i>Bastone-fionda</i>	B	1d4+1	18/36/54	1 m.o.	20	10	B	–
<i>Bolas</i>	B	1d4	6/18/30	2 m.o.	25	20	P	Cattura
<i>Boomerang</i>	B	1d4	9/18/27	2 m.o.	20	20	P	Ritornante
<i>Cerbottana piccola</i>	P	–	6/12/18	6 m.a.	10	–	P	Bonus Cos

TAGLIA MEDIA

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Arco composito	P	1d6	21/42/63	15 m.o.	20	20	B	Forza max 15 (no malus Fr)
Arco corto	P	1d6	18/36/54	10 m.o.	20	20	P	Forza max 13
Arco meccanico	P	1d6+1	21/42/63	40 m.o.	50	30	V	Fr max 15 no malus, Precisione
<i>Balestra pesante</i>	P	1d8+2	36/72/108	35 m.o.	100	40	F	Ritarda (c)
<i>Cerbottana media</i>	P	–	9/18/27	1 m.o.	20	–	P	Bonus Cos
<i>Fiocina</i>	P	2d4	6/12/36	50 m.o.	60	40	A	Infilza

TAGLIA GRANDE

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Arco lungo	P	1d8	24/48/72	20 m.o.	40	40	P	Forza min 16
<i>Cerbottana grande</i>	P	–	12/24/36	2 m.o.	40	–	P	Bonus Cos
<i>Manubalista</i>	P	1d10+3	30/60/180	60 m.o.	140	50	F	Precisione, CdT: 1/2

TAB. 2.30A – Dardi per Armi da Tiro
TAGLIA MINUSCOLA

Tipo	Tipo	Danni	Costo	Ing.	L.T.	Speciali
Ago	P	Cerbottana	5 m.r.	–	B	–
Dardo corto	P	Balestrino o Seicolpi	1 m.a.	0,5	E	–
Proietto	B	Fionda o Fustibalus	1 m.a.	1	P	–
Proietto cavo	B	Fionda o Fustibalus	2 m.a.	1	B	Danni aggiuntivi
Proietto velenoso	B	Cerbottana	vario	–	P	Veleno da contatto
Sasso	B	Fionda o Fustibalus	–	0,2	P	–1 ai danni
Spina	P	Cerbottana	–	–	P	–1 ai danni

TAGLIA MINUTA

Tipo	Tipo	Danni	Costo	Ing.	L.T.	Speciali
Dardo leggero	P	Balestra leggera	2 m.a.	1	A	–

TAGLIA PICCOLA

Tipo	Tipo	Danni	Costo	Ing.	L.T.	Speciali
Arpioncino comune	P	Fiocina	5 m.a.	5	A	–
Arpioncino in metallo	P	Fiocina	1 m.o.	10	A	Sempre riutilizzabile
Dardo pesante	P	*	4 m.a.	2	A	–
Freccia fischiante	P	Arco	2 m.a.	1	B	Danni dimezzati
Freccia incendiaria	P	Arco	2 m.a.	1	B	–1 TxC e Danni, Incendia
Freccia leggera	P	Arco	2 m.a.	0,5	B	Gitt. +6/12/18 ogni grado; +1 danni vs bersagli senza corazza; danni ½ vs corazze
Freccia normale	P	Arco	2 m.a.	1	P	–
Freccia pesante	P	Arco	4 m.a.	2	F	+1 TxC e danni; Solo raggio corto e medio
Freccia stordente	B	Arco	2 m.a.	1	F	Solo danni debilitanti
Freccia tagliente	T	Arco	3 m.a.	1	A	Trancia corde, –2 TxC per ferire

* v. Balestra pesante o Manubalista per i danni

TAB. 2.31 – Armi Inastate

TAGLIA GRANDE

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Alabarda	T/P	1d12	–	15 m.o.	140	80	A	I: –1/1; Conf., Dist., Sbilancia
Alabarda-sciabola	T	2d6	–	17 m.o.	140	90	A	I: –1/1; Conf., Dist., Trancia
<i>Ascia bipenne</i>	T	1d10+2	–	20 m.o.	150	90	B	Scaffisce, Trancia
<i>Ascia brol</i>	T	1d10–1	–	14 m.o.	210	70	P	Scaffisce, Trancia
Ascia doppia	T	1d10	–	30 m.o.	200	100	F	Att. agg., Scaffisce, Trancia
Ascia lunga o uncinata	T	2d6	–	14 m.o.	130	90	A	I: –1/1; Dist., Scaffisce, Trancia
<i>Aspersorio</i>	B	1d8+1	–	8 m.o.	100	80	F	Aggancia, Ignora Scudo, Portata
Bastone agganciavesti	B	1d6+1	–	10 m.o.	120	70	F	N: –1/1; Distanza, Impiglia
Bastone strangolatore	B/P	1d4	–	5 m.o.	90	30	B	N: –1/1; Agg., Dist., Strang. (20)
Beccodifalco	B/P	1d10	–	10 m.o.	120	70	E	I: –1/1; Conf., Dist., Perforante
<i>Berdica</i>	T	2d6	–	13 m.o.	120	90	A	Trancia
Buttafuori	B/P	1d6 / 1d8	–	20 m.o.	90	50	E	Q: –1/1; Conf., Dist., Infilza (–1)
Catturauomo	P	1d4	–	10 m.o.	100	50	A	N: –1/1; Agg. o Catt., Distanza
Corsesca	P	1d10	–	12 m.o.	100	70	A	Q: –1/1; Conf., Dist., Infilza (–2)
<i>Falce dritta</i>	T	1d8+1	–	7 m.o.	90	50	F	Conficca, Trancia
Falcione	T	1d10+2	–	14 m.o.	140	90	A	I: –1/1; Distanza, Trancia
<i>Forca</i>	P	1d10	–	8 m.o.	70	60	F	Conficca, Sbilancia
Giusarma	P	1d10	–	13 m.o.	130	60	A	I: –1/1; Conf., Dist., Sbilancia
<i>Lancia</i>	P	1d8+1	6/12/18	8 m.o.	70	40	P	Conficca, Infilza
<i>Lancia-bastone</i>	P/B	1d8+1 / 1d6	6/12/18	10 m.o.	80	40	B	Conficca, Infilza
<i>Lancia biforcuta</i>	P	1d8	–	6 m.o.	90	40	P	Conficca, Infilza (–1)
Lancia-catena	P/B	1d8 / 1d6	–	16 m.o.	100	70	F	Conf., Ign. scudo, Infilza
Lancia Cielo e Terra	T	1d8	–	20 m.o.	120	70	A	Att. aggiuntivo, Trancia
Lancia da cavaliere	P	1d10	–	10 m.o.	100	70	A	Guardia (+2), Sbilancia
Lancia da giostra	B	1d8	–	7 m.o.	90	60	A	Guardia (+2), Sbilancia
Lancia doppia	P	1d8	–	12 m.o.	90	60	A	Att. aggiuntivo, Conficca, Infilza
<i>Maglio pesante</i>	B	1d8+2	–	12 m.o.	140	80	B	Stordisce
Mannaia	T	1d8+3	–	12 m.o.	140	80	F	Conficca, Trancia
Mezzaluna	T	1d10	–	10 m.o.	90	60	A	I: –1/1; Distanza, Sbilancia
Mezzaluna doppia	T	1d8	–	20 m.o.	120	80	A	Attacco aggiuntivo
Partigiana	T/P	1d10	–	12 m.o.	100	60	A	Q: –1/1; Conf., Dist., Infilza (–1)
Picca	P	1d10	–	10 m.o.	110	60	F	Q: –1/1; Conf., Dist., Infilza (–1)
<i>Pilum</i>	P	1d8	6/12/18	6 m.o.	60	30	F	Conficca, Infilza (–1), Ostacola
Rastrello da guerra	P	1d8+1	–	9 m.o.	100	40	F	Q: –1/1; Conf., Dist., Sbilancia
<i>Roncone</i>	T	1d8+1	–	6 m.o.	100	60	F	Sbilancia, Trancia
Spiedo	P	1d10	–	12 m.o.	100	70	F	Q: –1/1; Conf., Dist., Infilza (–1)
<i>Spuntone</i>	P	1d8+1	–	8 m.o.	90	70	A	Conficca, Infilza (–1)
<i>Tridente uncinato</i>	P	1d10	–	12 m.o.	100	60	F	Conf., Infilza (–2), Sbilancia
<i>Zanna lunga</i>	P/T	1d8	–	8 m.o.	100	50	F	Conficca, Perforante, Sbilancia

* in grassetto le Armi Inastate Lunghe

TAGLIA ENORME

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Sarissa	P	1d12	–	12 m.o.	160	70	F	Q: –1/1; Conf., Dist., Infilza (–1)

* in grassetto le Armi Inastate Lunghe

Tab. 2.32 – Armi Doppie**TAGLIA PICCOLA**

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Haladie	T/P	1d4	-/3/6	8 m.o.	35	30	F	Attacco Aggiuntivo

TAGLIA MEDIA

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Corda armata	B/T/P	1d2 / 1d4	–	5 m.o.	60	20	F	Aggancia, Ignora scudo, Portata
Falce-catena	T/B	1d4 / 1d6	–	7 m.o.	70	40	F	Aggancia, Portata, Trancia
Lancia Luna e Stelle	P/T	1d6	–	15 m.o.	70	50	A	Attacco aggiuntivo
Lancia tripla	P	1d8	–	30 m.o.	120	70	A	Q: -1/1; Guardia (+3)
Spada-frusta	T	1d8 / 1d6	–	30 m.o.	60	40	A	Aggancia, Dex min. 12

TAGLIA GRANDE

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Ascia doppia	T	1d10	–	30 m.o.	200	100	F	Att. agg., Scafisce, Trancia
Bastone-catena	B	1d6+1/1d6	–	12 m.o.	100	60	A	Agg., Att. Agg., Ign. scudo, Portata
Buttafuori	B/P	1d6 / 1d8	–	20 m.o.	90	50	E	Q: -1/1; Conf., Dist., Infilza (-1)
Lancia-catena	P/B	1d8 / 1d6	–	16 m.o.	100	70	F	Conficca, Ignora scudo, Infilza
Lancia Cielo e Terra	T	1d8	–	20 m.o.	120	70	A	Attacco aggiuntivo, Trancia
Lancia doppia	P	1d8	–	12 m.o.	90	60	A	Att. aggiuntivo, Conficca, Infilza
Maglio doppio	B	1d8	–	25 m.o.	200	100	B	Attacco aggiuntivo, Ritarda
Mezzaluna doppia	T	1d8	–	20 m.o.	120	80	A	Attacco aggiuntivo
Spada doppia	T	1d8	–	20 m.o.	120	100	A	Attacco aggiuntivo

TAB. 2.33 – Armi da Botta**TAGLIA MINUTA**

Arma	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Ceppo da lancio</i>	1d4	3/9/18	2 m.a.	10	–	P	Ritarda (c)
<i>Fionda</i>	1d4	15/30/45	2 m.a.	1	–	P	–
<i>Kiseru</i>	1d3	–	8 m.a.	10	8	B	danni debil., KO10%, Stordisce
<i>Manganello</i>	1d3	–	5 m.a.	20	10	B	danni debil., KO10%, Stordisce
<i>Martello</i>	1d4	–	2 m.o.	20	10	B	–
<i>Tirapugni</i>	1d2	–	5 m.a.	5	–	B	Ambidestria

TAGLIA PICCOLA

Arma	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Bastoncino	1d3	–	3 m.a.	20	10	B	N: -1/1; Ambidestria
<i>Bastone-fionda</i>	1d4+1	18/36/54	1 m.o.	20	10	B	–
<i>Bolas</i>	1d4	6/18/30	2 m.o.	25	20	P	Cattura
Boomerang	1d4	9/18/27	2 m.o.	20	20	P	Ritornante
<i>Jitte</i>	1d4	–	2 m.o.	20	30	F	Disarma, K.O. +5%
<i>Martello da lancio</i>	1d6	3/6/9	6 m.o.	40	30	F	–
<i>Mazza leggera</i>	1d6	3/6/9	5 m.o.	40	30	P	–
<i>Randello</i>	1d4	–	vario	20	10	P	–
<i>Sferza</i>	1d3	–	5 m.a.	20	–	B	Frastorna
<i>Tomahawk</i>	1d5	3/6/12	3 m.o.	30	13	P	–
Tonfa	1d4	–	2 m.o.	20	20	B	I: -1/1; Ambidestria
<i>Torcia</i>	1d4	–	5 m.a.	25	10	P	Incendia

ARMI DA BOTTA - TAGLIA MEDIA

Arma	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Badile</i>	1d5	–	2 m.o.	90	30	B	–
Bastone a due pezzi	1d6	–	3 m.o.	30	20	F	Para 1
<i>Catena</i>	1d5	–	4 m.o.	40	40	B	Aggancia, Ignora scudo
Catena segmentata	1d6	–	10 m.o.	50	50	A	Aggancia, Ignora scudo, Portata
<i>Clava</i>	1d6	–	1 m.o.	50	30	P	–
<i>Clava chiodata</i>	1d6+1	–	3 m.o.	70	35	P	–
<i>Maglio</i>	1d6	–	4 m.o.	100	40	B	Ritarda
<i>Maglio da guerra</i>	1d8	–	8 m.o.	70	50	B	Ritarda
Mazzafrusto	1d8+1	–	12 m.o.	70	50	A	–
<i>Mazza ferrata</i>	1d8+1	–	11 m.o.	80	50	F	–
<i>Mazza pesante</i>	1d8	–	10 m.o.	80	50	B	–
<i>Mezzo bastone</i>	1d5	–	5 m.a.	30	20	P	–
<i>Vanga</i>	1d5	–	1 m.o.	70	20	B	–

TAGLIA GRANDE

Arma	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Aspersorio</i>	1d8+1	–	8 m.o.	100	80	F	Aggancia, Ignora Scudo, Portata
<i>Bastone</i>	1d6	–	1 m.o.	60	40	P	–
Bastone ad anelli	1d6+1	–	10 m.o.	80	60	F	Para 1 + Disarma o Rompe
Bastone a tre pezzi	1d8	–	6 m.o.	60	40	F	Ignora scudo, Para 1
Bastone agganciavesti	1d6+1	–	10 m.o.	120	50	F	N: -1/1; Distanza, Impiglia
Bastone-catena	1d6+1/1d6	–	12 m.o.	100	60	A	Agg., Att. Agg., Ign. scudo, Portata
<i>Bastone ferrato</i>	1d8	–	5 m.o.	90	60	F	–
Catena da guerra	1d8	–	9 m.o.	80	60	F	Aggancia, Ignora scudo, Portata
<i>Correggiato</i>	1d6	–	4 m.o.	90	50	B	Ignora scudo
Lancia da giostra	1d8	–	7 m.o.	90	60	A	Guardia (+2), Sbilancia
Maglio doppio	1d8	–	25 m.o.	200	100	B	Attacco aggiuntivo, Ritarda
<i>Maglio pesante</i>	1d8+2	–	12 m.o.	140	80	B	Stordisce

TAB. 2.34 – Armi da Punta
TAGLIA MINUSCOLA

Arma	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Ago da bocca</i>	–	1,5/3/4,5	5 m.r.	–	–	F	Irrita, Lancio Multiplo
<i>Triboli (10)</i>	1	–	1 m.o.	5	–	F	Intralcia

TAGLIA MINUTA

Arma	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Baionetta</i>	1d4 o 1d8	–	4 m.o.	20	20	E	Conficca, Infilza
<i>Balestra seicolpi</i>	1d4	9/18/36	20 m.o.	30	10	E	Imprecisa, CdT +1
<i>Balestrino</i>	1d4+1	12/24/48	10 m.o.	20	10	E	–
<i>Cerbottana minuta</i>	–	3/6/9	3 m.a.	5	–	P	Bonus Cos
<i>Corna del fachiro</i>	1d4	–	1 m.o.	15	10	B	–
<i>Dardo da lancio</i>	1d3	3/6/12	5 m.a.	2	–	P	Lancio multiplo
<i>Phurbu</i>	1d4	–	10 m.o.	20	20	B	-1 TxC, +1 danni vs demoni
<i>Stiletto</i>	1d4	–	4 m.o.	10	10	A	Perforante
<i>Uncino</i>	1d4	–	1 m.o.	20	20	B	Sbilancia

TAGLIA PICCOLA

Arma	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Balestra a ripetizione</i>	1d6+1	18/36/72	40 m.o.	70	30	A	Imprecisa, CdT +1
<i>Balestra doppia</i>	2d6+1	18/36/72	80 m.o.	90	30	A	Imprecisa, CdT +1
<i>Balestra leggera</i>	1d6+2	18/36/72	17 m.o.	50	30	F	–
<i>Bok (punta di pietra)</i>	1d4	–	14 m.a.	30	9	P	Infilza
<i>Bok (punta d'osso)</i>	1d4	–	8 m.a.	18	5	P	Infilza
<i>Cerbottana piccola</i>	–	6/12/18	6 m.a.	10	–	P	Bonus Cos
<i>Coltello da lancio</i>	1d5	3/6/9	4 m.o.	30	30	B	–

Punta Taglia Piccola	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Daga</i>	1d5	–	5 m.o.	25	30	P	–
<i>Daga rompispada</i>	1d4	–	8 m.o.	20	25	E	Ambidestria, Blocca 1 + Rompe
<i>Daga sfondagiaco</i>	1d5	–	6 m.o.	20	20	A	Perforante
<i>Daga tripla</i>	1d5	–	10 m.o.	25	30	E	Ambidestria, Disarma, Para 1
<i>Giavellotto leggero</i>	1d5	9/18/27	2 m.o.	20	10	P	Infilza
<i>Katar</i>	1d6	–	8 m.o.	30	40	B	–
<i>Katar con guardia</i>	1d6	–	10 m.o.	40	50	A	Guardia (+1)
<i>Katar trilama</i>	1d6	–	15 m.o.	35	50	A	Para 1
<i>Manosinistra</i>	1d4	–	7 m.o.	20	30	E	I: -1/1; Ambidestria, Guardia +1
<i>Piccone militare</i>	1d6	–	6 m.o.	40	40	F	Danni x2 a pietra, Perforante
<i>Sai</i>	1d4	–	3 m.o.	20	30	F	I: -1/1; Ambidestria, Disarma
<i>Siangkam</i>	1d4	–	1 m.o.	15	20	B	Q: -1/1; Ambidestria
<i>Spada ricurva</i>	1d6	–	6 m.o.	40	30	B	Ignora scudo, Infilza
<i>Zanna corta</i>	1d4	–	3 m.o.	40	30	B	Sbilancia
<i>Zappetta</i>	1d4	–	5 m.a.	30	10	P	–

ARMI DA PUNTA - TAGLIA MEDIA

Arma	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Arco composito</i>	1d6	21/42/63	15 m.o.	20	20	B	Forza max 15 (no malus Fr)
<i>Arco corto</i>	1d6	18/36/54	10 m.o.	20	20	P	Forza max 13
<i>Arco meccanico</i>	1d6+1	21/42/63	40 m.o.	50	30	V	Fr max 15 no malus, Precisione
<i>Arpione</i>	1d6	3/6/12	5 m.o.	60	40	P	Infilza (-1)
<i>Balestra pesante</i>	1d8+2	36/72/108	35 m.o.	100	40	F	Ritarda (c)
<i>Bastone animato a scatto</i>	1d6	3/6/9	15 m.o.	40	20	A	Infilza
<i>Cerbottana media</i>	–	9/18/27	1 m.o.	20	–	P	Bonus Cos
<i>Falarica</i>	1d6+1	9/18/27	6 m.o.	70	60	F	Incendia, Infilza
<i>Fiocina</i>	2d4	6/12/36	50 m.o.	60	40	A	Infilza
<i>Giavellotto</i>	1d6	9/18/27	4 m.o.	40	20	P	Infilza
<i>Lancia tripla</i>	1d8	–	30 m.o.	120	70	A	A: -1/1; Guardia (+3)
<i>Madu</i>	1d6	–	8 m.o.	80	50	A	Q: -1/1; Conficca, Guardia (+3)
<i>Pata</i>	1d8	–	15 m.o.	60	60	A	Guardia (+3)
<i>Piccone</i>	1d6	–	3 m.o.	90	30	B	Danni x2 a pietra, Perforante
<i>Scudo appuntito</i>	1d4	–	13 m.o.	65	65	P	Q: -1; Ambids, Att. bns, Rotture
<i>Soliferrum</i>	1d6 o 1d5	9/18/27	4 m.o.	60	55	F	Infilza
<i>Stocco</i>	2d4-1	–	13 m.o.	25	25	E	I: -1/1; Guardia (+1), Perfor.
<i>Targa</i>	1d6	–	40 m.o.	90	80	E	Q: -1/1, imposs. disarmare
<i>Tridente</i>	1d8	3/6/9	8 m.o.	50	50	B	Infilza (-1)
<i>Zappa</i>	1d6	–	2 m.o.	80	20	P	Sbilancia

TAGLIA GRANDE

Arma	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Arco lungo</i>	1d8	24/48/72	20 m.o.	40	40	P	Forza min 16
<i>Catturauomo</i>	1d4	–	10 m.o.	100	50	A	N: -1/1; Agg. o Catt., Distanza
<i>Cerbottana grande</i>	–	12/24/36	2 m.o.	40	–	P	Bonus Cos
<i>Corsesca</i>	1d10	–	12 m.o.	100	70	A	Q: -1/1; Conf., Dist., Infilza (-2)
<i>Forca</i>	1d10	–	8 m.o.	70	60	F	Conficca, Sbilancia
<i>Forcone</i>	1d8	–	4 m.o.	80	30	B	–
<i>Giusarma</i>	1d10	–	13 m.o.	130	60	A	I: -1/1; Conficca, Dist., Sbilancia
<i>Lancia</i>	1d8+1	6/12/18	8 m.o.	70	40	P	Conficca, Infilza
<i>Lancia biforcuta</i>	1d8	–	6 m.o.	90	40	P	Conficca, Infilza (-1)
<i>Lancia da cavaliere</i>	1d10	–	10 m.o.	100	70	A	Guardia (+2), Sbilancia
<i>Lancia doppia</i>	1d8	–	12 m.o.	90	60	A	Att. aggiuntivo, Conficca, Infilza
<i>Manubalista</i>	1d10+3	30/60/180	60 m.o.	140	50	F	Precisione, CdT: ½
<i>Picca</i>	1d10	–	10 m.o.	110	60	F	Q: -1/1; Conf., Dist., Infilza (-1)
<i>Pilum</i>	1d8	6/12/18	6 m.o.	60	30	F	Conf., Infilza (-1), Ostacola
<i>Rastrello</i>	1d8	–	2 m.o.	80	30	B	Sbilancia
<i>Rastrello da guerra</i>	1d8+1	–	9 m.o.	100	40	F	Q: -1/1; Conf., Dist., Sbilancia

Punta Taglia Grande	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Spiedo	1d10	–	12 m.o.	100	70	F	Q: -1/1; Conf., Dist., Infilza (-1)
<i>Spuntone</i>	1d8+1	–	8 m.o.	90	70	A	Conficca, Infilza (-1)
<i>Tridente uncinato</i>	1d10	–	12 m.o.	100	60	F	Conficca, Infilza (-2), Sbilancia

TAGLIA ENORME

Arma	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Sarissa	1d12	–	12 m.o.	160	70	F	Q: -1/1; Conf., Dist., Infilza (-1)

TAB. 2.35 – Armi da Taglio

TAGLIA MINUTA

Arma	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Accetta</i>	1d4	–	1 m.o.	20	10	P	–
<i>Artiglio da guerra</i>	1d4	–	5 m.o.	20	20	P	Ambidestria
<i>Coltello</i>	1d4	–	2 m.a.	10	5	P	–

TAGLIA PICCOLA

Arma	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Anello lunare o solare	1d6	–	6 m.o.	30	30	A	Ambidestria
Chakram	1d6	3/6/12	8 m.o.	20	20	A	Rimbalza
Chatkcha	1d6	9/18/27	5 m.o.	20	40	P	+2 pf scagliato; Ritornante
<i>Coltellaccio</i>	1d6	–	8 m.o.	35	40	E	Guardia (+1), Trancia
Corna del cervo	1d6	–	6 m.o.	20	25	A	Ambidestria
<i>Mannarese</i>	1d6	–	4 m.o.	50	40	F	Trancia
<i>Mannarino</i>	1d5	–	1 m.o.	30	20	F	Trancia
<i>Ronca</i>	1d5	–	1 m.o.	30	20	B	Trancia
<i>Scure</i>	1d6	3/6/12	5 m.o.	30	20	B	Trancia
<i>Sferza uncinata</i>	1d4	–	1 m.o.	20	–	B	Frastorna
<i>Spada-falcetto</i>	1d6+1	–	8 m.o.	50	40	B	Trancia
Spada ricurva	1d6	–	6 m.o.	40	30	B	Ignora scudo, Infilza
<i>Tomahawk</i>	1d5	3/6/12	3 m.o.	30	13	P	-1 TxC come arma da taglio
<i>Wakizashi</i>	1d6+1	–	18 m.o.	30	40	A	Gittata (-3/6)

TAGLIA MEDIA

Arma	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
<i>Ascia</i>	1d6	–	5 m.o.	100	40	P	Scalfisce, Trancia
<i>Falce pesante</i>	1d10	–	13 m.o.	120	80	A	Trancia
Frusta a barbigli	1d4+1	–	4 m.o.	35	10	F	Aggancia o Cattura, Portata
Frusta-mezzaluna	1d6	–	5 m.o.	50	25	F	Aggancia, Ignora scudo, Portata
Katana	1d8+1/1d10+1	–	60 m.o.	80	80	A	Infilza
<i>Manopola</i>	1d6	–	15 m.o.	50	60	A	imposs. disarmare; Ambidestria
<i>Sciabola o Scimitarra</i>	1d8	–	12 m.o.	50	60	F	Trancia
Scudo dentato	1d4	–	15 m.o.	60	60	P	Q: -1; Ambids, Att. bns, Rotture
Spada concatenata	1d6	–	10 m.o.	45	50	A	Ignora scudo, Para 1
Spada dei nove anelli	1d8+1	–	15 m.o.	80	70	A	Infatidisce, Trancia
<i>Spada del boia</i>	1d10	–	13 m.o.	140	90	F	Trancia
Spada flessibile	1d8	–	20 m.o.	70	40	A	Q: -1/1; Dx min 13, Ignora scudo
Spada-frusta	1d8 / 1d6	–	30 m.o.	60	40	A	Aggancia, Dex min. 12
<i>Spada lunga</i>	1d8	–	10 m.o.	60	60	F	–
Spada rompilama	1d8	–	16 m.o.	60	60	F	Blocca 1 + Rompe, Trancia
Storta	1d8+1	–	12 m.o.	70	80	F	Trancia
<i>Tachi</i>	1d8+1	–	30 m.o.	60	60	A	–

ARMI DA TAGLIO - TAGLIA GRANDE

Arma	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Alabarda-sciabola	2d6	–	17 m.o.	140	90	A	I: –1/1; Conf., Dist., Trancia
Ascia bipenne	1d10+2	–	20 m.o.	150	90	B	Scalfisce, Trancia
Ascia brol	1d10–1	–	14 m.o.	210	70	P	Scalfisce, Trancia
Ascia doppia	1d10	–	30 m.o.	200	100	F	Att. agg., Scalfisce, Trancia
Ascia lunga o uncinata	2d6	–	14 m.o.	130	90	A	I: –1/1; Dist., Scalfisce, Trancia
Berdica	2d6	–	13 m.o.	120	90	A	Trancia
Catena fischiante	1d6	–	10 m.o.	80	60	F	Danno multiplo, Ignora scudo
Falce	1d8	–	5 m.o.	110	50	B	Trancia
Falce dritta	1d8+1	–	7 m.o.	90	50	F	Conficca, Trancia
Falcione	1d10+2	–	14 m.o.	140	90	A	I: –1/1; Distanza, Trancia
Lancia Cielo e Terra	1d8	–	20 m.o.	120	70	A	Att. aggiuntivo, Trancia
Mannaia	1d8+3	–	12 m.o.	140	80	F	Conficca, Trancia
Mezzaluna	1d10	–	10 m.o.	90	60	A	I: –1/1; Distanza, Sbilancia
Mezzaluna doppia	1d8	–	20 m.o.	120	80	A	Attacco aggiuntivo
Rete uncinata	1d6	–	15 m.o.	100	30	F	Q: –1, Catt., Danno mult., Port.
Roncone	1d8+1	–	6 m.o.	100	60	F	Sbilancia, Trancia
Spada doppia	1d8	–	20 m.o.	120	100	A	Attacco aggiuntivo

Tab. 2.36 – Armi Miste
TAGLIA MINUTA

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Garrotta	–	1d3	–	5 m.a.	5	–	B	danni deb., Strangola + Cattura
Grooka	T/P	1d3/1d4	–	4 m.o.	22	20	B	Infilza
Jambiya	T/P	1d4	–	4 m.o.	20	25	A	–
Kris	T/P	1d4	–	4 m.o.	15	25	F	Mortale
Pugnale	P/T	1d4	3/6/9	2 m.o.	15	20	P	–
Pugnale doppio	P/B	1d4 / 1d3	3/6/9	5 m.o.	30	20	F	Punta=pugnale, Botta=manganel.
Tanto	P/T	1d4+1	3/6/9	6 m.o.	15	25	A	–
Ventaglio da guerra	B/T	1d4	–	4 m.o.	20	15	F	I: –1/1; Gittata (–3/6), KO +5%

TAGLIA PICCOLA

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Falcetto	T/P	1d4	–	2 m.o.	25	20	B	Trancia
Haladie	T/P	1d4	–3/6	8 m.o.	35	30	F	Attacco aggiuntivo
Kukri	T/P	1d4+1	–	5 m.o.	20	25	A	Trancia
Lama Sole e Luna	T/P	1d6	–	5 m.o.	30	30	A	I: –1/1; Ambidestria, Disarma
Ninja-to	T/P	1d6	–	12 m.o.	35	40	A	Elsa e fodero multiuso
Rampino da guerra	P/B	1d4	–	6 m.o.	70	30	F	Aggancia, Ignora scudo, Portata
Spada artiglio di tigre	T/P	1d6	–	8 m.o.	40	40	A	I: –1/1; Ambidestria, Sbilancia
Spada corta	T/P	1d6	–	6 m.o.	30	40	B	Gittata (–3/6)

TAGLIA MEDIA

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Ascia da battaglia	T/P	1d8	–	10 m.o.	70	60	B	Perforante, Scalfisce, Trancia
Ascia- mazza/martello	T/B	1d6+1	–3/6	15 m.o.	60	50	F	Scalfisce, Trancia
Bastone animato	T/P	vario	–	+5 m.o.	+15	var.	A	–
Bastone appuntito	B/P	1d6	–	3 m.o.	40	20	B	Perforante, Sbilancia
Corda armata	B/T/P	1d2 / 1d4	–	5 m.o.	60	20	F	Aggancia, Ignora scudo, Portata
Falce-catena	T/B	1d4 / 1d6	–	7 m.o.	70	40	F	Aggancia, Portata, Trancia
Frusta	B/T	1d4	–	3 m.o.	30	10	B	Aggancia o Cattura, Portata
Lancia Luna e Stelle	P/T	1d6	–	15 m.o.	70	50	A	Attacco aggiuntivo
Martello da guerra	B/P	1d8	–	10 m.o.	70	60	A	Perforante
Mazza appuntita	T/B	1d8	–	8 m.o.	50	40	P	–
Scudo lanceolato	T/P	1d6	–	30 m.o.	90	80	F	Q: –1; Ambids, Att. bns, Rotture
Scudo lanterna	T/P	1d6	–	40 m.o.	80	80	E	Q: –1; Abbaglia, Ambids, Att bns
Spada bastarda	T/P	1d8 / 1d10	–	20 m.o.	80	80	F	Infilza

ARMI MISTE - TAGLIA GRANDE

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Alabarda	T/P	1d12	–	15 m.o.	140	80	A	I: -1/1; Conf., Dist., Sbilancia
Bastone strangolatore	B/P	1d4	–	5 m.o.	90	30	B	N: -1/1; Agg., Dist., Strang. (20)
Beccodifalco	B/P	1d10	–	10 m.o.	120	70	E	I: -1/1; Conf., Dist., Perforante
Buttafuori	B/P	1d6 / 1d8	–	20 m.o.	90	50	E	Q: -1/1; Conf., Dist., Infilza (-1)
Claymore	T/P	1d10	–	16 m.o.	135	100	A	Gittata (-/-/3)
Lancia-bastone	P/B	1d8+1 / 1d6	6/12/18	10 m.o.	80	40	B	Conficca, Infilza
Lancia-catena	P/B	1d8 / 1d6	–	16 m.o.	100	70	F	Conficca, Ignora scudo, Infilza
Lazo	–	–	–	1 m.o.	30	–	P	Agg./Catt.(-1), Ign. scu., Portata
No-dachi	T/P	1d10+1	–	45 m.o.	145	100	A	Infilza, Trancia
Partigiana	T/P	1d10	–	12 m.o.	100	60	A	Q: -1/1; Conf., Dist., Infilza (-1)
Spadone	T/P	1d10	–	15 m.o.	130	100	A	Infilza
Zanna lunga	P/T	1d8	–	8 m.o.	100	50	F	Conficca, Perforante, Sbilancia

TAGLIA VARIABILE

Arma	Tipo	Danni	Gittata	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Grado Base
Rete	–	–	-3/6	4 mo/mq	10/mq	var.	P	Q: -1/1, Cattura, Ignora scudo

TAB. 2.37 – Armi dell'Età della Pietra
TAGLIA MINUTA

Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Accetta	T	–
Artiglio da guerra	T	Ambidestria
Ceppo da lancio	B	Ritarda (c)
Cerbottana minuta	P	Bonus Cos
Coltello	T	–
Dardo da lancio	P	Lancio multiplo
Fionda	B	–
Garrotta	–	danni deb., Strangola + Cattura
Pugnale	P/T	–

TAGLIA PICCOLA

Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Bok (punta di pietra)	P	Infilza
Bok (punta d'osso)	P	Infilza
Bolas	B	Cattura
Boomerang	B	Ritornante
Cerbottana piccola	P	Bonus Cos
Chatkcha	T	+2 pf scagliato; Ritornante
Daga	P	–
Giavelotto leggero	P	Infilza
Mazza leggera	B	–
Randello	B	–
Tomahawk	B o T	-1 TxC come arma da taglio
Torcia	B	Incendia
Zappetta	P	–

TAGLIA MEDIA

Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Arco corto	P	Forza max 13
Arpione	P	Infilza (-1)
Ascia	T	Scalfisce, Trancia
Cerbottana media	P	Bonus Cos
Clava	B	–
Clava chiodata	B	–
Giavelotto	P	Infilza
Mazza appuntita	T/B	–
Mezzo bastone	B	–
Scudo appuntito	P	Q: -1; Ambids, Att. bns, Rotture
Scudo dentato	T	Q: -1; Ambids, Att. bns, Rotture
Zappa	P	Sbilancia

TAGLIA GRANDE

Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Arco lungo	P	Forza min 16
Ascia brol	T	Scalfisce, Trancia
Bastone	B	–
Cerbottana grande	P	Bonus Cos
Lancia	P	Conficca, Infilza
Lazo	–	Agg./Catt.(-1), Ign. scu., Portata

TAGLIA VARIABILE

Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Rete	–	Q: -1/1, Cattura, Ignora scudo

TAB. 2.38 – Armi dell’Età del Bronzo

TAGLIA MINUTA		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
<i>Corna del fachiro</i>	P	–
Grooka	T/P	Infilza
<i>Kiseru</i>	B	danni debil., KO10%, Stordisce
<i>Manganello</i>	B	danni debil., KO10%, Stordisce
<i>Martello</i>	B	–
<i>Phurbu</i>	P	–1 TxC, +1 danni vs demoni
<i>Tirapugni</i>	B	Ambidestria
<i>Uncino</i>	P	Sbilancia

TAGLIA PICCOLA		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Bastoncino	B	N: –1/1; Ambidestria
<i>Bastone-fionda</i>	B	–
<i>Coltello da lancio</i>	P	–
<i>Falcetto</i>	T/P	Trancia
<i>Katar</i>	P	–
<i>Ronca</i>	T	Trancia
<i>Scure</i>	T	Trancia
<i>Sferza</i>	B	Frastorna
<i>Sferza uncinata</i>	T	Frastorna
Siangkam	P	Q: –1/1; Ambidestria
<i>Spada corta</i>	T/P	Gittata (-/3/6)
<i>Spada-falcetto</i>	T	Trancia
Spada ricurva	P	Ignora scudo, Infilza
Tonfa	B	I: –1/1; Ambidestria
<i>Zanna corta</i>	P	Sbilancia

TAGLIA MEDIA		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Arco composito	P	Forza max 15 (no malus Fr)
<i>Ascia da battaglia</i>	T/P	Perforante, Scalfisce, Trancia
<i>Badile</i>	B	–
<i>Bastone appuntito</i>	B/P	Perforante, Sbilancia
<i>Catena</i>	B	Aggancia, Ignora scudo
Frusta	B/T	Aggancia o Cattura, Portata
<i>Maglio</i>	B	Ritarda
<i>Maglio da guerra</i>	B	Ritarda
<i>Mazza pesante</i>	B	–
<i>Piccone</i>	P	Danni x2 a pietra, Perforante
<i>Tridente</i>	P	Infilza (-1)
<i>Vanga</i>	B	–

TAGLIA GRANDE		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
<i>Ascia bipenne</i>	T	Scalfisce, Trancia
Bastone strangolatore	B/P	N: –1/1; Agg., Dist., Strang. (20)
<i>Correggiato</i>	B	Ignora scudo
<i>Falce</i>	T	Trancia
<i>Forcone</i>	P	–
Lancia-bastone	P/B	Conficca, Infilza
Maglio doppio	B	Attacco aggiuntivo, Ritarda
<i>Maglio pesante</i>	B	Stordisce
<i>Rastrello</i>	P	Sbilancia

TAB. 2.39 – Armi dell’Età del Ferro

TAGLIA MINUSCOLA		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
<i>Ago da bocca</i>	P	Irrita, Lancio Multiplo
<i>Triboli (10)</i>	P	Intralcia

TAGLIA MINUTA		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
<i>Kris</i>	T/P	Mortale
<i>Pugnale doppio</i>	P/B	Punta=pugnale, Botta=mangan.
<i>Ventaglio da guerra</i>	B/T	I: –1/1; Gittata (-/3/6), KO 5%

TAGLIA PICCOLA		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
<i>Balestra leggera</i>	P	–
Haladie	T/P	Attacco Aggiuntivo
<i>Jitte</i>	B	Disarma, K.O. +5%
<i>Mannarese</i>	T	Trancia
<i>Mannarino</i>	T	Trancia
<i>Martello da lancio</i>	B	–
<i>Piccone militare</i>	P	Danni x2 a pietra, Perforante
Rampino da guerra	P/B	Aggancia, Ignora scudo, Portata
Sai	P	I: –1/1; Ambidestria, Disarma

TAGLIA MEDIA		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
<i>Ascia- mazza/martello</i>	T/B	Scalfisce, Trancia
<i>Balestra pesante</i>	P	Ritarda (c)
Bastone a due pezzi	B	Para 1
Corda armata	B/T/P	Aggancia, Ignora scudo, Portata
<i>Falarica</i>	P	Incendia, Infilza
Falce-catena	T/B	Aggancia, Portata, Trancia
Frusta a barbigli	T	Aggancia o Cattura, Portata
Frusta-mezzaluna	T	Aggancia, Ignora scudo, Portata
<i>Mazza ferrata</i>	B	–
<i>Sciabola o Scimitarra</i>	T	Trancia
Scudo lanceolato	T/P	Q: –1; Ambids, Att. bns, Rotture
<i>Soliferrum</i>	P	Infilza
Spada bastarda	T/P	Infilza
<i>Spada del boia</i>	T	Trancia
<i>Spada lunga</i>	T	–
Spada rompilama	T	Blocca 1 + Rompe, Trancia
Storta	T	Trancia

TAGLIA GRANDE		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Ascia doppia	T	Att. agg., Scalfisce, Trancia
<i>Aspersorio</i>	B	Aggancia, Ign. Scudo, Portata
Bastone ad anelli	B	Para 1 + Disarma o Rompe
Bastone a tre pezzi	B	Ignora scudo, Para 1
Bastone agganciavesti	B	N: –1/1; Distanza, Impiglia
<i>Bastone ferrato</i>	B	–
Catena da guerra	B	Aggancia, Ignora scudo, Portata
Catena fischiante	T	Danno multiplo, Ignora scudo
<i>Falce dritta</i>	T	Conficca, Trancia
<i>Forca</i>	P	Conficca, Sbilancia
Lancia-catena	P/B	Conf., Ign. scudo, Infilza
Mannaia	T	Conficca, Trancia
<i>Manubalista</i>	P	Precisione, CdT: 1/2

Arma Taglia Grande	Tipo	Speciali Grado Base
Picca	P	Q: -1/1; Conf., Dist., Infilza (-1)
Pilum	P	Conficca, Infilza (-1), Ostacola
Rastrello da guerra	P	Q: -1/1; Conf., Dist., Sbilancia
Rete uncinata	T	Q: -1, Catt., Danni mult., Port.
Roncone	T	Sbilancia, Trancia
Spiedo	P	Q: -1/1; Conf., Dist., Infilza (-1)
Tridente uncinato	P	Conficca, Infilza (-2), Sbilancia
Zanna lunga	P/T	Conficca, Perforante, Sbilancia

TAGLIA ENORME		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Sarissa	P	Q: -1/1; Conf., Dist., Inf. (-1)

TAB. 2.40 – Armi dell’Età dell’Acciaio

TAGLIA MINUTA		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Jambya	T/P	–
Stiletto	P	Perforante
Tanto	P/T	–

TAGLIA PICCOLA		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Anello lunare o solare	T	Ambidestria
Balestra a ripetizione	P	Imprecisa, CdT +1
Balestra doppia	P	Imprecisa, CdT +1
Chakram	T	Rimbalza
Corna del cervo	T	Ambidestria
Daga sfondagiaco	P	Perforante
Katar con guardia	P	Guardia (+1)
Katar trilama	P	Para 1
Kukri	T/P	Trancia
Lama Sole e Luna	T/P	I: -1/1; Ambidestria, Disarma
Ninja-to	T/P	Elsa e fodero multiuso
Spada artiglio di tigre	T/P	I: -1/1; Ambidestria, Sbilancia
Wakizashi	T	Gittata (-3/6)

TAGLIA MEDIA		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Bastone animato	T/P	–
Bastone animato a scatto	P	Infilza
Catena segmentata	B	Aggancia, Ignora scudo, Portata
Falce pesante	T	Trancia
Fiocina	P	Infilza
Katana	T	Infilza
Lancia Luna e Stelle	P/T	Attacco aggiuntivo
Lancia tripla	P	A: -1/1; Guardia (+3)
Madu	P	Q: -1/1; Conficca, Guardia (+3)
Manopola	T	imposs. disarmare; Ambidestria
Martello da guerra	B/P	Perforante
Mazzafrusto	B	–
Pata	P	Guardia (+3)
Spada concatenata	T	Ignora scudo, Para 1
Spada dei nove anelli	T	Infastidisce, Trancia
Spada flessibile	T	Q: -1/1; Dx min 13, Ign. scudo
Spada-frusta	T	Aggancia, Dex min. 12
Tachi	T	–

TAGLIA GRANDE		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Alabarda	T/P	I: -1/1; Conf., Dist., Sbilancia
Alabarda-sciabola	T	I: -1/1; Conf., Dist., Trancia
Ascia lunga o uncinata	T	I: -1/1; Dist., Scalfisce, Trancia
Bastone-catena	B	Agg., Att. Agg., Ign. scudo, Portata
Berdica	T	Trancia
Catturauomo	P	N: -1/1; Agg. o Catt., Distanza
Claymore	T/P	Gittata (-1/3)
Corsesca	P	Q: -1/1; Conf., Dist., Infilza (-2)
Falcione	T	I: -1/1; Distanza, Trancia
Giusarma	P	I: -1/1; Conf., Dist., Sbilancia
Lancia Cielo e Terra	T	Att. aggiuntivo, Trancia
Lancia da cavaliere	P	Guardia (+2), Sbilancia
Lancia da giostra	B	Guardia (+2), Sbilancia
Lancia doppia	P	Att. agg., Conf., Infilza
Mezzaluna	T	I: -1/1; Distanza, Sbilancia
Mezzaluna doppia	T	Attacco aggiuntivo
No-dachi	T/P	Infilza, Trancia
Partigiana	T/P	Q: -1/1; Conf., Dist., Infilza (-1)
Spada doppia	T	Attacco aggiuntivo
Spadone	T/P	Infilza
Spuntone	P	Conficca, Infilza (-1)

TAB. 2.41 – Armi dell’Età dell’Esplosivo

TAGLIA MINUTA		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Baionetta	P	Conficca, Infilza
Balestra seicolpi	P	Imprecisa, CdT +1
Balestrino	P	–

TAGLIA PICCOLA		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Coltellaccio	T	Guardia (+1), Trancia
Daga rompispada	P	Ambidestria, Blocca 1 + Rompe
Daga tripla	P	Ambidestria, Disarma, Para 1
Manosinistra	P	I: -1/1; Ambidestria, Guardia +1

TAGLIA MEDIA		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Scudo lanterna	T/P	Q: -1; Abbaglia, Ambids, Att bns
Stocco	P	I: -1/1; Guardia (+1), Perfor.
Targa	P	Q: -1/1, imposs. disarmare

TAGLIA GRANDE		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Beccodifalco	B/P	I: -1/1; Conf., Dist., Perforante
Buttafuori	B/P	Q: -1/1; Conf., Dist., Infilza (-1)

TAB. 2.42 – Armi dell’Età del Vapore

TAGLIA MEDIA		
Arma	Tipo	Speciali Grado Base
Arco meccanico	P	Fr max 15 no malus, Precisione

Appendice B: Nomi delle Armi

Molte armi hanno nomi specifici nella lingua di altre culture, ma in questo supplemento si è preferito adottare ove possibile un nome descrittivo italiano per ogni arma. Nell'appendice seguente si riporta un elenco di termini originali nelle varie lingue per le armi sopra riportate, in modo da poterle utilizzare nella campagna per dare più realismo all'ambientazione, e per riuscire ad identificare le stesse armi riportate col nome originale in altri supplementi.

Tab. 2.43 – ESTREMO ORIENTE

Arma	Cina	Giappone	India	Malesia
Ago da bocca		Fukimi-bari		
Alabarda	Ji			
Arco corto		Han-Kyu	Kaman	
Arco lungo		Dai-Kyu		
Artigli da guerra			Bagh Nakh	
Ascia bipenne			Tabar	
Ascia da battaglia		Masakari	Bullova, Khond	
Ascia lunga		O-No	Naga	
Bastone	Gun	Bo		
Bastone animato		Shikomi-zue		
Bastone-catena		Feruzue		
Bastone ad anelli		Kongo-zue		
Bastone a 2 pezzi		Nunchaku		Laingtjat
Bastone a 3 pezzi		Sanbon		Sa Tjat Koen
Bastone aggan-ciavesti	Lang Xian	Sodegarami o Tsukubo		
Bastone ferrato		Tetsu-bo	Gadha	
Bast. strangolat.		Take-hoko		
Bolas		Surujin		
Buttafuori		Shinobi-zue		
Catena da guerra	Lian	Manriki-gusari		
Catena segmentata		Kau Sin Ke		
Catturauomo	Cha gan	Sasumata		
Cerbottana		Fukidake o Fukiya		Sumpitan
Coltello		Kwaiken o Kozuka		Korambi
Corda armata	Liu xing	Kyoketsu-shogi		
Daga			Bichwa	
Dardo da lancio		Shuriken		Paku
Falce-catena		Kusarigama o Nagegama		Hui-Tho
Falce dritta		Naginata		
Falce pesante	Pudao	Nagamaki	Veecharoval	
Falcetto		Kama		Arit o Tjaluk
Falcione	Guandao	Bisento		Sjang Sutai

Arma	Cina	Giappone	India	Malesia
Giavellotto	Mao	Nageyari	Jarid	
Giavellotto leggero		Uchi-ne		
Lancia	Qiang	Yari	Ballam	Tampuling
Lancia-bastone		Shakujo-yari		
Lancia-catena		Chijiriki		
Lancia doppia			Tsche-houta	
Lancia luna e stelle	Sang Kauw			
Mannarese		Yamadachi	Ayda Katti	Golok o Parang
Mazza pesante	Chui		Ghargaz	
Mazzafrusto			Binnol	
Mezzo bastone		Hanbo, Jo		
Piccone militare	Ge		Sabar	
Pugnale		Kogai o Kunai	Kharoll	Kris
Pugnale doppio	Tamo			
Rampino da guerra		Kawanaga o Kaginawa		
Rastrello da guerra		Kumade		
Sciabola	Dao		Talwar	
Scure	Fu	Fuetsu	Kritant	Kapak
Spada corta		Ama Goi Ken o Kodachi		
Spada del boia			Ram Dao	
Spada-falcetto			Sosun-pattah	Pedang
Spada flessibile			Urumi	
Spada lunga	Jian	Ken, Tachi o Chokuto	Khanda o Pattisa	
Spadone		Otachi o Nodachi		
Spiedo	Tang	Jumonji-yari o Kama-yari		
Stiletto		Yoroi-toshi		
Storta			Ahir o Sapola	Kampilan
Tirapugni			Hora	
Triboli		Tetsu-bishi		
Tridente			Trishula	
Tridente uncinato	Sabu			
Ventaglio da guerra		Gunsen, Tes-sen o Gunbai		

Su Mystara, le corrispondenze sono:

Cina = Ochalea

Giappone = Myoshima

India = Sind, Shahjapur e Rajahstan

Malesia = Malacayog

TAB. 2.44 – EST-EUROPEO E MEDIO-ORIENTE

Arma	Arabia *	Grecia	Russia
Ascia da battaglia			Sekir
Balestra			Samostrel
Bastone ferrato			Oslop
Berdica			Berdysh
Clava chiodata			Palitsa
Coltellaccio			Tessak
Coltello	Kard		Nozh
Daga	Qame	Akinakes	Kinzhal o Kindjal
Falce dritta			Sovna
Falcetto		Harpé	
Giavellotto	Djerid o Assegai		Jeridan o Sulitsa
Giavellotto corto	Harba		Drota
Lancia		Xyston	Kop'yo o Rogatina
Lancia tripla	Adarga		
Martello da guerra			Klevets
Mazzafrusto			Kisten
Mazza leggera			Shestoper
Mazza pesante			Bulava
Picca		Dory	Pika
Piccone militare			Chekan
Pugnale	Khanjar o Jambiya	Phasganon	Khanjali
Sciabola o Scimitarra	Kilic o Yatagan		Sabel o Shashka
Spada corta	Qaddare	Xiphos	
Spada lunga	Kaskara		Myech
Stocco			Konchar
Storta	Falchion	Machaira	

* include l'Impero Ottomano e la Persia antica.

Su Mystara, le corrispondenze sono:

Arabia: Alaysia / Ylaruam

Grecia: Città-stato davaniane, Milenia, regni Traldar

Russia: regni Vatski del Norwold

Capitolo 3. Armi da Fuoco ed Esplosivi

Introduzione alle armi da fuoco

Le armi da fuoco rappresentano l'evoluzione più avanzata delle armi da guerra, ovvero uno strumento semplice da utilizzare non eccessivamente ingombrante, che può danneggiare qualsiasi tipo di bersaglio con la stessa efficacia, indipendentemente dalla forza del soggetto che maneggia l'arma.

Le armi da fuoco sono una diretta conseguenza della scoperta e dell'impiego della cosiddetta polvere nera (detta anche polvere pirica o polvere da sparo), la vera chiave di volta che ha permesso la creazione delle armi da fuoco. Senza la polvere da sparo, il meccanismo dell'arma non è in grado di imprimere la forza necessaria al proiettile per renderlo letale. La polvere nera infatti, è una sostanza che brucia in maniera esplosiva, usata come combustibile per armi da fuoco.

Storia delle Armi da Fuoco sulla Terra

La polvere nera (detta anche "fuoco cinese") venne creata intorno al IX secolo d.C. dagli alchimisti cinesi. Ironicamente, in cerca di un elisir per l'immortalità, i cinesi crearono un composto che ebbe conseguenze letali per l'intera umanità.

Le prime armi da fuoco cinesi comparvero poco dopo, intorno al XI secolo: piccoli cannoni portatili caricati con lance, pallettoni o detriti appuntiti, usati per gettare il nemico nel panico colpendo quanti più avversari possibili, ma dotati di scarsa precisione e assolutamente inaffidabili (tanto che non ebbero largo impiego nell'esercito e non vennero sviluppati ulteriormente). La polvere nera e le armi da fuoco vennero poi importate attraverso l'Asia verso l'Europa sia dai mongoli di Gengis Khan, che usarono i cannoni cinesi durante la campagna ungherese del XIII secolo e la introdussero in India nello stesso secolo, che dagli arabi, i quali sfruttarono la polvere nera come arma esplosiva contro gli europei durante le ultime Crociate (seconda metà del XIII secolo).

La vera rivoluzione e la diffusione delle armi da fuoco in Europa avvenne all'inizio del Rinascimento (XIV secolo), con le prime armi a miccia, strumenti ingombranti ma in grado di penetrare senza alcuno sforzo anche le armature più pesanti, e soprattutto facili da usare (in un paio di settimane di addestramento qualsiasi persona era in grado di maneggiare un fucile in maniera letale, mentre con l'arco ci volevano mesi o anni di pratica per diventare efficienti). Con la diffusione e il miglioramento delle prime armi da fuoco, le tattiche militari vennero modificate drasticamente e videro la sparizione della cavalleria pesante nonché delle armi in asta e l'alleggerimento progressivo delle armature, ormai considerate inutili contro pistole e fucili sempre più diffuse. La definitiva scomparsa di qualsiasi tipo di corazza si registra intorno alla metà del XIX secolo, quando le armi a retrocarica inventate in America si diffusero nel mondo e resero le armi da fuoco molto popolari e di facile accesso per tutti.

Storia delle Armi da Fuoco su Mystara

Su Mystara non esiste la classica polvere nera, o almeno non è mai stata scoperta. È possibile che su Mystara manchi il salnitro, oppure semplicemente si tratta di una scoperta alchemica possibile ma non ancora realizzata, spetta al Master stabilirlo. Quel che è certo è che se venisse introdotta, nel corso di un secolo si svilupperebbero probabilmente anche tutte le armi da fuoco rinascimentali conosciute, e ciò cambierebbe drasticamente l'equilibrio di potere e la concezione di esercito moderno tra le nazioni del Mondo Conosciuto.

Benché sprovvista di polvere da sparo, tuttavia su Mystara è diffuso un altro tipo di esplosivo magico: la polvere da fumo (*smokepowder*). Questo composto venne inventato nel 948 DI dai nani di Nueva Esperanza (nelle Baronie Selvaggie), sperimentando una mistura di semi d'acciaio e vermeil, sostanze magiche diffuse solo nella Costa Selvaggia. I semi d'acciaio sono una sostanza granulosa, di colore rosso argenteo, che si trova normalmente in piccole quantità nei pressi di giacimenti di cinnabryl (un altro minerale magico della regione). I semi d'acciaio sono duri ma friabili, e come il vermeil irradiano un'aura magica, anche se non luccicano. I semi d'acciaio per la loro natura cristallina molto friabile non possono essere modellati per creare armi o altri oggetti, ma triturati e uniti alla polvere di vermeil creano appunto la polvere da fumo. La Costa Selvaggia è l'unico luogo in cui è possibile fabbricare la polvere da fumo, ed essa mantiene le sue proprietà solo finché si trova all'interno della Costa Selvaggia poiché reagisce col vermeil presente nell'atmosfera, diventando un materiale totalmente inerte al suo esterno (dove il vermeil è assente). Questo ha contribuito alla creazione e diffusione di armi da fuoco in diverse nazioni della zona, mentre dette armi sono invece del tutto sconosciute nelle altre regioni di Mystara.

Nel 957 venne costruito un archibugio con accensione a miccia (prima applicazione pratica alla polvere), che però non ebbe particolare successo data la sua inaffidabilità, fino a che nel 975 DI vide la luce la prima pistola a ruota, opera d'ingegno nata dalla collaborazione tra lo gnomo inventore Smithy e l'hin gioielliere Westron. Grazie all'impiego massiccio di pistole a ruota, nel 980 il Generale Cimmaron conseguì la vittoria decisiva contro l'esercito di Almarròn che occupava Nueva Esperanza, e ottenuta l'indipendenza ribattezzò lo stato col suo nome, Contea di Cimmaron. Negli anni successivi le armi da fuoco si diffusero in altre nazioni della Costa Selvaggia (in particolare Guadalante, Narvaez, Torreòn, Bellayne e Renardie), contribuendo a far fiorire il commercio di armi (moschetti, pistole e cannoni) e di polvere da fumo, esportata soprattutto dal Cimmaron (dove si trova la più grande miniera di semi d'acciaio, nei pressi di Smokestone City) e dalla Renardie, le due nazioni coi più ricchi giaci-

menti di semi d'acciaio (giacimenti minori sono presenti anche in Bellayne, Guadalante, Vilaverde e Texeiras).¹

Funzionamento delle Armi da Fuoco

Il principio di funzionamento di tutte le armi da fuoco è il medesimo: il meccanismo dell'arma innesca una scintilla che fa esplodere la polvere, e la deflagrazione in un ambiente ristretto (la canna o camera di scoppio) genera un'onda d'urto che spinge il proiettile contenuto nella canna verso l'unica uscita possibile, acquistando velocità grazie all'energia termica della deflagrazione trasformata in energia cinetica.

Esistono diversi metodi di innesco della polvere, ciascuno tipico di un diverso stadio dello sviluppo tecnologico umano. I metodi più arcaici sfruttano armi ad avancarica (il proiettile si inserisce dal foro della canna), mentre il metodo moderno attualmente in uso nelle armi da fuoco è tipico delle armi a retrocarica (il proiettile è alloggiato in un tamburo o caricatore inserito dietro la canna). Il metodo più antico e di prima invenzione, l'accensione tramite miccia o tizzone ardente, vedeva l'innesco fatto attraverso procedimento manuale esterno all'arma (veniva accostata una fonte di fuoco alla polvere da sparo per farla detonare). L'evoluzione dell'innesco a miccia comune a tutte le armi rinascimentali successive consiste nella creazione di uno scodellino, un piccolo contenitore per polvere da sparo applicato alla canna, che, attraverso il focone (foro nella canna delle armi ad avancarica che collega la camera di scoppio con la miccia o lo scodellino), mette in comunicazione la polvere presente nello scodellino stesso con quella pressata nella canna; l'unica differenza tra i vari sistemi sta nel modo in cui si dava fuoco alla polvere presente nello scodellino.

Vengono di seguito descritti i sei metodi di accensione delle armi da fuoco in ordine storico di scoperta e utilizzo, dando a ciascuno specifici riferimenti temporali nonché il Livello Tecnologico delle civiltà in cui è possibile ritrovarli.

Tizzone (LT: EI – XIII secolo)

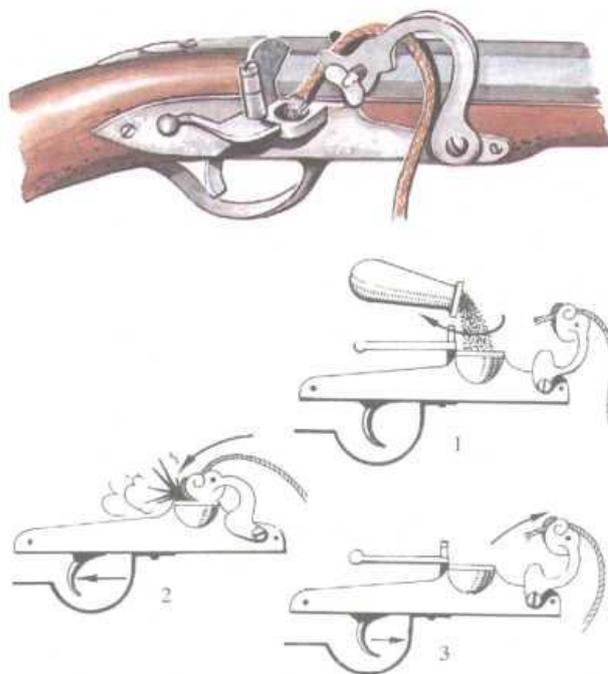
Il sistema più primitivo prevede l'uso di un tizzone ardente sottile che tocca direttamente la polvere presente nella camera da scoppio. Il fuoco a contatto con la polvere nella canna ne causa l'esplosione, e la dilatazione del gas che ne consegue spinge all'esterno la palla a gran velocità.

Questo sistema è molto pericoloso oltre che lento, poiché con una mano occorre reggere l'arma e con l'altra accendere il tizzone e appoggiarlo al focone, avendo cura di prendere la mira. Non ci sono grossi problemi di inceppamento, a meno che la polvere non si bagni, ma proprio a causa del fatto che è difficile dosare la polvere ci sono grossi rischi di esplosione. Infine, il rinculo dell'esplosione nelle prime armi da fuoco è pesante, e per questo solitamente si appoggia la parte posteriore contro una parte del corpo o in terra.

¹ È prevedibile che, data la veloce evoluzione delle invenzioni legate alle armi da fuoco su Mystara, i cimmaronesi svilupparono i sistemi di innesco a snaphance e a focile nei primi 20 anni del XI secolo DI, insieme alle pistole e ai fucili multicanna, e arrivarono a brevettare le prime pepperbox intorno al 1030 DI; da qui alla creazione di rivoltelle e fucili con sistema a percussione il passo è breve (forse intorno al 1050 DI).

Miccia o Serpentino (LT: EI – XIV secolo)

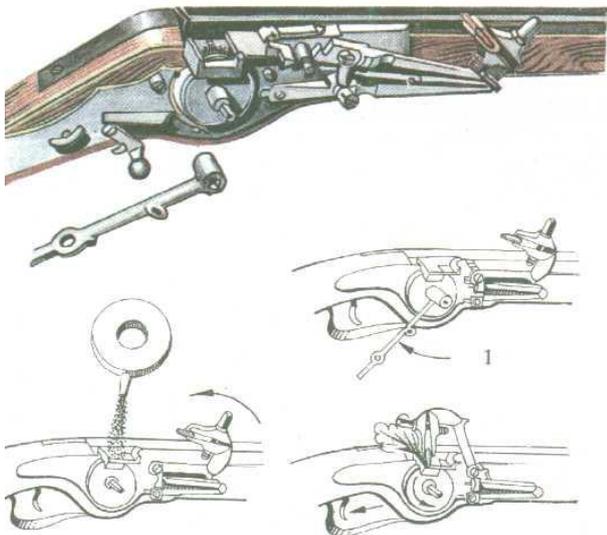
Nel sistema a miccia è presente un meccanismo costituito da un cane o serpentino che una molla tiene schiacciato contro lo scodellino e che regge un pezzo di miccia (cordicella di canapa sottile rivestita di polvere). Quando il cane viene sollevato dallo scodellino è bloccato in posizione di arresto, e dopo aver versato la polvere nello scodellino, premendo un pulsante sporgente attraverso una fessura del calcio il dente d'arresto viene ritratto e il cane si abbassa di scatto sullo scodellino, portando la miccia a contatto con la polvere. Avvicinando un tizzone ardente all'estremità della miccia questa prende fuoco, e abbassando il cane si porta la fiamma nella camera di scoppio, causando lo sparo. Il serpentino presenta un miglioramento rispetto al primitivo sistema a tizzone poiché consente di avere più tempo per mirare in maniera più comoda, oltre che ridurre il rischio di esplosioni involontarie. Tuttavia, rimane un sistema lento e laborioso: la miccia deve sempre essere lunga almeno 10 cm per riuscire ad avere il tempo di prendere la mira (la miccia brucia alla velocità di 1 cm al secondo – ogni pezzo da 10 cm costa 2 m.r. e pesa 25 grammi); è quindi possibile sparare un solo proiettile al round con armi a miccia. Se poi la miccia si bagna, diventa inutile e bisogna sostituirla (altri 2 round persi). Dopo ogni colpo, bisogna sempre sostituire la miccia: ecco perché normalmente queste armi hanno una miccia lunga almeno un metro incastrata nel serpentino (dopo ogni colpo, si tira avanti un pezzo di miccia da 10 cm finché non è finita).



Piastra a Ruota (LT: E2 – XVI secolo)

La caratteristica saliente della piastra a ruota è l'abbandono della miccia, sostituita da un sistema che provoca scintille dall'attrito tra un pezzo di pirite e uno di ferro. Il sistema di accensione a ruota si basa su una cartella con uno scodellino fissato alla sommità, foggiate in modo da reggere una ruota girevole. Sul fondo dello scodellino c'è un taglio attraverso cui penetra il bordo della ruota. Davanti alla ruota

è incernierato un cane mobile, le cui ganasce reggono un pezzo di pirite. Una volta caricata la ruota grazie ad una chiave apposita e tirato il grilletto, grazie a un complesso sistema di molle, leve e denti d'arresto la ruota entra in contatto con la selce provocando l'accensione e la detonazione.



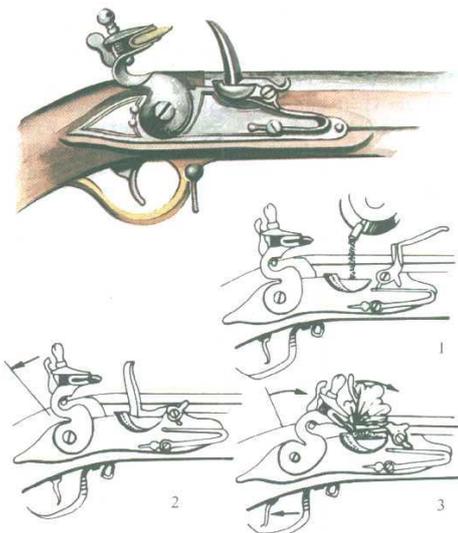
Snaphance (LT: E3 – XVI secolo)

In questo sistema, il cane (con un pezzo di selce al posto della pirite) è azionato da una molla che lo trascina verso lo scodellino. La selce colpisce una lamina d'acciaio imperniata sopra lo scodellino detta martellina, dando luogo a scintille che finiscono sulla polvere nello scodellino innescando lo scoppio.



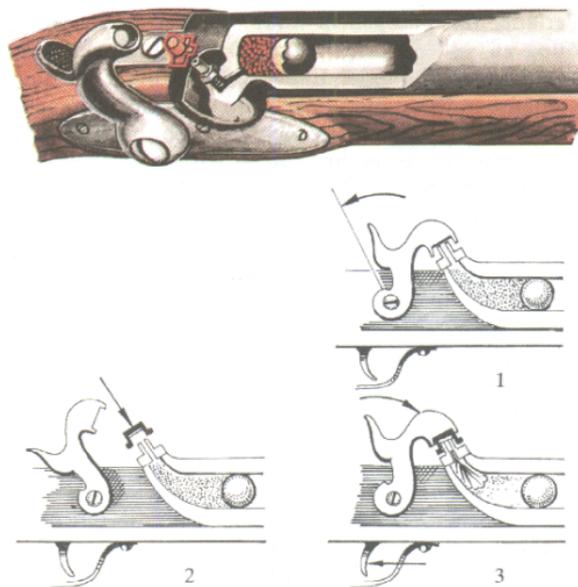
Piastra a Focile (LT: E3 – XVII secolo)

Piastra a focile può essere definito quel tipo di snaphance che ha martellina e copriscodellino fatti in un sol pezzo, con un dente d'arresto verticale che s'incasta in due cavità nel noce, fissato al lato interno del perno del cane. Ciò consente sia di portare il cane in posizione di sicurezza che di amarlo.



Percussione (LT: VI – prima metà XIX secolo)

L'aspetto rivoluzionario del sistema a percussione risiede nel fatto che non è più necessario disporre di una fonte di fuoco (miccia ardente o scintilla) per innescare la polvere: detta accensione si ottiene percuotendo una polvere chimica volatile, il fulminato di mercurio (ottenuto nel XVIII secolo dal riscaldamento di alcol, mercurio e acido nitrico). Sotto il profilo meccanico, il sistema a percussione consiste di un cane munito di una testa piatta e di un serbatoio mobile a forma di bottiglia contenente fulminato chiamato capsula a percussione. Un vitone di acciaio lavora nel fianco della canna, nel punto del vecchio focone, con uno scodellino in miniatura e un condotto che lo collega alla camera di caricamento. Girando il serbatoio sul suo asse, una certa quantità di polvere cade sullo scodellino e il giro riporta poi il percussore sopra la polvere: non appena il grilletto viene tirato, il cane cala e la testa piatta lancia il percussore sul fulminato, provocando l'accensione e la detonazione del proiettile inserito nella canna. Nonostante la scoperta rivoluzionaria che permette di poter sparare in qualsiasi condizione atmosferica (dato che lo scodellino scompare e che la polvere da sparo non è più necessaria dentro quest'ultimo), rimane comunque un sistema abbastanza laborioso, poiché è necessario caricare la polvere da sparo e il proiettile frontalmente, e innestare la capsula a percussione nella parte posteriore della canna, dove viene percossa dal cane innescando l'esplosione del fulminato che trasmette la scintilla all'interno della canna.



Retrocarica (LT: V2 – seconda metà XIX secolo)

Il sistema a retrocarica rappresenta l'evoluzione finale per le armi da fuoco, ma non si deve tanto ad una modifica del sistema di innesco quanto ad una notevole evoluzione nella fabbricazione dei proiettili. Le armi a retrocarica infatti si basano sull'uso di vere e proprie cartucce che contengono pallottola o pallini, polvere da sparo e sistema di innesco basato su un composto esplosivo sensibile all'urto. La pallottola viene caricata nella parte posteriore della canna, e una volta premuto il grilletto, il cane si aziona percuotendo la base della pallottola: questa azione fa esplodere l'innesco, e le scintille prodotte da questo fanno deflagrare la polvere da sparo nel

bossolo. La deflagrazione produce gas ad alta pressione che trovano come unica via d'uscita l'apertura del bossolo occlusa dalla pallottola o dai pallini sulla testa della cartuccia, la parte meno resistente delle pareti del bossolo. I gas spostano così la pallottola che si stacca dal corpo del proiettile ed esce dalla canna (che serve a darle una direzione precisa e stabile) a velocità crescente.

Regole Generali

Armi da Fuoco come Armi Semplici

Le armi da fuoco, data la loro facilità di utilizzo, sono considerate armi semplici. Ciò significa che, nonostante i danni elevati da esse causati, il tempo di addestramento necessario per progredire nelle maestrie con armi da fuoco è quello standard (v. Tab. 2.8 per i tempi di addestramento) e che chi non è addestrato nell'uso di un'arma da fuoco può usarla con una penalità di -2 al TxC.

Armature, Scudi e Armi da Fuoco

Quando viene usata un'arma da fuoco, la Classe d'Armatura del bersaglio si calcola ignorando l'armatura indossata e lo scudo, e contando solo i bonus dovuti alla magia (sia quella dell'armatura che di altri oggetti) e alla Destrezza.

L'effetto di ignorare l'armatura e lo scudo del bersaglio si applica solo entro la corta e media distanza. Entro la lunga distanza la CA del bersaglio viene semplicemente peggiorata di 5 punti (la penalità non può far scendere la CA sotto quella naturale del bersaglio).

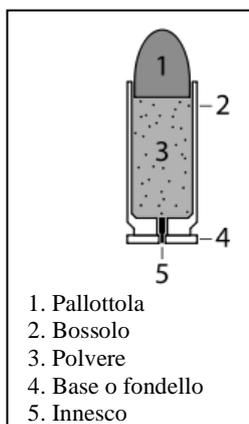
Inoltre, entro la media distanza un'arma da fuoco ignora anche il Valore d'Armatura della corazza, mentre a da media a lunga distanza è ridotto nel seguente modo: VA 1-2 = 0; VA 3-5 = 1; VA 6-7 = 2.

Polvere da sparo e Polvere da fumo

Il costo della polvere da sparo è di 1 moneta d'oro per carica (50g, cioè 1 moneta d'ingombro).

Il costo della polvere da fumo (usabile solo nella Costa Selvaggia) è di 1 moneta d'oro per carica (un'oncia o 25 grammi², cioè 0,5 monete d'ingombro). La polvere da fumo, grazie alla sua natura magica, ha infatti un potenziale esplosivo doppio rispetto alla polvere nera, e quindi basta una dose dimezzata rispetto alla polvere da sparo per far funzionare un'arma da fuoco.

Una sacca o un corno contengono fino a 20 cariche (ingombro totale compreso il contenitore: 25 monete).



² Un'oncia è pari a 28,3 grammi, ma si è scelto di usare la misura di 25g per avere una quantità in linea col sistema a "monete", cioè perfettamente divisibile per 50g (1 mon).

Proiettili

I primi proiettili sono palle di pietra, ferro o piombo (lega di rame e ottone) che vengono inseriti nella canna dell'arma e pressati insieme alla polvere da sparo e a uno straccetto che serviva da "borra" (per evitare che i gas generati dall'esplosione fluissero davanti alla palla, dato che lo spazio tra il diametro della canna e della palla era notevole) tramite un'apposita bacchetta.

Alla fine del XVI secolo (LT: E3) si creano le prime cosiddette "cartucce", piccoli involucri di carta contenenti un proiettile e polvere da sparo sufficiente all'innescò destinata ad essere pressata col proiettile nella canna. Le cartucce sono pratiche e veloci: si morde un'estremità e si versa nella canna la polvere e la palla, pressando il tutto come al solito. In termini di gioco, il tempo di caricamento si riduce di 1 round.

Dall'inizio del XIX secolo (LT: V1) si diffonde l'uso della capsula a percussione. Essa è costituita da un involucro cilindrico di carta o metallo riempito di fulminato: il percussore colpisce il fondello e provoca l'accensione del fulminato che a sua volta fa esplodere la polvere detonante nella canna, e la compressione dei gas spinge via il proiettile. La capsula a percussione permette di usare l'arma in qualsiasi condizione ambientale (prima erano a rischio in caso di pioggia).

L'evoluzione della cartuccia primitiva unita alla capsula a percussione vede infine la creazione della moderna cartuccia che contiene polvere, proiettile (pallottola o bossoli) e innescò in un solo oggetto. Dato il miglioramento tecnico del sistema di innescò, la polvere contenuta nella cartuccia moderna è 1/10 di quella necessaria a far funzionare le armi ad avancarica, mantenendo lo stesso potenziale con costi molto più bassi.

Il costo dei proiettili disponibili è il seguente:

Proiettili di LT: E1

2 mr x 1 palla di pietra (Ing. 0,5, -1 TxC e danni)

4 mr x 1 pallettone di pietra (Ing. 0,5, -1 TxC)

1 ma x 1 palla di ferro (Ing. 0,5, -1 danni)

Proiettili di LT: E2

2 ma x 1 palla di piombo (Ing. 1)

Proiettili di LT: E3

15 ma x 1 cartuccia primitiva (Ing. 1, TdR -1)

Proiettili di LT: V1

1 mo x 1 capsula a percussione (Ing. 0,5)

Proiettili di LT: V2

4 ma x 1 pallottola per pistola (Ing. 0,5)

6 ma x 1 pallottola per fucile (Ing. 0,5)

5 ma x 1 cartuccia moderna a pallini (Ing. 0,5)

20 mo x ogni bandoliera per mitragliatrice (Ing. 100)

Per proiettili di materiali preziosi, moltiplicare il valore del proiettile comune per il valore associato ad ogni materiale: Platino x 10, Oro x 8, Argento x 4.

Esplosione della polvere

Ogniquale volta il personaggio che ha addosso polvere da sparo/da fumo o cartucce viene colpito da un attacco che coinvolge del fuoco, occorre effettuare un Tiro Salvezza Distruzione per ogni contenitore che custodisce la polvere o le cartucce (arma inclusa). Per ogni TS fallito, il personaggio perde 1 PF per dose di polvere o per pallottola a causa

dell'esplosione dell'oggetto, che oltre a danneggiare il personaggio viene distrutto dal fuoco.

Inceppamento ed Esplosione delle armi

Tutte le armi da fuoco hanno la possibilità di incepparsi e di esplodere. In particolare, le armi ad avancarica sono abbastanza inaffidabili, e tendono ad esplodere a causa dell'accumulo di polvere nella canna.

In termini di gioco, l'arma si inceppa quando esce un risultato naturale sul Tiro per Colpire col d20 determinato dal tipo di innesco in dotazione all'arma (ovviamente, metodi più primitivi hanno maggiori rischi di inceppamento, v. Tab. 3.1). Un'arma inceppata non è più in grado di sparare e occorrono 1d4+1 minuti per riuscire a sbloccarla. Chi possiede l'abilità generale *Fabbricare armi da fuoco* può dimezzare il tempo indicato con una favorevole prova di abilità. L'eccezione sono le armi a miccia: l'inceppamento indica che la miccia è sfibrata o umida, e basta semplicemente cambiare la miccia per poter riutilizzare l'arma (azione che impiega 2 round).

Sempre in base al sistema di innesco esiste una probabilità che l'arma non si inceppi solamente, ma esploda. In pratica, ogni volta che il TxC è tanto basso da provocare un inceppamento, occorre anche tirare 1d100: se il risultato è inferiore alla probabilità percentuale (v. Tab. 3.1), si verifica l'esplosione. La deflagrazione causa al possessore dell'arma 1d4 punti di danno + 1 PF per ogni pallottola/carica di polvere nell'arma, che si distrugge senza possibilità di riparazione.

TAB. 3.1 – INCEPPAMENTO ED ESPLOSIONE

Innesco	Incepp. (d20)	Esplos. (d%)
Tizzone	1	50%
Miccia	1-5	30%
Piastra a ruota	1-4	20%
Snaphance	1-3	15%
Piastra a focile	1-2	10%
Percussione	1	10%
Retrocarica	1	5%

In caso di pioggia, nelle armi ad avancarica (ad esclusione di quelle a percussione) la probabilità di incepparsi aumenta di 1 punto cumulativo per ogni ora di esplosione alla pioggia. Se invece la polvere o l'arma viene immersa nell'acqua, la probabilità di non deflagrare aumenta di 1 punto per round di immersione.

Penetrazione Speciale

Tutte le armi da fuoco hanno una caratteristica particolare: se tirando il dado per calcolare i danni inferti dal proiettile il numero è il massimo risultato possibile con quel dado (es: 6 su d6, 8 su d8, 10 su d10), significa che la pallottola ha dato luogo a una penetrazione speciale. In tal caso, si deve tirare un altro dado simile al primo e aggiungere il risultato al numero precedente per calcolare le ferite inferte dall'arma; l'operazione va ripetuta fino a quando non esce un numero diverso dal massimo risultato. Il bonus alle ferite dovuto alla maestria o alla magia si aggiunge solo *una volta*, dopo aver calcolato le ferite totali dovute alla penetrazione speciale.

Inoltre, anche in caso di un 20 naturale sul Tiro per Colpire, si considera che la pallottola abbia causato una penetrazione speciale (massimo danno e tirare il dado per le ferite come indicato sopra).

Danni delle armi da fuoco

Tutte le armi da fuoco causano danni in base al livello tecnologico in cui vengono realizzate e alle loro dimensioni (che ovviamente influenzano le dimensioni dei proiettili e la quantità di polvere da sparo usata).

I danni sotto riportati tengono in considerazione la regola della penetrazione speciale. In effetti, il dado di danno si riduce man mano che aumenta il livello tecnologico proprio per rendere più probabile la penetrazione speciale, anche se il totale dei danni rimane invariato e aumentano i danni minimi provocati dall'arma (grazie al bonus fisso incrementato).

TAB. 3.2 – DANNI DI FUCILI E PISTOLE IN BASE AL LT

L.T.	Fucili (M)	Pistole (S)
Esplosivo 1	1d12	1d8
E2, E3, V1	1d10 +2	1d8
Vapore 2	1d8 +4	1d6 +2

Se le dimensioni del fucile o della pistola sono più grandi o più piccole di quelle sopra riportate, il danno aumenta o diminuisce di una categoria di dado.

Fucili a canna rigata (LT: V2)

Mentre tutti i fucili e le pistole ad avancarica sono sempre a canna liscia e hanno una gittata limitata, i fucili a retrocarica possono essere a canna rigata, che consente di sfruttare appieno la potenza del gas ad alta pressione per dirigere più efficacemente il proiettile fino a distanze estreme. Pertanto la gittata lunga di un fucile a canna rigata è pari a dieci volte la gittata massima indicata, e il fucile costa una volta e mezzo il prezzo di un equivalente a canna liscia. Per colpire un bersaglio che si trova a grande distanza il Tiro per Colpire subisce una penalità che aumenta enormemente. Con una favorevole prova di *Osservare*, per ogni 100 metri di distanza del bersaglio oltre il raggio medio il TxC acquista un malus cumulativo di -1; se la prova fallisce, il malus è di -1 ogni 50 metri. Se il bersaglio si trova oltre 200 metri, il personaggio deve rimanere fermo per almeno un round, poggiando il fucile su un supporto stabile, per prendere la mira (l'abilità *Mano ferma* può essere usata per migliorare il TxC).

Armi Combinate

Durante i secoli XVIII e XIX vennero fatti esperimenti molto singolari per combinare armi da fuoco con armi bianche. Il risultato fu la creazione delle cosiddette armi combinate, che sfruttano in parte le maestrie delle armi bianche e in parte quelle delle armi da fuoco. Data la loro natura complessa, le armi combinate necessitano di maestrie a se stanti, e sono in effetti le uniche armi doppie esistenti tra le armi da fuoco. Chi vuole quindi saper usare un'arma combinata dovrà spendere due slot di maestrie, una per imparare ad usare l'arma bianca e l'altra per l'arma da fuoco.

Attaccare con Due Armi da Fuoco

Un personaggio può sparare impugnando contemporaneamente due armi da fuoco (una in ciascuna mano), purché rispetti tre requisiti:

- 1) l'ingombro di ciascuna arma rientra in quello maneggiabile dal soggetto con una mano sola;
- 2) il personaggio è almeno di grado Base in entrambe;
- 3) il personaggio è *Ambidestro* ed effettua la prova d'abilità per l'attacco combinato.

Il bersaglio deve essere il medesimo ed è necessario un Tiro per Colpire con penalità di -3: se riesce i danni si sommano e si applicano tutte le condizioni di maestria (inclusa Cadenza di Tiro incrementata se il caricamento dell'arma è automatico); l'attacco combinato impiega l'intera azione d'attacco del personaggio. Un personaggio dotato di Attacchi Multipli può scegliere se effettuare un attacco combinato come sopra descritto o sparare singolarmente con ogni arma impugnata per ogni attacco a disposizione.

Colpo a Bruciapelo

È possibile uccidere una creatura vivente esplodendo un colpo d'arma da fuoco direttamente al cuore o al cervello. In entrambi i casi la canna dell'arma deve essere appoggiata alla parte vitale, e la vittima deve essere immobile, oppure l'assalitore deve ottenere su di lei la Sorpresa (impossibile durante una mischia). Se la vittima è inerme (immobile o addormentata), l'attacco va a segno automaticamente e infligge danni raddoppiati; se è ancora viva, la vittima deve fare un TS Raggio della Morte con penalità pari a metà dei danni subiti per evitare la morte istantanea. Se la vittima si può muovere, l'attaccante effettua un TxC come attacco di contatto e se il TxC fallisce la vittima evita il colpo completamente. La vittima colpita deve effettuare un TS Raggio della Morte con penalità pari a metà dei PF persi per evitare la morte istantanea; se il TS riesce, la vittima (se ancora in vita) subisce un'emorragia maggiore (v. "Colpi Critici" nella sezione *Regole Opzionali* del Capitolo 2).

Armi da Fuoco Moderne (Opzionale)

Lo scopo di questo manuale si limita alle sole armi da fuoco antiche e alle prime armi a retrocarica usate nel XIX secolo. Tuttavia è possibile prevedere i danni e il funzionamento delle armi da fuoco moderne e contemporanee in via generica, rimandando il lettore che voglia sviscerare meglio l'argomento a supplementi specifici di altri Giochi di Ruolo focalizzati sul periodo contemporaneo (come *Il Richiamo di Cthulhu*, *il Mondo di Tenebra* o *D20 Modern*).

Si può ipotizzare che i danni e la gittata di ogni arma siano correlati al calibro in pollici dell'arma (il diametro interno della canna o dell'anima):

TAB. 3.3. – DANNI E GITTATA DI ARMI MODERNE

Calibro	Danni	Gittata
.12 – .18	1d6	18/36/54
.20 – .28	1d8	24/48/72
.30 – .38	1d8+2	30/60/90
.40 – .48	2d6	36/72/108
.50 – .60	2d6+3	45/90/150

Solitamente le pistole vanno dal calibro .12 al calibro .44 (la Magnum), mentre i fucili dal calibro .32 (la classica doppietta) al calibro .60 (fucili da caccia grossa o a ripetizione).

La gittata aumenta poi con l'avanzare della padronanza dell'arma di 3 metri per grado successivo per quella corta e di 6 metri per grado per quella media; la gittata massima resta invece invariata.

La Cadenza di Tiro (CdT) è superiore rispetto alle armi più antiche grazie al miglior sistema di caricamento. Armi automatiche sparano fino a 2 proiettili al round, aumentando il ritmo di fuoco (CdT) di 1 proiettile per ogni grado di maestria (fino ad un massimo di sei colpi al round). Le armi semi-automatiche sparano 1 proiettile al round, ma è possibile aumentare la CdT di 1 proiettile ogni 2 gradi di maestria (quindi 2 ad Esperto e 3 a Maestro). Soggetti dotati di attacchi multipli possono sparare in un round tanti proiettili quanti sono i loro attacchi o sfruttare la CdT dell'arma in base alla situazione più favorevole, oppure impiegare uno o più attacchi usando l'arma e fare qualcos'altro con gli attacchi residui (come cambiare il caricatore); usare la CdT dell'arma occupa l'intera azione d'attacco del personaggio.

Le pistole semi-automatiche hanno caricatori che alloggiavano da 6 a 8 proiettili, mentre quelle automatiche da 8 a 12 proiettili. Il Tempo di Ricarica per entrambe è di 1 solo round, utile per estrarre il caricatore vuoto ed inserirne uno pieno nel calcio della pistola.

I fucili semi-automatici possono alloggiare da 2 a 7 proiettili nel caricatore, mentre quelli automatici hanno a disposizione un caricatore da 12 a 24 proiettili. È possibile ricaricare 2 proiettili al round nei fucili semi-automatici, mentre il TdR di quelli automatici è di 1 round (basta estrarre e rimettere il caricatore).

Le armi semiautomatiche sono disponibili dall'inizio del XX secolo, mentre quelle automatiche solo dalla metà del XX secolo. Solitamente il costo si aggira sui \$3,00 per ogni categoria di calibro per armi semi-automatiche (quindi da un minimo di 3 a un massimo di 15 dollari), secondo il valore del denaro dei primi quarant'anni del XX secolo; dagli anni Cinquanta in poi, il costo aumenta ogni decade secondo questi moltiplicatori: Anni '50: x2; Anni '60: x3; Anni '70: x5; Anni '80: x8; Anni '90: x10. Le armi automatiche invece costano il doppio di quelle semi-automatiche.

Ad esempio, una pistola calibro 22 dall'inizio del secolo fino ad oggi avrebbe questo costo:

1900-1950 : \$6,00 (semiaut.)
1951-1960 : \$12,00 (semiaut.) o \$ 24,00 (autom.)
1961-1970 : \$18,00 (semi.) o \$ 36,00 (autom.)
1971-1980 : \$30,00 (semi.) o \$ 60,00 (autom.)
1981-1990 : \$48,00 (semi.) o \$ 96,00 (autom.)
1991-2000 : \$60,00 (semi.) o \$ 120,00 (autom.)

Il costo delle pallottole invece è il seguente:
\$0.15 x 20 pallottole/cartucce .12 - .18 (Ing. 5)
\$0.20 x 20 pallottole/cartucce .20 - .28 (Ing. 5)
\$0.25 x 20 pallottole/cartucce .30 - .38 (Ing. 10)
\$0.30 x 20 pallottole/cartucce .40 - .48 (Ing. 15)
\$0.40 x 20 proiettili per fucile .50+ (Ing. 20)
\$0.40 x 20 proiettili per shotgun (Ing. 25)

Elenco delle Armi da Fuoco

Il seguente elenco di armi comprende tutte le armi da fuoco diffuse presso le culture occidentali dal tardo medioevo al rinascimento, con l'aggiunta di alcune armi a retrocarica dell'Ottocento, provviste di statistiche di maestria. Solo le armi ad avancarica possono interessare Mystara (sono diffuse nelle Baronie Selvagge).

Si ricorda che le regole sulle Maestrie nelle Armi riportate nel Capitolo 2 valgono anche per le armi da fuoco. Fare riferimento alla prima sezione del Capitolo 2 per ulteriori dettagli su modi e tempi di addestramento, e sui benefici della padronanza di un'arma.

Di seguito compare la legenda per comprendere le abbreviazioni che definiscono l'arma e la sua maestria. Per la descrizione degli Effetti Speciali delle armi si rimanda allo stesso paragrafo nel Capitolo 2. Altri effetti particolari associati solo a determinate armi da fuoco sono spiegati nelle note relative all'arma.

Legenda

Nome dell'Arma: Il nome (o i nomi, nel caso di altri nomi tra parentesi) con cui è conosciuta l'arma. Le armi da fuoco sono tutte considerate armi semplici.

Nel caso sia indicato dopo il nome "v. [un'altra arma]", significa che tutte le statistiche relative all'arma a cui si rimanda valgono per l'arma in questione, a parte le eccezioni che possono comparire nelle note. Basta sapere utilizzare una sola delle armi per poter utilizzare anche l'altra o le altre.

P: In base alle regole riportate per le maestrie nelle armi, tutte le armi da fuoco ottengono lo stesso bonus al Tiro per Colpire contro qualsiasi bersaglio, che viene considerato sempre primario (A), perciò questa dicitura è assente nelle statistiche delle armi da fuoco.

Dim.: Indica le dimensioni dell'arma secondo le abbreviazioni della Tabella I (v. Introduzione). Armi di una taglia superiore a quella del personaggio sono impugnabili esclusivamente con due mani, sempre che l'ingombro maneggiabile con due mani lo consenta. Non è possibile maneggiare armi di due o più taglie superiori a quella del personaggio.

Tipo: tutte le armi da fuoco sono considerate armi da Penetrazione (P), perciò tale categoria è assente.

Costo: prezzo di mercato dell'arma in monete d'oro (m.o.) o in monete d'argento (m.a.) in una regione con Livello di Tecnologia uguale o superiore a quello dell'arma (dove cioè si suppone sia di facile reperibilità). Se si cerca di comperare un'arma da fuoco in zone con LT inferiore, il suo costo aumenta in base alla differenza di tecnologia tra il LT della regione e quello dell'armatura come segue:

1 LT distanza (es. da Acciaio a Esplosivo): costo x2

2 LT distanza (es. da Ferro a Esplosivo): costo x5

Oltre 2 LT di differenza l'arma è considerata alla stregua di un artefatto e vale dieci volte il suo prezzo di costo (se mai venisse venduta), senza considerare il fatto che è impossibile replicarla.

Da notare che il reale costo di creazione dell'arma è di solito la metà di quello di vendita qui riportato.

Ing.: ingombro dell'arma in monete (1 mon = 50 gr).

P.D.: Punti Danno dell'arma. Se un'arma da fuoco perde Punti Danno diventa meno efficace e più soggetta al rischio di esplosione. Questo implica una penalità cumulativa di -1 al Tiro per Colpire ogni 30% dei punti persi, e quando si ottiene col d20 un risultato che indica inceppamento, l'arma danneggiata esplose anziché incepparsi causando al suo possessore 1d6 punti di danno + 1d4 per ogni proiettile contenuto nell'arma (e ovviamente l'arma è distrutta).

L.T.: Livello Tecnologico. Indica il livello di sviluppo tecnologico in cui è possibile trovare questo tipo di arma, ovvero l'Età dell'Esplosivo (E) per armi ad avancarica, e quella del Vapore (V) per armi a retrocarica. L'Età dell'Esplosivo si divide a sua volta in tre stadi (in ordine crescente di sviluppo): E1 (armi a tizzone e a miccia), E2 (armi a ruota), E3 (armi a snaphance e a focile). Ciò che è disponibile ad un livello è disponibile anche in quelli superiori, anche se in caso di armi da fuoco un'arma di età precedente è sicuramente considerata antiquata e poco utile. Si rammenta che tutte le armi qui riportate sono armi in acciaio, a meno che la descrizione indichi espressamente altri materiali usati.

CdT: Cadenza di Tiro, il numero di proiettili sparabili ogni round da chi usa l'arma. Sfruttare la CdT di un'arma occupa l'intera azione d'attacco del personaggio. Un individuo dotato di attacchi multipli può usare o i propri attacchi multipli, oppure la CdT aumentata dell'arma, ma non combinare entrambi. La *velocità* permette al personaggio di guadagnare altre azioni, ma il numero di attacchi aggiuntivi dato dalla CdT incrementata rimane invariato: il personaggio può sfruttare la CdT solo una volta nel round di azioni.

TdR: Tempo di Ricarica, il numero di round che l'individuo impiega per ricaricare completamente l'arma. Dipende dal numero di proiettili che l'arma può contenere e sparare e dalla velocità dell'individuo. Il TdR cala di 1 round solo se l'individuo è *velocizzato*. Nel caso il TdR scenda sotto a uno, si considera che l'individuo può sparare e ricaricare nello stesso round, essendo pronto per sparare nel round successivo (tira normalmente l'iniziativa). Ricaricare consuma tutti gli attacchi disponibili all'individuo in quel round.

Da notare che storicamente il tempo di ricarica delle prime armi ad avancarica era infinitamente lungo: circa 2 minuti. Solo con l'avvento delle capsule di percussione il tempo si abbassa notevolmente a soli 30 secondi. Tuttavia in D&D non sarebbe di alcuna utilità usare i tempi realistici di ricarica, data anche la velocità di azione delle altre armi, quindi si è deciso di optare per una soluzione più comoda e coerente assegnando ad ogni sistema di innesco i seguenti tempi di ricarica (supponendo armi monocanna a carica singola):

Tizzone: 4 round

Miccia: 3 round

Ruota: 2 round

Snaphance: 2 round

Focile: 2 round

Percussione: 2 round

Retrocarica: 1 round ogni 3 proiettili inseriti

Pr: Numero dei Proiettili che l'arma può contenere prima di esaurirsi. Di solito è 1 per le armi antiche e aumenta con le armi moderne dotate di caricatori. Non c'è bisogno di ricaricare l'arma finché non si esauriscono i colpi nel caricatore.

Gr.: il grado di maestria a cui equivalgono le capacità elencate in quella riga. I gradi sono abbreviati con BA (Base), AB (Abile), ES (Esperto), AV (Avanzato), MA (Maestro).

Gittata: la gittata dell'arma in metri. Il primo numero indica il corto raggio (c), il secondo il medio raggio (m) e il terzo la gittata massima alla quale può arrivare l'arma. Da notare che la gittata di alcune armi può influire sugli Effetti Speciali della suddetta arma.

Danni: l'ammontare di danni fatto dall'arma in base al grado di maestria del personaggio. Il danno di qualsiasi arma da fuoco aumenta solo grazie a bonus magici, ma è indipendente dai modificatori di Forza di chi le usa.

Speciali: gli effetti particolari che il personaggio può causare utilizzando l'arma con una certa padronanza, descritti nella sezione intitolata *Effetti Speciali delle Maestrie* del Capitolo 2. Gli unici effetti speciali aggiunti relativi alle sole armi da fuoco sono i seguenti:

Rinculo: L'arma utilizza una dose eccessiva di polvere (specialmente per armi multicanna) che provoca un rinculo talmente potente da sbilanciare e far cadere a terra chi la usa se non effettua una favorevole prova di Forza; la prova subisce una penalità cumulativa di 1 punto ogni 2 cariche di polvere usate (ovvero -1 ogni 2 canne dell'arma).

TdR -x: Il Tempo di Ricarica dell'arma diminuisce del numero di round indicato dopo il segno meno (-). Se il TdR diventa zero, significa che si può ricaricare e sparare nello stesso round.

TdR 1/2: Il Tempo di Ricarica dell'arma è dimezzato. Se il TdR scende sotto a 1, significa che si può ricaricare e sparare nello stesso round.

Note: dopo le statistiche relative all'arma viene indicato l'Aspetto dell'arma, e possono comparire precisazioni riferite alle Statistiche o alle varianti dell'arma, e spiegazioni riferite al suo Utilizzo o ad alcune particolarità ed effetti Speciali.

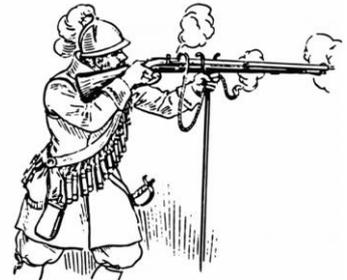
Archibugio (Archibuso)

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
L	80 m.o.	160	40	E1	1	3	1
Gr.	Gittata	Danni	Speciali				
BA	9/18/60	1d10	-				
AB	12/24/60	1d12	-				
ES	15/30/60	1d12 +2	-				
AV	18/36/60	1d12 +4	Ritarda (c)				
MA	21/42/60	1d12 +6	Ritarda (c)				



Aspetto: L'archibugio è un fucile pesante ad avancarica con cassa di legno; la lunghezza della canna è di quasi 1,8 m (lunghezza totale oltre 2 metri) e un sistema di accensione a miccia estraibile.

Utilizzo: A causa del suo peso, l'archibugio si usa con due mani, appoggiandolo a una forcella che sostenga la canna (cosa che rende l'arma maneggiabile nonostante l'ingombro elevato, anche da persone dotate di forza media o bassa), mentre si prende la mira e si accende la miccia. Per questo non può essere utilizzato in movimento, e come tutte le armi ad avancarica primitive, la canna non può mai essere rivolta verso il basso, o il proiettile esce prima che avvenga l'esplosione.



Cannone ad arpione

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
L	120 m.o.	300	50	E1	1	2	1
Gittata	Danni	Speciali					
36/72/108	3d6 +2	Infilza (-2)					

Aspetto: Il cannone ad arpione è costituito da una canna di metallo ad avancarica montata su un piedistallo (fisso o ruotabile) alto circa 1,5 metri con un sistema di accensione a miccia estraibile, derivato dal cannone.

Utilizzo: Il cannone ad arpione si usa principalmente per la pesca grossa in oceano. Esso viene caricato con polvere da sparo pressata e un robusto arpione d'acciaio viene collocato all'interno della canna, fissando l'estremità della punta mobile ad una fune attaccata al cannone. Una volta avvistata la preda, si dà fuoco alla miccia che causa l'esplosione e la fuoriuscita rapida dell'arpione, che va ad infilzarsi nella preda e può essere recuperato grazie alla robusta cima.

Non è possibile sviluppare una maestria nell'uso di questo strumento da caccia, poiché esso non è una vera e propria arma da fuoco portatile ma è più simile ad un cannone fisso la cui precisione dipende da chi lo usa, ma il cui danno ed effetti speciali rimangono invariati.

Bombardella manesca – v. Archibugio

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
M	40 m.o.	120	40	E1	1	4	1

Aspetto: La bombardella manesca (o cannone a mano) è la versione più primitiva di arma da fuoco, inventata originariamente in Cina. Si tratta di un tubo metallico o di bambù rinforzato lungo circa 80-90 cm e largo 5 cm ad avancarica, al cui interno viene pressata la polvere insieme al proiettile, dotato di un focone e di un sistema di accensione a tizzone.

Statistiche: La bombardella può essere caricata con un singolo pallettone di piombo o pietra (costo 3 m.a., ingombro 1/2 moneta) e consuma due cariche di polvere. Se viene realizzata in bambù rinforzato, il suo costo scende a 20 m.o., l'ingombro a 60 e i PD a 30, però ad ogni utilizzo perde 5 PD, rendendo quindi il cannone di bambù poco longevo.



Utilizzo: La bombardella viene tenuta ferma con una mano piazzando la parte posteriore contro un supporto (la gamba, il terreno, la spalla, l'incavo del braccio per i più forzuti) mentre con l'altra mano si provvede ad avvicinare il tizzone al focone. Non può essere utilizzato in movimento, e come tutte le armi ad avancarica primitive, la canna non deve essere rivolta verso il basso, o il proiettile esce prima che avvenga l'esplosione. Se si appoggia l'arma al terreno o ad una parete stabile si evita il problema dovuto al rinculo. Chiunque sappia usare l'archibugio può usare la bombardella con lo stesso grado di maestria e viceversa.

Speciali: Imprecisa: A causa della grande differenza tra il diametro del pallettone e quello interno della canna, la bombardella non ha grande precisione di mira, e questo si traduce in un malus di -1 a qualsiasi TxC.

Carabina

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
M	300 m.o.	70	40	V2	1	1	2
Gr.	Gittata	Danni	Speciali				
BA	30/60/150	1d8 +4	-				
AB	36/69/150	1d8 +6	CdT +1				
ES	42/78/150	1d8 +8	CdT +1, TdR 1/2				
AV	48/87/150	1d8 +10	CdT +2, TdR 1/2, Ritarda (c)				
MA	54/96/150	1d8 +12	CdT +2, TdR 1/2, Ritarda (c)				



Aspetto: La carabina è un diretto discendente del moschetto, un fucile a retrocarica leggero concepito per essere usato a cavallo, costituito da una canna in ferro o acciaio fissata longitudinalmente su una cassa di legno detta calcio. La carabina ha un caricatore tubulare dotato di culatta mobile e otturatore. Di solito la canna è rigata (usa proiettili e non pallini), non più lunga di 50 cm (lunghezza totale compreso il calcio: 90 cm), e il caricatore può contenere da 2 a 7 cartucce.

Statistiche: La carabina sopra descritta ha 2 proiettili ed è la più semplice. Per carabine con un caricatore più capiente il prezzo aumenta di 10 m.o. per ogni cartuccia aggiunta (max 7), e il TdR aumenta di 1 round ogni 3 cartucce aggiunte.

Deringer

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
T	vario	20	10	V	1	var.	1
Gittata	Danni	Speciali					
3/6/12	1d6	Ritarda					

Aspetto: La deringer (o derringer), detta anche pistola da borsetta, è una pistola monocanna di grosso calibro non più lunga di 10-15 cm e quindi facile da nascondere. Le prime versioni sono ad avancarica e sfruttano il sistema a percussione e l'uso di cartucce di cartone, mentre le versioni più moderne sono a retrocarica con pallottole.



Statistiche: Il tipo di innesco, questo condiziona invece il costo e il TdR:

Deringer a percussione: Costo 130 m.o., TdR 1

Deringer a retrocarica: Costo 150 m.o., TdR 1/2 (consuma l'azione di movimento o 1 attacco).



Utilizzo: La deringer è un'arma talmente semplice da usare che non richiede una maestria propria. Chiunque sappia usare un'arma da fuoco può adoperarla senza penalità al TxC, altrimenti si applica il malus di -2.

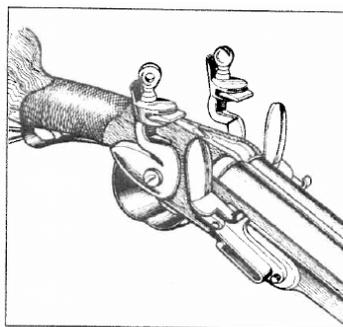
Doppietta (Fucile da caccia)

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
M	220 m.o.	60	40	V2	1-2	1	2
Gr.	Gittata	Danni	Speciali				
BA	6/18/120	1d8	Rinculo, Rosa di pallini				
AB	9/24/120	1d8 +2	-				
ES	12/30/120	1d8 +4	CdT +1				
AV	15/36/120	1d8 +6	CdT +1, TdR 1/2				
MA	18/42/120	1d8 +8	CdT +1, TdR 1/2				

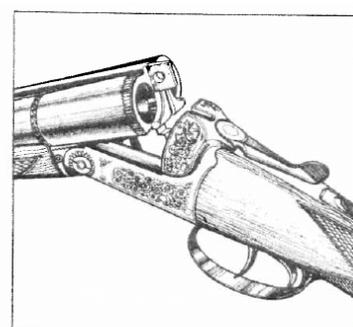
Aspetto: La doppietta è un tipo di fucile da caccia a retrocarica a due canne lisce affiancate a cani interni o esterni. Il munizionamento è con cartucce a pallini.

Utilizzo: La doppietta ha entrambe le canne capaci di sparare in sincrono. Nel caso si scelga quest'opzione, la CdT è di 2 proiettili al round (sparati contemporaneamente) e si effettua un solo TxC, ma se ha successo il bersaglio si procura due volte il danno ascrivibile a una carica singola (quello riportato nella maestria).

Alternativamente, si possono sparare le due cartucce una dopo l'altra: ciò richiede due diversi TxC e si spara una sola cartuccia al round, a meno di non disporre di attacchi multipli o essere di grado Esperto.



Doppietta inglese a canne affiancate e cani esterni, fine del sec. XVIII.



Doppietta italiana del tipo hammerless, a canne affiancate.

Speciali: Rosa di pallini: La doppietta spara una cartuccia piena di pallini che una volta fuoriusciti dalla canna si allargano a formare una rosa in grado di ferire qualsiasi bersaglio entro una certa area. Per questo il danno della doppietta è inferiore a quello di un fucile con lo stesso calibro, ma di contro ha maggiori probabilità di colpire il bersaglio e danneggiare bersagli vicini. In pratica ogni colpo beneficia di un bonus di +1 al Tiro per Colpire, rendendo di fatto il modificatore in base alla distanza il seguente: Corta +2, Media +1, Lunga +0. Inoltre, il Tiro per Colpire può danneggiare anche qualsiasi altro bersaglio presente entro un certo raggio da quello principale in base alla distanza entro cui si trova (basta confrontare il TxC realizzato e la CA del bersaglio per capire se è stato ferito): Corta: raggio di 3 mt; Media: raggio di 1 mt. Oltre il medio raggio la rosa è inefficace contro bersagli adiacenti al principale (i pallini sono troppo sparpagliati per fare altri danni).

TdR 1/2: Il Tempo di Ricarica dell'arma è dimezzato. Significa che è possibile ricaricare le due cartucce della doppietta in meno di un round, riuscendo a sparare alla fine dello stesso round. In questo caso però la CdT è dimezzata per quel round, quindi o si spara usando i cani in sincrono (facendo partire due colpi insieme), o si spara un colpo solo.

Fucile a canne mozze (Lupara) – v. Shotgun

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
S	240 m.o.	60	30	V2	1	2	4
Gr.	Gittata	Colpo	Pallini	Speciali			
BA	6/15/36	1d8 +3	1d8	Rosa di pallini			
AB	9/18/36	1d8 +5	1d8 +2	-			
ES	12/21/36	1d8 +7	1d8 +4	CdT +1			
AV	15/24/36	1d8 +9	1d8 +6	CdT +1			
MA	18/27/36	1d8 +11	1d8 +8	CdT +2, Ritarda (c)			

Aspetto: Il fucile a canne mozze (detto anche lupara) è una variante dello shotgun, in pratica un'arma da fuoco portatile costituita da una canna liscia in ferro o acciaio più corta del normale (a volte persino segata), fissata longitudinalmente su una cassa di legno che termina in un alloggiamento per la spalla detto calcio.

Statistiche: Usare le statistiche dello shotgun, ma il fucile a canne mozze è meno ingombrante e più maneggevole, oltre ad essere relativamente meno costoso e più facile da occultare. Tuttavia, a causa della canna più corta, la gittata di ogni raggio è dimezzata.

Utilizzo: Il fucile a canne mozze è la versione popolare dello shotgun, arma solitamente usata dall'esercito, dotato di dimensioni più ridotte proprio per essere più facilmente trasportato addosso e occultato (per questo è una delle armi tipiche dei malviventi del XIX secolo).

Chiunque sappia usare lo shotgun può usare la lupara con lo stesso grado di maestria e viceversa.



Fucile multicanna

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
M	vario	var.	var.	E3	2-7	var.	2-7
Gittata	Danni	Speciali					
9/18/36	1d10	Danni superiori, Rinculo					

Aspetto: Il fucile multicanna (o a salva) è un'arma ad avancarica a canna multipla lunga circa un metro e mezzo, inventata in Inghilterra nel XVI secolo, dotato di un numero variabile (da 2 a 7) di canne fisse montate su uno o due assi (fino a 4 sullo stesso asse), con cassa e calcio in legno pesante, e con un sistema di accensione multiplo con piastra snaphance.

Statistiche: Il costo, l'ingombro, i Punti Danno, il numero di proiettili, la Cadenza di Tiro e il Tempo di Ricarica di un fucile a salva variano in rapporto al numero di canne possedute:

Tipo	Costo	Ing.	P.D.	CdT	TdR
2-canne	180 mo	120	35	2	3
3-canne	210 mo	135	40	3	4
4-canne	240 mo	150	45	4	5
5-canne	270 mo	165	50	5	6
6-canne	300 mo	180	55	6	7
7-canne	330 mo	195	60	7	8

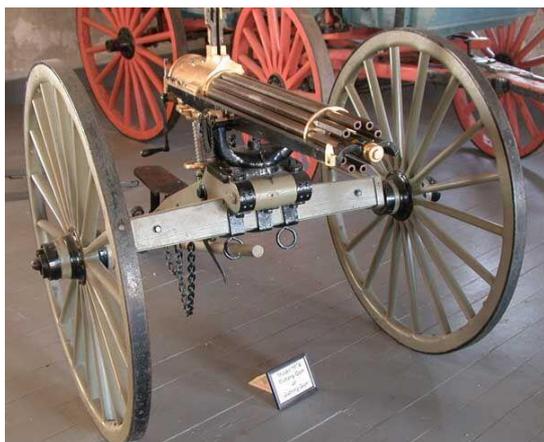
Utilizzo: Il fucile multicanna possiede da 2 a 7 canne e quando fa fuoco spara contemporaneamente contro lo stesso bersaglio tutti i proiettili contenuti nelle canne. A causa del suo peso eccessivo, solitamente viene usato appoggiando le canne su un piedistallo o una larga forcella che ne sostenga il peso e aiuti il tiratore a mirare, e in ogni caso non è possibile usarlo in movimento. Non ebbe particolare seguito a causa dell'enorme mole e poca maneggevolezza che derivava dal peso aumentato a causa del gran numero di canne possedute. Chiunque sappia usare un fucile ad avancarica (Archibugio o Moschetto) può sparare con un fucile multicanna, per il quale però non esiste una vera e propria maestria.

Speciali: Danni superiori: Il danno sopra riportato si riferisce ad un solo proiettile. Occorre tirare il dado di danno tante volte quanti sono i proiettili effettivamente sparati in un round per stabilire il danno totale (e se uno dei proiettili ottiene un risultato di "penetrazione speciale", ritirare il danno per quel singolo proiettile).

Mitragliatrice Gatling

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
L	2000 mo	2500	80	V2	20	2	100
Gr.	Gittata	Danni	Speciali				
BA	12/24/48	1d8	Arco di fuoco				

Aspetto: La mitragliatrice Gatling è il primo esempio di fucile mitragliatore. Essa consiste in un fucile dotato di sei larghe canne montato su un piedistallo in grado di sostenere il suo enorme peso, solitamente munito di due larghe ruote che ne permettono lo spostamento. Il piedistallo possiede un meccanismo in grado di far ruotare la mitragliatrice entro un angolo di 180°, in modo da ampliare il suo raggio di fuoco. La mitragliatrice infine possiede un alloggiamento in cui inserire una bandoliera di proiettili, e viene azionata mediante un meccanismo a manovella, che oltre a far ruotare velocemente i proiettili all'interno della camera di scoppio, consente la detonazione e l'espulsione degli stessi per scaricare il calore.



Statistiche: I caricatori per mitragliatrice Gatling sono bande di proiettili di lunghi circa 10 cm uno accanto all'altro. Le bande contengono fino a 100 proiettili, costano 20 m.o. e pesano 100 monete, e si impiegano 2 round per togliere la banda usata e inserire la nuova banda nel caricatore.

Utilizzo: Data la sua mole, la mitragliatrice non può essere usata in movimento, richiede sempre almeno due persone per essere usata (uno mira e aziona la manovella mentre l'altro tiene la bandoliera di cartucce e ricarica) e dopo un minuto di utilizzo ininterrotto il fumo creato dalla detonazione della polvere da sparo nelle cartucce crea una densa nuvola grigiastra intorno alla mitragliatrice che, oltre a segnalare la sua posizione anche a distanza, ostacola anche la visuale del tiratore (tutti i TxC subiscono una penalità di -1).

Per usare una mitragliatrice Gatling è necessario acquisire una maestria di grado Base, tuttavia non è possibile migliorare ulteriormente la maestria con quest'arma poiché non è un pezzo pratico da usare oltre al grado Base.

Speciali: La Gatling spara fino a 20 proiettili al round (il suo utilizzatore può decidere il numero effettivo, da un minimo di 4 a un massimo di 20 in multipli di 4) e può colpire fino a 10 individui diversi entro il proprio arco di fuoco (v. sotto). Ogni possibile bersaglio viene ferito da 1d4 proiettili, ciascuno dei quali causa 1d8 danni; se vi sono più di 10 bersagli nell'arco di fuoco, la mitragliatrice ferisce solo quelli con una CA sufficientemente bassa da essere colpiti.

Arco di fuoco: La mitragliatrice Gatling ha un ampio arco di fuoco che le consente di colpire con la salva di proiettili sparati in un round tutti coloro che si trovano entro una linea di fuoco di 10 metri, ammesso che il TxC di chi usa la mitragliatrice riesca a colpire la loro CA (basta un TxC unico contro un bersaglio primario, poi si confronta la CA colpita con quella delle potenziali vittime); per questo non è possibile fare tiri mirati con una mitragliatrice. È altresì possibile lasciare la mitragliatrice fissa su un singolo bersaglio: in tal caso tutta la salva di proiettili sparati in quel round vanno a colpire una sola vittima. Il TxC necessario è comunque sempre uno solo: se riesce la vittima subisce 1d8 danni moltiplicati per il numero di proiettili sparati, viceversa tutti i proiettili lo mancano.

Moschetto

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
M	vario	100	30	var.	1	var.	1
Gr.	Gittata	Danni	Speciali				
BA	18/36/120	1d10 +2	-				
AB	21/42/120	1d10 +4	-				
ES	24/48/120	1d10 +6	-				
AV	27/54/120	1d10 +8	Ritarda (c)				
MA	30/60/120	1d10 +10	Ritarda (c)				



Aspetto: Il moschetto è un fucile leggero ad avancarica lungo circa 1,6 m, composto da una canna metallica di un metro con un'asse di legno incastrata nella parte terminale che fa da impugnatura. Il moschetto è la versione più maneggevole ed evoluta dell'archibugio, usabile senza forcilla.

Statistiche: Il sistema di accensione può essere di diversi tipi in base al LT, e ad ognuno è associato un costo e un diverso tempo di ricarica, mentre le altre statistiche sono invariate:

Innesco	LT	TdR	Costo
Miccia	E1	3	110 m.o.
Ruota	E2	2	130 m.o.
Snaphance	E3	2	150 m.o.
Focile	E3	2	160 m.o.
Percussione	V1	2	170 m.o.

Utilizzo: Si stringe l'asse sotto l'ascella o nell'incavo del braccio mentre con la mano si regge la canna e la si punta verso il bersaglio e con la mano libera si preme il grilletto che fa scattare l'innesco e spara un proiettile grosso come una noce. Nel caso in cui il tiratore sia dotato di poca forza (meno di 9) il moschetto richiede l'uso di una forcilla che sostenga la canna mentre si mira e spara. Il moschetto si usa sempre a due mani anche se è un'arma media.

Pepperbox (Pepaiola)

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
T	vario	30	20	E-V	1	var.	3-6
Gr.	Gittata	Danni	Speciali				
BA	3/6/24	1d6	-				
AB	4,5/9/24	1d8	CdT +1				
ES	6/12/24	1d10	CdT +1				
AV	9/15/24	1d12	CdT +2, TdR -1				
MA	12/18/24	1d12 +2	CdT +2, TdR -1				

Aspetto: La pepperbox ("pepaiola") è una pistola ad avancarica a canna corta facilmente maneggiabile, inventata in Inghilterra nel 1790 e utilizzata fino al 1850 in tutto il mondo (l'antesignano del revolver). Essa è dotata di un numero variabile (3-6) di canne corte semovibili (è quindi un'arma a ripetizione), una cassa in legno leggero e un calcio inserito ad angolo molto basso rispetto alle canne e basata su un sistema di accensione con piastra a ruota o a focile, o a percussione.



Statistiche: Il costo, il numero di proiettili e il Tempo di Ricarica di una pepperbox varia in rapporto al numero di canne possedute, come segue:

Nr canne	TdR	Ruota	Focile	Percus.
Trecolpi	3	130 m.o.	160 m.o.	170 m.o.
Quattrocolpi	4	140 m.o.	170 m.o.	180 m.o.
Cinquecolpi	5	150 m.o.	180 m.o.	190 m.o.
Seicolpi	6	160 m.o.	190 m.o.	200 m.o.

Utilizzo: La pepperbox possiede da 3 a 6 canne disposte su due livelli, ed è possibile sparare tutti i proiettili contenuti nelle canne uno dopo l'altro senza dover ricaricare, semplicemente ruotando a mano il meccanismo su cui sono fissate le canne, in modo da mettere la canna che contiene il nuovo proiettile da sparare in corrispondenza del martelletto che accende l'innesco.

Pistola ad avancarica

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
T	vario	40	20	var.	1	var.	1
Gr.	Gittata	Danni	Speciali				
BA	3/12/36	1d8	Stordisce				
AB	4,5/15/36	1d10	-				
ES	6/18/36	1d10 +2	-				
AV	9/21/36	1d10 +4	-				
MA	12/24/36	1d10 +6	Ritarda (c)				

Aspetto: Con questo termine si definisce un'arma da fuoco portatile ad avancarica e a canna corta, impiegabile con una sola mano, dotata di una canna e un calcio inserito ad angolo ottuso rispetto alla canna, terminante con un grosso pomolo che permette una miglior presa.



Statistiche: Il sistema di accensione può essere di diversi tipi in base al LT, e ad ognuno è associato un costo e un diverso tempo di ricarica, mentre le altre statistiche sono invariate:

Innesco	LT	TdR	Costo
Miccia	E1	3	80 m.o.
Ruota	E2	2	100 m.o.
Snaphance	E3	2	120 m.o.
Focile	E3	2	130 m.o.
Percussione	V1	2	140 m.o.

Speciali: Stordisce: usando la pistola come arma da mischia è possibile colpire l'avversario impugnando la canna e sfruttando il pomolo con arma da botta. In tal caso i danni causati sono 1d4, non è utilizzabile il bonus per colpire associato alla maestria e ogni colpo adatto a segno implica da parte della vittima un TS per evitare lo stordimento.

Pistola-ascia

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
M	vario	80	50	E2-3	1	2	1
Gr.	Ascia	Difesa	Speciali				
BA	1d8	-	Perforante, Scalfisce, Trancia				
AB	1d8 +2	I: -1/1	Para 1				
ES	1d10 +3	I: -2/2	Disarma, Para 1				
AV	1d12 +4	I: -3/2	Disarma, Para 2, Sbilancia				
MA	1d12 +7	I: -3/3	Disarma, Para 2, Sbilancia				
Gr.	Gittata	Pistola	Speciali				
BA	3/9/30	1d8	Fragilità				
AB	4,5/12/30	1d10	-				
ES	6/15/30	1d10 +2	-				
AV	7,5/18/30	1d10 +4	-				
MA	9/21/30	1d10 +6	Ritarda (c)				

Aspetto: La pistola-ascia è un'arma combinata in forma di scure da battaglia, con la parte superiore del manico (in corrispondenza della lama) cava ove infilare la polvere da sparo e la palla, e un innesco a focile nella parte mediana del manico.

Statistiche: Il sistema di accensione della pistola può essere a ruota (110 m.o.), a snaphance (120 m.o.), o a focile (130 m.o.), e in base all'innesco varia il costo come sopra riportato, mentre le altre statistiche sono invariate.

Utilizzo: La pistola-ascia può essere usata sia come scure in mischia, sia come pistola per sparare a distanza (in tal caso l'arma va impugnata con due mani). Se la pistola viene caricata non potrà essere usata come ascia fino a che il colpo non viene esploso, altrimenti rischia di scoppiare (1-3 sul TxC col d20 se usata come scure mentre è carica, o probabilità del 50% in caso venga colpita da un'altra arma mentre è carica).

Chiunque sappia usare la pistola-ascia può usare un'ascia da battaglia con lo stesso grado di maestria.

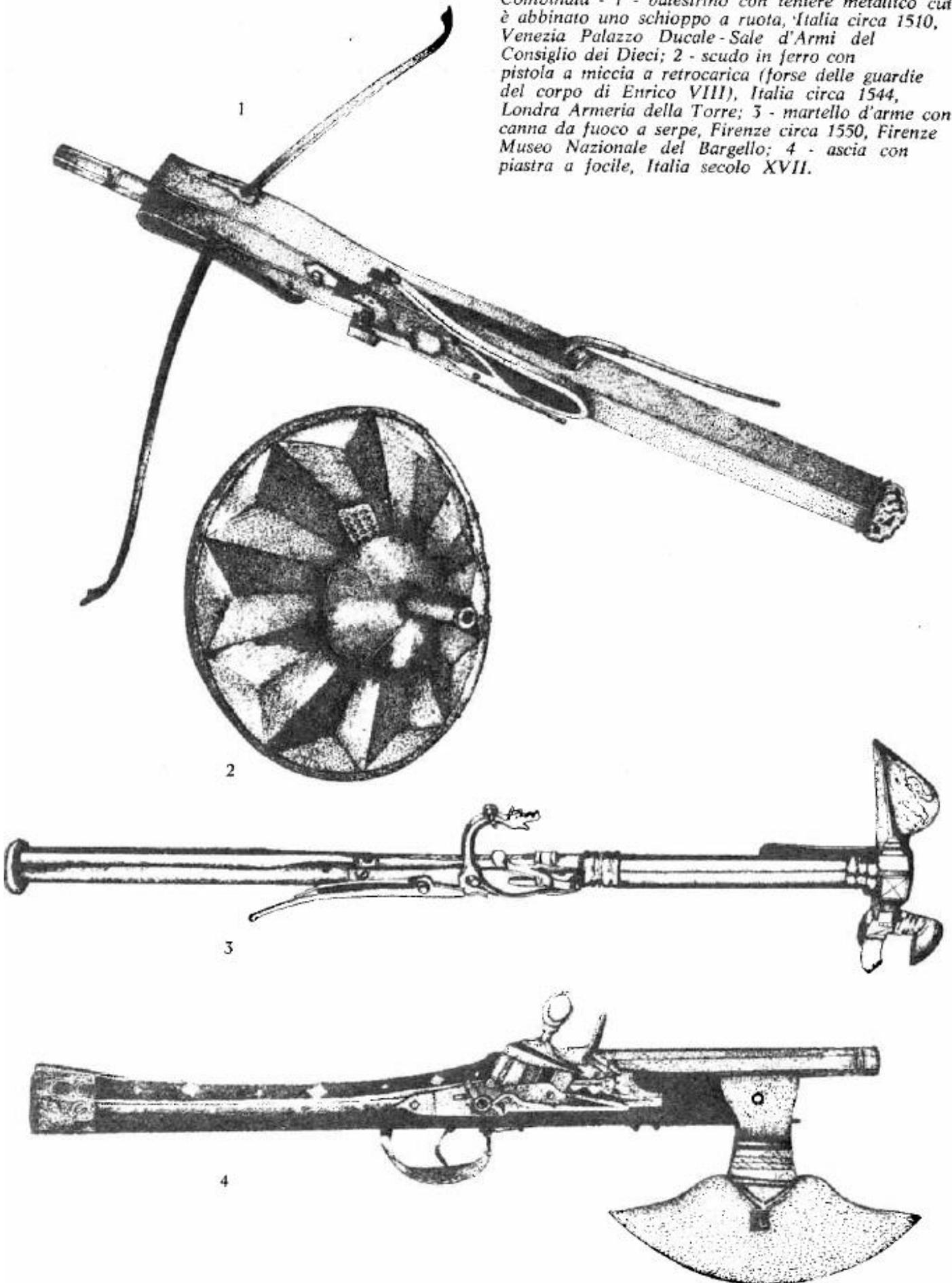
Speciali: Fragilità: A causa del delicato congegno di innesco, qualora l'arma perda oltre il 50% dei suoi Punti Danno, il sistema di innesco si considera compromesso e sarà impossibile usare l'arma come pistola finché non è riparata.

Pistola-balestra

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
S	150 m.o.	70	30	E2	1	2	1
Gr.	Gittata	Balestra	Speciali				
BA	18/36/72	1d6 +2	-				
AB	21/42/72	2d4 +3	Ritarda (c)				
ES	24/48/72	1d10 +5	Ritarda (c)				
AV	27/54/72	1d10 +7	Stordisce (c)				
MA	30/60/72	1d10 +9	Stordisce (c)				
Gr.	Gittata	Pistola	Speciali				
BA	3/9/30	1d8	Doppio colpo, Fragilità				
AB	4,5/12/30	1d10	-				
ES	6/15/30	1d10 +2	-				
AV	7,5/18/30	1d10 +4	-				
MA	9/21/30	1d10 +6	Ritarda (c)				

Aspetto: La pistola-balestra è un'arma combinata in forma di balestra di piccole dimensioni (lunghezza max. 90 cm) col tenere e la corda dell'arco in acciaio. Il tenere contiene una piccola scanalatura che funge da guida per il dardo leggero, e un disco sagomato in metallo (detto noce) che serve per trattenere la corda tesa e fare da appoggio per il dardo. Una

Combinata - 1 - balestrino con tenere metallico cui è abbinato uno schioppo a ruota, Italia circa 1510, Venezia Palazzo Ducale - Sale d'Armi del Consiglio dei Dieci; 2 - scudo in ferro con pistola a miccia a retrocarica (forse delle guardie del corpo di Enrico VIII), Italia circa 1544, Londra Armeria della Torre; 3 - martello d'arme con canna da fuoco a serpe, Firenze circa 1550, Firenze Museo Nazionale del Bargello; 4 - ascia con piastra a focile, Italia secolo XVII.



manetta (o manubrio) montato sotto il tenere serve per bloccare la rotazione del noce e azionarlo, rilasciando così la corda che scaglia il dardo verso il bersaglio. La parte superiore del tenere, al di sotto dell'arco, contiene una corta canna da fuoco ad avancarica, azionata da una piastra a ruota attaccata lateralmente al tenere.

Utilizzo: La pistola-balestra può essere usata solo come arma da distanza, con la possibilità di usare un dardo comune oppure un proiettile con polvere da sparo. Data la natura dell'arma, in entrambi i casi occorre impugnare con due mani per prendere la mira e sparare.

Chiunque sappia usare la pistola-balestra può usare una balestra leggera con lo stesso grado di maestria.

Speciali: Doppio colpo: Già dal grado Base è possibile caricare sia il dardo nella parte superiore che il proiettile nella canna, per esploderli contemporaneamente contro lo stesso bersaglio. Occorrono 4 round per preparare l'arma, ma una volta pronta si può usare un solo Tiro per Colpire che vale per entrambi i proiettili diretti contro un bersaglio entro il raggio della pistola: se il TxC riesce, dardo e proiettile colpiscono contemporaneamente, viceversa entrambi mancano.

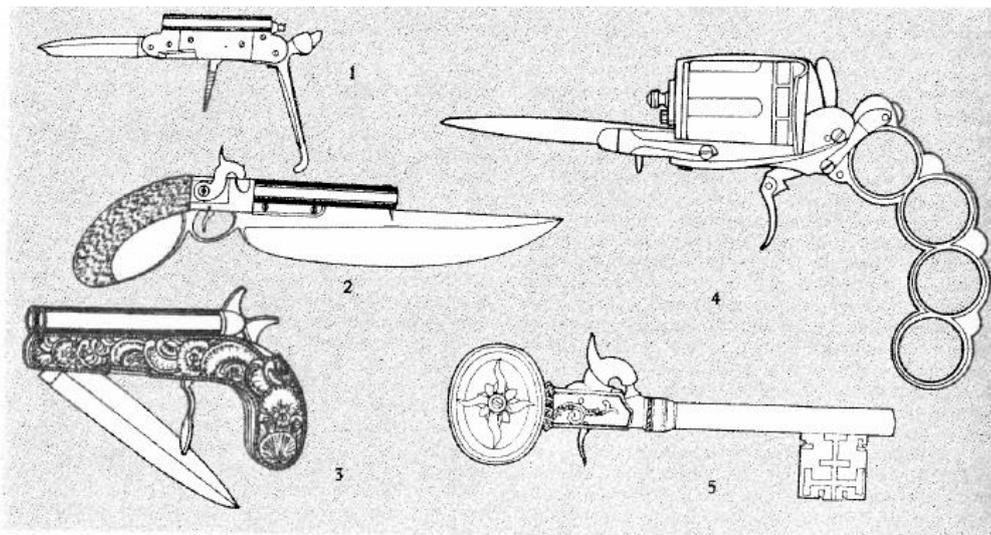
Fragilità: A causa del delicato congegno di innesco, qualora l'arma perda oltre il 50% dei suoi Punti Danno, il sistema di innesco si considera compromesso e sarà impossibile usare l'arma come pistola finché non viene riparata.

Pistola-bastone

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
M	vario	50	30	V1	1	1	1
Gr.	Bastone	Difesa	Speciali				
BA	1d6	-	-				
AB	1d8	Q: -1/1	Ritarda				
ES	1d10 +1	Q: -2/1	Para 1, Stordisce				
AV	2d6 +1	Q: -2/2	Para 1, Stordisce (TS -1)				
MA	2d6 +3	Q: -3/2	Para 2, Stordisce (TS -2)				
Gr.	Gittata	Pistola	Speciali				
BA	3/9/30	1d6	-				
AB	4,5/12/30	1d6 +2	-				
ES	6/15/30	1d6 +4	Ritarda (c)				
AV	7,5/18/30	1d6 +6	Ritarda (c)				
MA	9/21/30	1d6 +8	Stordisce (c)				

Aspetto: La pistola-bastone è un'invenzione del XIX secolo, un'arma combinata costituita da un bastone da passeggio in metallo o legno duro lungo 1,20 mt con una derringier nell'impugnatura. Un fermo, per lo più a molla o a incastro, rende solidale il manico al bastone.

Utilizzo: Fare riferimento alla maestria relativa alla derringier se si usa la pistola, e a quella per la clava se si usa il bastone come arma contundente.



Vari tipi di combinata - 1 - coltello-pistola a percussione, Belgio; 2 - coltello-pistola della Marina americana, 1837; 3 - coltello-pistola a percussione, Belgio; 4 - rivoltella da «apache» francese, Belgio sec. XIX; 5 - chiave pistola, circa 1850.

Pistola-chiave

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
T	80 m.o.	10	-	E3	1	3	1
Gittata	Pistola	Speciali					
-3/6	1d4	Fragilità					

Aspetto: La pistola-chiave sembra una grossa chiave metallica lunga circa 20 cm (simile a quelle usate per chiudere cancelli o portoni), con un grosso pomolo ornato nella parte terminale e un curioso martelletto sul fusto. Il martelletto è in realtà l'innesco a focile, mentre il grilletto è un pulsante nascosto nel pomolo, e la canna è ovviamente cava per poter inserire un piccolo proiettile con relativa polvere da sparo.

Statistiche: A causa delle dimensioni, il proiettile usato costa solo 1 m.a. e ingombra 0,5, mentre si usa solo un quarto di dose di polvere da sparo rispetto a quella di norma richiesta da una comune pistola.

Utilizzo: La pistola-chiave non è una vera e propria arma con cui ci si possa addestrare, ma un oggetto modificato per difendersi all'occorrenza, e perciò può essere usata da chiunque senza penalità. Proprio a causa delle sue dimensioni minute la chiave non dà nell'occhio e può facilmente passare per un oggetto comune, ma le sue dimensioni sono anche uno svantaggio, poiché non permettono una gran gittata né di sviluppare una buona maneggevolezza con l'arma (usata specialmente a distanza ravvicinata).

Speciali: Fragilità: A causa del delicato congegno di innesco, qualora l'arma venga danneggiata e perda oltre il 50% dei suoi Punti Danno, il sistema di innesco si considera compromesso e sarà impossibile usare l'arma come pistola finché non viene riparata.

Pistola-coltello

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
T	vario	30	15	V1	1	2	1
Gr.	Coltello	Difesa	Speciali				
BA	1d4	-	-				
AB	1d6	N: -1/1	Danno Doppio (20)				
ES	1d8	N: -2/1	Danno Doppio (19-20)				
AV	1d8 +3	N: -2/2	Danno Doppio (18-20)				
MA	1d10 +3	N: -3/3	Danno Doppio (17-20)				
Gr.	Gittata	Pistola	Speciali				
BA	3/6/12	1d6	-				
AB	3/7,5/12	1d6 +2	-				
ES	4,5/7,5/12	1d6 +4	Ritarda (c)				
AV	4,5/9/12	1d6 +6	Ritarda (c)				
MA	6/9/12	1d6 +8	Stordisce (c)				

Aspetto: La pistola-coltello è un'invenzione del XIX secolo, un'arma combinata costituita da una deringer che ha però una lama di coltello nella parte sottostante la canna che termina circa 10 cm oltre la canna.

Una versione alternativa prevede una lama retrattile posta a lato della canna, e una volta estratta si allunga sullo stesso asse della canna con pari lunghezza.

Utilizzo: Fare riferimento alla maestria relativa alla deringer se si usa la pistola, o a quella per il pugnale se si usa la lama.

Chiunque sappia usare la pistola-coltello può usare una deringer o un pugnale con lo stesso grado di maestria, e viceversa (ma non si usa come arma scagliata).

Pistola da elefante

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
T	330 m.o.	70	25	V2	2	1	2
Gr.	Gittata	Danni	Speciali				
BA	9/30/60	1d6 +6	Rinculo, Spaventa				
AB	12/33/60	1d8 +8	Stordisce (c)				
ES	15/36/60	1d10 +10	Stordisce TS -1 (c)				
AV	18/39/60	1d10 +14	Stordisce TS -2 (c), TdR -1				
MA	21/42/60	1d10 +16	Stordisce TS -3 (c), TdR -1				

Aspetto: La pistola da elefante è una pistola di grosso calibro inventata nella seconda metà del XIX secolo e diffusa nelle colonie britanniche come arma da difesa contro le belve. La pistola presenta due canne parallele che sparano contemporaneamente: costituisce l'unico esempio di pistola multicanna a retrocarica, utile per portare colpi devastanti tali da fermare minacce temibili come tigri e leoni.

Speciali: Spaventa: A causa del boato fragoroso prodotto, qualsiasi animale o bestia con intelligenza animale deve effettuare un tiro Morale ogni volta che l'arma spara per non fuggire spaventata per 1d4 round.

Pistola da sella

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
S	120 m.o.	50	25	E2	1	2	1
Gr.	Gittata	Danni	Speciali				
BA	6/12/72	1d8 +1	Stordisce				
AB	9/18/72	1d8 +3	-				
ES	12/24/72	1d8 +5	-				
AV	15/30/72	1d8 +7	Ritarda (c)				
MA	18/36/72	1d8 +9	Ritarda (c)				



Aspetto: La pistola da sella è un'arma da fuoco portatile ad avancarica e a canna lunga (45 cm), impiegabile con una sola mano, dotata di una canna, una cassa di lamiera d'acciaio, molle a V per il cane e un calcio ad angolo molto basso, terminante con un grosso pomolo. Usa un sistema di innesco con piastra a ruota.

Speciali: Stordisce: usando la pistola come arma da mischia è possibile colpire l'avversario impugnando la canna e sfruttando il pomolo con arma da botta. In tal caso i danni causati sono 1d4, non è utilizzabile il bonus per colpire associato alla maestria e ogni colpo adatto a segno implica da parte della vittima un TS per evitare lo stordimento.

Pistola-martello

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
M	vario	90	50	E2-3	1	3	1
Gr.	Martello	Difesa	Speciali				
BA	1d8	-	Perforante				
AB	1d10	I: -1/1	Ritarda				
ES	1d10 +2	I: -2/1	Disarma, Ritarda (TS -1)				
AV	1d10 +5	I: -2/2	Disarma, Para 1, Ritarda (TS -2)				
MA	1d10 +7	I: -3/3	Disarma, Para 1, Ritarda (TS -3)				
Gr.	Gittata	Pistola	Speciali				
BA	3/9/30	1d8	Fragilità				
AB	4,5/12/30	1d10	-				
ES	6/15/30	1d10 +2	-				
AV	7,5/18/30	1d10 +4	-				
MA	9/21/30	1d10 +6	Ritarda (c)				

Aspetto: La pistola-martello è un'arma combinata in forma di martello da guerra di medie dimensioni, con la parte superiore del manico (in corrispondenza della testa) cava in cui infilare la polvere da sparo e la palla, e un sistema di innesco nella parte mediana del manico.

Statistiche: Il sistema di accensione della pistola può essere a ruota (105 m.o.), a snaphance (115 m.o.), o a focile (125 m.o.), e in base all'innesco varia il costo, mentre le altre statistiche sono invariate.

Utilizzo: La pistola-martello può essere usata sia come martello da guerra in combattimento corpo a corpo, sia come pistola per sparare a distanza (in tal caso l'arma va impugnata con due mani). Naturalmente, se la pistola viene caricata non potrà essere usata come arma da mischia fino a che il colpo non viene esploso, altrimenti rischia di scoppiare (1-3 sul tiro col d20 se viene usata come martello mentre è carica, oppure probabilità del 50% in caso venga colpita da un'altra arma mentre è carica, ad esempio se usata per parare).

Chiunque sappia usare la pistola-martello può usare un martello da guerra con lo stesso grado di maestria.

Speciali: Fragilità: A causa del delicato congegno di innesco, qualora l'arma venga danneggiata e perda oltre il 50% dei suoi Punti Danno, il sistema di innesco si considera compromesso e sarà impossibile usare l'arma come pistola finché non è riparata.

Pistola multicanna

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
T	vario	var.	var.	E3	var.	var.	2-4
Gittata	Danni	Speciali					
3/9/18	1d6	Danni superiori, Rinculo					

Aspetto: La pistola multicanna (o a salva) è un'arma ad avancarica a canna multipla lunga circa 20-25 cm, inventata in Inghilterra nel 1600 a seguito del fucile multicanna. Essa è dotata di



un numero variabile (da 2 a 4) di canne corte fisse montate sullo stesso asse, di una cassa in legno leggero e un calcio inserito ad angolo molto basso rispetto alle canne e basata su un sistema di accensione multiplo con piastra a focile.

Statistiche: Il costo, il numero di proiettili, la Cadenza di Tiro e il Tempo di Ricarica di una pistola a salva varia in rapporto al numero di canne possedute:

Tipo	Costo	Ing.	P.D.	CdT	TdR
2-canne	150 mo	60	15	2	3
3-canne	170 mo	70	20	3	4
4-canne	190 mo	80	25	4	5

Utilizzo: La pistola multicanna possiede da 2 a 4 canne disposte su un unico livello, quando fa fuoco spara contemporaneamente contro lo stesso bersaglio tutti i proiettili contenuti nelle canne. Quest'arma è simile alla pepperbox ma ha un concetto totalmente diverso: infatti, la pepperbox è un'arma a ripetizione (permette di sparare senza perdere tempo a ricaricare contro diversi bersagli), mentre lo scopo della pistola multicanna è provocare un danno maggiore ad un singolo bersaglio in una volta sola.

Chiunque sappia usare una pistola ad avancarica (incluse le combinate e la pistola da sella) può sparare con una pistola multicanna, per la quale non esiste una vera maestria.

Speciali: Danni superiori: Il danno sopra riportato si riferisce ad un solo proiettile. Occorre tirare il dado di danno tante volte quanti sono i proiettili effettivamente sparati in un round per stabilire il danno totale (e se uno dei proiettili ottiene un risultato di "penetrazione speciale", ritirare il danno per quel singolo proiettile).

Pistola-pugnale – v. Pistola-coltello

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
T	vario	30	20	E2-3	1	2	1

Aspetto: La pistola-pugnale è un'arma combinata che sembra uno stiletto la cui impugnatura è leggermente angolata rispetto all'asse della lama, il cui cuneo è una canna cava in cui poter inserire il proiettile e che è dotato di un meccanismo di innesco posto lateralmente alla base della lama.

Statistiche: Il sistema di accensione della pistola può essere a ruota (100 m.o.), a snaphance (110 m.o.), o a focile (120 m.o.), e in base all'innesco varia il costo, mentre le altre statistiche sono invariate.

A differenza della pistola-coltello, la pistola-pugnale possiede la capacità Perforante fin dal grado Base, ma è anche sottoposta al rischio Fragilità.

Utilizzo: La pistola-pugnale può essere usata sia come stiletto in combattimento corpo a corpo, sia come pistola per sparare a distanza. Naturalmente, se la pistola viene caricata non potrà essere usata come arma da mischia fino a che il colpo non viene esploso, altrimenti rischia di incepparsi o di scoppiare (v. Fragilità).

Chiunque sappia usare la pistola-coltello può usare una pistola-pugnale con lo stesso grado di maestria, e viceversa.

Speciali: Fragilità: A causa del delicato congegno di innesco, qualora l'arma venga danneggiata e perda oltre il 50% dei suoi Punti Danno, il sistema di innesco si considera compromesso e sarà impossibile usare l'arma come pistola finché non è riparata.

Inoltre, dato che la canna viene usata come punta per perforare il nemico, spesso brandelli di tessuto o di sangue riempiono il condotto della canna ostruendolo. Questo significa che, a meno che la canna non venga pulita dopo aver usato l'arma come stiletto (procedimento che richiede almeno un minuto usando olio e raschietto), ogni volta che poi si tenta di usare la pistola come arma da fuoco le probabilità di inceppamento ed esplosione sono raddoppiate (v. paragrafo "Inceppamento ed Esplosione delle armi").

Pistola-scudo

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
M	80 m.o.	70	50	E1	1	3	1
Gr.	Gittata	Danni	Speciali				
BA	3/6/24	1d6	Bonus CA				
AB	4,5/9/24	1d8	–				
ES	6/12/24	1d10	–				
AV	7,5/15/24	1d10 +2	–				
MA	9/18/24	1d10 +4	Ritarda (c)				

Aspetto: La pistola-scudo sembra uno scudo metallico rotondo con la parte esterna suddivisa in diversi spicchi, e una canna forata che fuoriesce per una decina di centimetri dal centro. La canna è collegata ad un'impugnatura retrostante lo scudo, che consente di maneggiarlo e di mirare al bersaglio riparandosi dietro lo scudo stesso. A volte è presente anche una griglia metallica nella parte superiore dello scudo, per permettere al personaggio di mirare al bersaglio attraverso i fori della griglia, riparandosi il capo dietro lo scudo. Il sistema di accensione è a miccia: non sono stati costruiti scudi con sistemi di innesco più evoluti poiché dalla metà del Rinascimento la pistola-scudo è considerata troppo ingombrante e poco funzionale.

Utilizzo: La pistola-scudo è molto difficile da maneggiare a causa del peso dello scudo che sbilancia enormemente ogni tentativo di mirare in movimento, e pertanto è possibile sparare solo stando fermi, sostenendo lo scudo con l'altro braccio e mirando.

Speciali: Bonus CA: Poiché lo scudo è di dimensioni medie, chiunque lo usi ottiene un bonus alla sua Classe d'Armatura in funzione della propria taglia fin dal grado Base. Inoltre, creature di taglia Piccola o inferiore possono ottenere anche mezza copertura (–4 alla CA) nascondendo la testa dietro lo scudo e mirando attraverso l'eventuale feritoia, anche se in tal caso il TxC ha un malus di –2 data dalla scarsa visibilità del bersaglio.

Pistola-spada

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
M	vario	80	50	E2-3	1	2	1
Gr.	Spada	Difesa	Speciali				
BA	1d8	-	-				
AB	1d12	I: -1/1	Disarma, Para 1				
ES	1d12 +3	I: -2/2	Disarma (Ds -1), Para 2				
AV	2d6 +6	I: -3/3	Disarma (Ds -2), Para 2				
MA	2d6 +8	I: -4/3	Disarma (Ds -3), Para 3				
Gr.	Gittata	Pistola	Speciali				
BA	3/9/30	1d8	Fragilità				
AB	4,5/12/30	1d10	-				
ES	6/15/30	1d10 +2	-				
AV	7,5/18/30	1d10 +4	-				
MA	9/21/30	1d10 +6	Ritarda (c)				

Aspetto: La pistola-spada è un'arma combinata in forma di spada lunga, con una canna da fuoco saldata ad una delle facce della lama a partire dall'elsa e un sistema di innesco posto sulla guardia esterna dell'arma, in modo che sia facilmente raggiungibile e usabile.

Statistiche: Il sistema di accensione della pistola può essere a ruota (115 m.o.), a snaphance (125 m.o.), o a focile (135 m.o.), e in base all'innesco varia il costo, mentre le altre statistiche sono invariate.

Utilizzo: La pistola-spada può essere usata sia come lama in combattimento corpo a corpo, sia come pistola per sparare a distanza. Naturalmente, se la pistola viene caricata non potrà essere usata come arma da mischia fino a che il colpo non viene esplosivo, altrimenti rischia di scoppiare (1-3 sul tiro col d20 se viene usata come spada mentre è carica, oppure probabilità del 50% in caso venga colpita da un'altra arma mentre è carica, ad esempio se usata per parare).

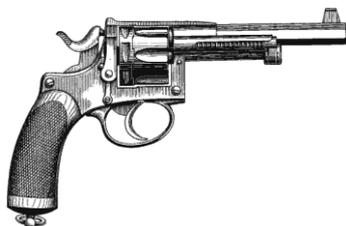
Chiunque sappia usare la pistola-spada può usare una spada lunga con lo stesso grado di maestria.

Speciali: Fragilità: A causa del delicato congegno di innesco, qualora l'arma venga danneggiata e perda oltre il 50% dei suoi Punti Danno, il sistema di innesco si considera compromesso e sarà impossibile usare l'arma come pistola finché non è riparata.

Rivoltella (Pistola a tamburo, Revolver)

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
T	vario	30	30	V1-2	1	var.	6
Gr.	Gittata	Danni	Speciali				
BA	12/36/84	1d6 +2	Stordisce				
AB	15/39/84	1d6 +4	CdT +1				
ES	18/42/84	1d6 +6	CdT +2, TdR -1				
AV	21/45/84	1d6 +8	CdT +2, Ritarda (c), TdR -1				
MA	24/48/84	1d6 +10	CdT +3, Ritarda (c), TdR -2				

Aspetto: La rivoltella (termine che deriva dall'inglese revolver), è una pistola caratterizzata dal fatto di poter sparare a ripetizione più cartucce contenute in un cilindro rotante (tamburo) intorno al proprio asse (per questo è detta anche pistola a tamburo). È composta da un calcio, una canna, un



tamburo, un grilletto, un cane posto superiormente al calcio e posteriormente al tamburo, che permette la



rotazione del tamburo e il bloccaggio del tamburo in posizione di allineamento con la canna. Rappresenta un'evoluzione della vecchia pepperbox poiché, al contrario di quest'ultima, è dotata di una sola canna ed il tamburo rotante permette di sparare i diversi proiettili caricati uno dopo l'altro lungo la medesima canna (rendendo la rivoltella più leggera e maneggevole). Le prime versioni sono ad avancarica e sfruttano il sistema a percussione e l'uso di cartucce di cartone, mentre le versioni più moderne sono a retrocarica con pallottolo.

Statistiche: Anche se la maestria per la rivoltella è unica indipendentemente dal tipo di innesco, questo condiziona invece il costo e il TdR:

Rivoltella a percussione: Costo 220 m.o., TdR 4 (1 rnd ogni 3 cartucce + 1 rnd ogni 3 capsule di fulminato)

Rivoltella a retrocarica: Costo 250 m.o, TdR 2

Speciali: Stordisce: usando il revolver come arma da mischia è possibile colpire l'avversario impugnando la canna e sfruttando il pomolo con arma da botta. In tal caso i danni causati sono 1d4, e ogni colpo adato a segno implica da parte della vittima un TS per evitare lo stordimento.

Shotgun

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
M	280 m.o.	90	40	V2	1	2	6
Gr.	Gittata	Colpo	Pallini	Speciali			
BA	6/18/42	1d8 +3	1d8	Rosa di pallini			
AB	9/21/42	1d8 +5	1d8 +2	-			
ES	12/24/42	1d8 +7	1d8 +4	CdT +1			
AV	15/27/42	1d8 +9	1d8 +6	CdT +1			
MA	18/30/42	1d8 +11	1d8 +8	CdT +2, Ritarda (c)			

Aspetto: Lo shotgun è un'arma da fuoco portatile e individuale costituita da una canna liscia in ferro o acciaio fissata longitudinalmente su una cassa di legno che termina



in un alloggiamento per la spalla detto calcio. Lo shotgun è un fucile a retrocarica con caricatore tubolare dotato di culatta mobile e sistema di espulsione e ricaricamento a pompa e deriva dal trombone e dalla doppietta (sostanzialmente è una doppietta monocanna, che può essere usata con cartuccia a pallini o con colpo singolo).

Utilizzo: Lo shotgun è una versione della doppietta ad una sola canna, dotato di un sistema di caricamento ed espulsione delle cartucce a pompa, che permette un miglior ritmo di fuoco rispetto alla classica doppietta. Può essere usato sia come fucile da caccia comune (adoperando le cartucce a pallini), sia come fucile da caccia grossa (coi proiettili di grosso calibro, detti colpo singolo o "shot"), seppur con raggio limitato. Può essere caricato con un tipo di munizioni per volta, quindi o spara un colpo singolo o una rosa di pallini.

Speciali: Rosa di pallini: Se lo shotgun è caricato con una cartuccia piena di pallini, una volta esplosivo il colpo i pallini

fuoriusciti dalla canna si allargano a formare una rosa in grado di ferire qualsiasi bersaglio entro una certa area. In pratica ogni colpo beneficia di un bonus di +1 al Tiro per Colpire, rendendo di fatto il modificatore in base alla distanza il seguente: Corta +2, Media +1, Lunga +0. Inoltre, il Tiro per Colpire può danneggiare anche qualsiasi altro bersaglio presente entro un certo raggio da quello principale in base alla distanza entro cui si trova (basta confrontare il TxC realizzato e la CA del bersaglio per capire se è stato ferito): Corta: raggio di 3 mt; Media: raggio di 1 mt. Oltre il medio raggio la rosa è inefficace contro bersagli adiacenti a quello principale (i pallini sono troppo sparpagliati per creare effettivi danni).

Trombocino

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
T	70 m.o.	60	20	E2	1	2	1
Gr.	Gittata	Danni	Speciali				
BA	3/6/18	1d6	Mitraglia				
AB	3/9/18	1d8	-				
ES	6/9/18	1d10	-				
AV	6/12/18	1d10 +2	-				
MA	9/12/18	1d10 +4	Ritarda (c)				

Aspetto: Il trombocino è una corta pistola (lunghezza massima: 30 cm) ad avancarica di grosso calibro con accensione a ruota, la cui canna si allarga molto alla bocca che diventa svasata. Si tratta in pratica della versione più piccola del trombone.

Statistiche: Il trombocino viene caricato con una salva detta "mitraglia" composta da chiodi, pietrisco e ferraglia (costo 1 m.a., ingombro 5 monete).

Utilizzo: Il trombocino è un'arma da fuoco usata soprattutto contro gruppi di avversari ravvicinati, data la sua capacità di sparare una rosa ampia di ferraglia.

Speciali: Mitraglia: La breve canna di ferro o ottone è caricata con la mitraglia e la bocca strobante permette di dirigere i pallettoni su una larga superficie. Il trombocino è in grado di ferire tutti i presenti entro 3 metri dal bersaglio principale se il TxC è sufficiente a colpire la loro Classe d'Armatura e si trovano entro il corto raggio. Tuttavia, in caso di esplosione, la mitraglia causa 1d10 danni a tutti i presenti entro 3 metri.

Trombone (Schioppo)

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
S	100 m.o.	80	30	E2	1	2	1
Gr.	Gittata	Danni	Speciali				
BA	6/12/36	1d10	Mitraglia				
AB	6/15/36	1d10 +2	-				
ES	9/18/36	1d10 +4	-				
AV	9/21/36	1d10 +6	Ritarda (c)				
MA	12/24/36	1d10 +8	Ritarda (c)				



Aspetto: Il trombone (detto anche schioppo o bombardina) è un corto fucile (lunghezza massima: 80 cm) ad avancarica di grosso calibro, la cui canna si allarga molto alla bocca che diventa svasata e dotato di un sistema di accensione a ruota.

Statistiche: Il trombone viene caricato con una salva detta "mitraglia" composta da chiodi, pietrisco e ferraglia (costo 1 m.a., ingombro 5 monete).

Utilizzo: Il trombone è un'arma da fuoco usata soprattutto contro gruppi di avversari ravvicinati, data la sua capacità di sparare una rosa ampia di ferraglia. Nonostante le dimensioni ridotte, viene solitamente usato a due mani dato il peso.

Speciali: Mitraglia: La breve canna di ferro o ottone è caricata con la mitraglia e la bocca strobante permette di dirigere i pallettoni su una larga superficie. Il trombone è in grado di ferire tutti i presenti entro 3 metri dal bersaglio principale se il TxC è sufficiente a colpire la loro Classe d'Armatura ed essi si trovano entro il corto raggio. In caso di esplosione, la mitraglia causa 1d10 danni ai presenti entro 3 metri.

Elenco di Oli ed Esplosivi

Il costo sotto elencato si riferisce a zone in cui il materiale è facilmente reperibile. Per zone in cui il materiale è raro, triplicare il costo indicato; per zone in cui il materiale è sconosciuto, decuplicare il costo.

Esplosivo liquido (Nitroglicerina)

Unità di misura	20 cl. (fiala)
Costo del composto	40 m.o.
Livello Tecnologico	Età dell'Esplosivo (E2)
Prova e Tempo	Alchimia a -6 (2 ore)

L'esplosivo liquido è chiamato anche pozione esplosiva o nitroglicerina ed è un liquido giallastro, fabbricato con un miscuglio di glicerina e acido nitrico. Si tratta di un liquido esplosivo altamente instabile, che può detonare sia a causa della temperatura (oltre 30°C) che a causa delle vibrazioni. Per raffinare la nitroglicerina occorre avere un apposito laboratorio di artificiere e almeno 14 punti nell'abilità generale *Alchimia*: la prova impone una penalità di -6 e se fallisce di oltre 5 punti, il composto detona e provoca gli stessi danni relativi alla quantità che si cercava di produrre. Una dose (20 cl) di pozione esplosiva crea una detonazione (cioè uno spostamento d'aria supersonico ad alta pressione) in una sfera di raggio 2 metri che causa 2d6 punti di danno (2 UE) a tutti i presenti, inclusi gli oggetti; è ammesso un TS Soffio del Drago (o Distruzione per gli oggetti) per dimezzare i danni. In caso di quantitativi superiori di nitroglicerina, ogni 10 cl di liquido coinvolto l'esplosione causa 1d6 PF e il raggio della sfera cresce di 1 metro.

Ogni volta che si tenta di lanciare una fiala di nitroglicerina, essendo il materiale poco stabile e sicuro, occorre sempre una prova di Destrezza: in caso di fallimento l'esplosivo diventa instabile e scoppia in mano al soggetto, viceversa detona solo al momento dell'impatto. Inoltre, se viene esposto a temperatura superiore ai 30°C, esso esplode immediatamente, mentre se riceve una forte sollecitazione (durante una corsa o una caduta o in seguito a un trasporto istantaneo magico) ha una probabilità del 50% di detonare.

Esplosivo solido (Dinamite)

Unità di misura	250 g. (candelotto)
Costo del composto	250 m.o.
Livello Tecnologico	Età dell'Esplosivo (E3)
Prova e Tempo	<i>Alchimia</i> a -7 (3 ore)

La dinamite è fabbricata con un miscuglio di nitroglicerina (75%) e una sostanza assorbente come farina fossile o segatura (25%), che trasforma la nitroglicerina in un composto granuloso più stabile, pur restando una miscela meno controllabile della comune polvere nera. Per preparare la dinamite occorre un apposito laboratorio e almeno 15 punti nell'abilità generale *Alchimia*: la prova impone una penalità di -7 e se fallisce di oltre 5 punti, il composto detona e provoca gli stessi danni relativi alla quantità che si cercava di produrre.

La dinamite si presenta in candelotti di dimensioni minuite (20 cm di lunghezza per 2,5cm di diametro) muniti di un rivestimento di cartone che contiene l'assorbente intriso di nitroglicerina e di un innesco esterno (solitamente una miccia che permette di innescare l'esplosione facendo venire a contatto il fuoco con la dinamite). Un candelotto di dinamite equivale a 5 UE e provoca una detonazione in una sfera di raggio 5 metri, che causa 5d6 PF ad ogni creatura o oggetto colpito (TS Soffio del Drago o Distruzione per dimezzare). Non è possibile creare candelotti con maggiori quantità di dinamite poiché il composto risulta molto più instabile: la dose di un candelotto è appositamente studiata per rendere al massimo col minimo rischio. Se si vuole produrre un'esplosione più grande, basta legare insieme diversi candelotti e farli esplodere usando un'unica miccia collegata a tutti.

Ogni volta che si tenta di usare la dinamite bisogna essere cauti, dato che è costituita da nitroglicerina (probabilità di esplodere se sollecitata ridotta al 10%). In particolare, la dinamite presenta il problema opposto dell'esplosivo liquido: a temperature particolarmente basse infatti (sotto 1°C), la nitroglicerina tende a dilatarsi e a fuoriuscire dal composto, tornando instabile e suscettibile alle scosse (50% di detonare in seguito a movimenti bruschi e smaterializzazione).

Olio combustibile

Unità di misura	1 lt. (fiasca)
Costo del composto	5 m.o.
Livello Tecnologico	Età del Bronzo
Prova e Tempo	<i>Alchimia</i> a -1 (3 turni)

L'olio combustibile viene usato per l'illuminazione con lanterne e faretto. Brucia con molto calore e lentamente, quindi non è possibile usarlo per provocare esplosioni.

L'olio incendiato infligge 1d4 danni per litro ogni round, ricopre una superficie di raggio 1 mt per ogni litro usato, e brucia per un numero di minuti pari alla quantità di olio sparso divisa per 25 cl. Ogni oggetto o creatura colpita dall'olio deve fare un TS contro Fuoco o Raggio della Morte con penalità pari ai minuti in cui l'olio ha continuato a bruciare: se il TS riesce non vi sono altri effetti al termine dell'incendio, ma se fallisce significa che ha preso fuoco e subisce 1d4 PF ogni round finché le fiamme non vengono domate (prova di abilità generale *Spegnere fuochi* ogni round oppure prova di Intelligenza con penalità di -4).

Esempio: un litro di olio copre una superficie di 2 metri di diametro, causa 1d4 danni al round e brucia per 4 minuti pri-

ma di esaurirsi (a meno che non appicchi fuoco ad altri materiali). Ogni oggetto o creatura deve effettuare un TS con penalità pari ai minuti di durata dell'incendio quando ne viene a contatto: se riesce significa che le fiamme non hanno attecchito, ma se fallisce il bersaglio continuerà a perdere 1d4 PF ogni round successivo finché le fiamme non vengono domate.

Olio di fuoco (Fuoco liquido)

Unità di misura	1 lt. (fiasca)
Costo del composto	10 m.o.
Livello Tecnologico	Età del Ferro
Prova e Tempo	<i>Alchimia</i> a -3 (1 ora)

L'olio di fuoco o fuoco liquido è una sostanza alchemica creata per scopi bellici dai bizantini (e per questo noto anche come fuoco greco) la cui formula è sempre rimasta un mistero. Si tratta di un composto oleoso verdastro (forse una miscela di pece, salnitro, zolfo, nafta e calce viva) contenuto in un otre di pelle o terracotta, che viene spruzzato o lanciato contro il nemico e incendiato (si infiamma immediatamente al contatto col fuoco). La particolarità dell'olio di fuoco è che, a causa della reazione chimica della calce viva, non può essere spento con l'acqua (che anzi ne ravviva la forza, così come la pece e i materiali combustibili) ma solo con l'aceto, e questo lo rende un'arma micidiale in particolare contro le imbarcazioni o le strutture in legno. Un litro di olio di fuoco causa 1d6 punti di danno al round in una zona di raggio 1 metro e continua a bruciare pur senza avere materiale combustibile, esaurendosi dopo un'ora. La presenza di 1 kg di pece o 1 litro d'acqua dolce aumenta di 1d6 i punti di danno causati per 1 round. Solo usando almeno 50 cl d'aceto ogni litro di fuoco liquido è possibile estinguerlo con una favorevole prova di *Spegnere fuochi* con penalità di -4 (oppure con una prova di Intelligenza a -8).

Olio esplosivo

Unità di misura	1 lt. (fiasca)
Costo del composto	20 m.o.
Livello Tecnologico	Età dell'Acciaio
Prova e Tempo	<i>Alchimia</i> a -4 (2 ore)

L'olio esplosivo è una sostanza alchemica creata per impiego bellico, alterando il comune olio combustibile per creare esplosioni. Solo un esperto provvisto dell'abilità generale *Alchimia* può creare questa sostanza (il costo di fabbricazione è la metà del prezzo d'acquisto sopra indicato).

L'olio esplosivo sembra olio combustibile dal colore più rossastro e se incendiato causa 1d4 danni per litro ogni round a oggetti o creature, coprendo una superficie di raggio 1 mt per litro usato. La differenza sta nel fatto che un round dopo essere stato incendiato l'olio genera un'esplosione alta 1 mt per litro d'olio raddoppiando il raggio d'estensione del fuoco e infligge 2d4 danni per litro. Ogni oggetto o creatura colpita dalla fiammata d'olio deve fare un TS contro Fuoco o Raggio della morte con penalità di -1 al TS ogni litro di olio usato per non incendiarsi, subendo 1d4 danni da fuoco per round successivo, fino a che le fiamme non vengono spente (prova di *Spegnere fuochi* o prova di Intelligenza a -4).

Esempio: un litro di olio copre una superficie di 2 metri di diametro e causa 1d4 danni da ustioni, ma 1d2 round dopo essere stato incendiato l'olio esplosivo, provocando 2d4 danni a tutti gli oggetti e i soggetti presenti nell'area, con buone

possibilità di incendiare ciò che si trova nella zona dell'esplosione (TS con penalità di -1).

Polvere da fumo

Unità di misura	25 g. (1 oncia o carica)
Costo del composto	2 m.o.
Costo minerali grezzi	50 g. vermeil: 4 m.a. 25 g. semi d'acciaio: 1 m.a.
Livello Tecnologico	Età dell'Esplosivo (E1)
Prova e Tempo	<i>Alchimia</i> a -5 (1 turno)

La polvere da fumo è un composto di sostanze magiche con buone proprietà esplosive. Per ottenerla si mischiano due once (50g) di vermeil con un'oncia (25g) di semi d'acciaio, e si mette la mistura a riscaldare per 3 ore in un paiolo fino ad ottenere la frammentazione dei semi e la formazione di una polvere più fine di color rosso con riflessi argentei del peso finale di 25g (0,5 monete). Solo un esperto nell'abilità generale *Alchimia* che abbia fatto pratica nella Costa Selvaggia conosce la tecnica segreta per creare la polvere da fumo, che si può acquistare solo nella Costa Selvaggia, l'unico luogo in cui ha effetto su Mystara, poiché si combina col vermeil diffuso nell'aria per incendiarsi in presenza di una scintilla o di fuoco. Grazie alle sue proprietà, essa viene impiegata per far funzionare le armi da fuoco nella Costa Selvaggia, producendo una deflagrazione subsonica (v. polvere nera).

Inoltre, l'uso di polvere da fumo accelera il processo di deperimento del cinnabryl indossato dagli Eredi, con effetti che possono risultare devastanti (v. sezione relativa alla Maledizione Rossa nel *Tomo della Magia di Mystara* per ulteriori informazioni sul deperimento del cinnabryl).

Polvere nera (o pirica)

Unità di misura	25 g. (1 oncia o carica)
Costo del composto	1 m.o.
Costo minerali grezzi	40 g. di salnitro: 2 m.a. 7 g. di carbone: 4 m.r. 6 g. di zolfo: 6 m.r.
Livello Tecnologico	Età dell'Esplosivo (E1)
Prova e Tempo	<i>Alchimia</i> a -5 (1 turno)

La polvere nera (detta anche polvere pirica o più comunemente polvere da sparo) è una sostanza non magica che brucia in maniera esplosiva, usata come propellente per le armi da fuoco. La polvere da sparo è formata da una miscela al 75% di salnitro (nitrato di potassio), al 13% di carbone vegetale e al 12% di zolfo, minerali facilmente reperibili in natura, che possono essere combinati per creare la polvere pirica solo da un esperto con l'abilità generale *Alchimia*. La combustione della polvere nera produce un'onda di deflagrazione *subsonica* (diversa dalla detonazione *supersonica* della dinamite), e appartiene quindi alla categoria degli esplosivi deflagranti (materiale caldo, in combustione, che riscalda uno strato adiacente di materiale freddo, facendolo infiammare), utili per favorire lo scoppio controllato di un'arma da fuoco, ma meno performanti in caso di demolizioni di edifici.

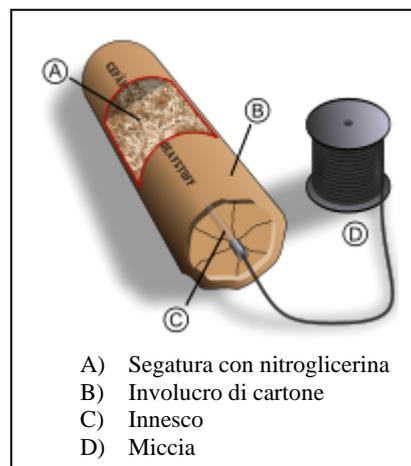
Nota su volatilità di polvere nera e da fumo: ammassare oltre 1 kg di polvere nera o da fumo è rischioso, poiché il composto esplose se sottoposto a urti molto violenti o incendio. L'esplosione causa 2d6 danni per kg in un raggio di 2 mt per kg di polvere nera, mentre quella da fumo causa danni doppi in un raggio raddoppiato.

Elenco delle Armi Esplosive

Candelotti esplosivi

I candelotti sono involucri di cartone lunghi circa 20 cm e larghi 2,5 cm che si lanciano a mano ed esplodono una volta che la miccia accesa entra in contatto con la polvere compressa nell'involucro.

L'esplosivo contenuto nel candelotto può essere polvere da sparo, polvere da fumo, oppure dinamite, e la sua potenza si misura in Unità Esplosive (UE). La



potenza esplosiva dei composti sopra riportati è diversa:

TAB. 3.4 – UNITÀ ESPLOSIVE DEI VARI CANDELOTTI

Esplosivo	Dosi (Peso/Ing.)	Costo	U.E.
Polvere da sparo	40 (1000g / 20mn)	40 m.o.	1 (1d6)
Polvere da fumo	20 (500g / 10mn)	40 m.o.	1 (1d6)
Dinamite	1 (250g / 5mn)	250 m.o.	5 (5d6)

L'ingombro riportato considera polvere e involucro (50g o 1 moneta), a cui si aggiunge il peso della miccia (1 UE è la quantità minima di polvere di ogni candelotto).

La miccia è costruita dall'artificiere secondo necessità ed è fatta di cordicella di canapa rivestita di polvere. La miccia brucia alla velocità di 1 cm al secondo (10 cm al round) e ogni pezzo da 10 c.m. costa 2 m.r. e pesa 25 gr (0,5 monete).

Le dimensioni dei candelotti rimangono sempre le stesse, ma è possibile riunirli in gruppo (detto pacco) per creare esplosioni più potenti. Le dimensioni dei pacchi variano quindi in base al numero dei candelotti presenti: da 1 a 3 candelotti hanno dimensioni minute (T), pacchi da 4 a 6 candelotti hanno dimensioni piccole (S), pacchi da 7 a 9 candelotti hanno dimensioni medie (M), mentre pacchi con 10+ candelotti hanno dimensioni grandi (L).

L'esplosione provocata da candelotti di polvere da sparo o da fumo è una deflagrazione (esplosione subsonica), mentre quella dei candelotti di dinamite è una detonazione (esplosione supersonica). L'esplosione interessa creature e strutture entro una sfera con raggio in metri pari alle U.E. usate, e causa 1d6 danni per UE a tutte le creature, oggetti e strutture. Creature, oggetti o strutture coinvolte nell'esplosione possono dimezzare i danni subiti con un TS appropriato (Soffio del Drago per le creature, Distruzione per gli oggetti e le strutture), con penalità cumulativa di -1 al TS ogni 5 UE usate.

Inoltre, l'onda d'urto generata dall'esplosione può letteralmente spostare cose e persone. La tabella sottostante indica la taglia delle creature che risentono dell'onda d'urto in base alle UE coinvolte:

TAB. 3.5 – POTENZA DELL'ONDA D'URTO

U.E.	1	2	4	8	16	32
Taglia	T	S	M	L	H	G

Creature di quella taglia o di taglia inferiore vengono scagliate automaticamente ad una distanza in metri pari al raggio dell'esplosione nella direzione opposta al centro della deflagrazione. Esse subiscono quindi ulteriori 1d4 PF ogni 3 metri di sbalzo, dimezzabili con un TS contro Raggio della Morte; se il TS o la prova fallisce inoltre, restano stordite per 1d4 round. Creature di una taglia maggiore rimangono in piedi se realizzano una prova di *Equilibrio* (o una prova di *Destrezza* a -4 in mancanza dell'abilità), altrimenti cadono a terra e subiscono 1d4 PF, oltre che rimanere stordite per 1 round. Creature di due o più taglie più grandi non vengono spostate dall'onda d'urto, ma devono comunque effettuare un TS contro Raggio della Morte per non rimanere stordite per 1 round.

È possibile scagliare a mano i candelotti ad una distanza che dipende dalle sue dimensioni in relazione alla taglia e alla Forza del personaggio (v. tab. 3.6 sotto riportata); candelotti di taglia superiore al soggetto non possono essere scagliati.

TAB 3.6 – GITTATA DEI CANDELOTTI

Dim. Cand.	Gittata
< 3 taglie	2 mt x Forza
< 2 taglie	1,5 mt x Forza
< 1 taglia	1 mt x Forza
Uguale	1 mt x Forza / 2

Esempio: un soldato di taglia media con Forza 10 che vuole lanciare un candelotto esplosivo (dim. minuta) ha una gittata massima di 15 metri. Se usasse un pacco da 4 candelotti (dimensioni piccole) potrebbe lanciarlo solo fino a 10 metri.

Prima del lancio il DM effettua una prova di Intelligenza: se non riesce, significa che il soggetto ha calcolato male il tempo o la lunghezza della miccia, e l'esplosione avviene 1 round prima (1-2 su d4) o dopo (3-4 su d4) rispetto a quanto previsto. Ciò significa che il candelotto potrebbe anche scoppiare in mano al personaggio, o che potrebbe essere raccolto dal nemico e rilanciato.

Per lanciare il candelotto in una determinata zona è sufficiente una prova di *Destrezza*, con modificatori simili a quelli per le armi da tiro in base alla gittata (si divide la gittata determinata dalla Forza del PG per 3: il primo numero indica la corta, il secondo la media e il massimo la lunga). Se la prova fallisce, si determina la deviazione dell'oggetto tirando 1d8:

Tab. 3.7 – Deviazione del lancio

1	avanti
2	avanti destra
3	destra
4	indietro destra
5	indietro
6	indietro sinistra
7	sinistra
8	avanti sinistra

La distanza dal punto desiderato è sempre 1d4 metri, ma non è mai superiore a 2 mt oltre la gittata massima:

Esempio: Il bucaniere Roy (Forza 15, *Destrezza* 10, taglia M) lancia un candelotto da 1 UE (dimensioni T) verso un bersaglio situato a 20 metri (la sua gittata è 7/14/22). La prova di *Destrezza* fallisce, e il candelotto finisce a 4 metri (4 su 1d4) a sinistra (7 su d8) rispetto al punto prescelto, senza danneggiare il bersaglio, dato che il raggio dell'esplosione è 1 metro.

Granate

Una granata è un contenitore cavo che contiene una miscela che rilascia il suo potenziale una volta che il contenitore si distrugge. Esistono due categorie di granate in base al tipo di contenitore o al loro uso: granate da mortaio (con contenitore abbastanza spesso) e granate a mano (con contenitore molto più fragile). Le statistiche sotto riportate per l'ingombro tengono già conto della granata piena.

Granata a mano	Costo: 2 m.o.	Ing: 15	Dim: T
Le granate a mano sono fatte in coccio, terracotta o ceramica di spessore sottile, e sono quindi molto fragili, pensate per rompersi al primo impatto: ogni volta che impattano hanno 1 probabilità su 10 di non rompersi (tirare 1d10 per controllare ad ogni lancio). Le granate a mano seguono le stesse regole relative al lancio dei candelotti per quanto riguarda precisione e gittata.			

Granata da mortaio	Costo: 5 m.o.	Ing: 40	Dim: S
Le granate da mortaio sono solitamente sferiche e hanno un involucro in pietra di spessore pari a 1/4 del raggio della palla, sufficientemente spesso da resistere all'azione della carica di lancio e agli sbattimenti nell'anima del mortaio, ma in grado di rompersi una volta colpita una superficie dura (pietra, roccia, ferro, legno) al termine della traiettoria. La probabilità che la granata non si rompa se sbatte contro una superficie dura è 1 su 10, mentre contro superfici più morbide (terra, sabbia) sale a 5 su 10 (tirare 1d10 a ogni lancio).			

Sia le granate a mano che quelle da mortaio possono essere riempite di varie sostanze (solitamente veleni o composti che agiscono per contatto o inalazione), e in base all'effetto si aggiunge un certo valore al costo base della granata. Qualsiasi granata rilascia l'effetto del composto che contiene entro un raggio dall'impatto che dipende dalle sue dimensioni (a meno che la descrizione della granata non indichi diversamente): raggio di 1 metro per granate minute, raggio di 2 metri per granate piccole. L'effetto influenza tutti coloro che si trovano nell'area della granata nel momento della rottura.

Accecante (+5 m.o.): contiene un miscuglio di fosforo e polvere esplosiva e presenta un foro per inserire la miccia. Nel momento in cui la scintilla entra nella granata, la polvere esplosiva e interagisce col fosforo creando un'esplosione luminosa che non causa danni ma acceca temporaneamente per 1d4 round tutti i presenti entro un raggio di 3 metri per granate a mano o entro 6 metri per granate da mortaio, a meno che le vittime non effettuino un favorevole TS Paralisi.

Esplosiva (+10 m.o./UE): una granata esplosiva è riempita con olio esplosivo, dinamite, polvere da fumo o da sparo. Nel caso di olio esplosivo, polvere da fumo o da sparo è anche dotata di una piccola apertura in cui si innesta la miccia, da accendere prima di lanciarla. La granata esplosiva segue le regole dei candelotti per quanto riguarda la prova di Intelligenza per la giustezza della miccia. La granata a mano contiene 1 dose di olio o 1 UE (1d6) di esplosivo (che sia polvere nera, da fumo o dinamite) e crea un'esplosione che interessa una sfera di raggio 1 metro. La granata da mortaio invece contiene fino a 3 dosi di olio esplosivo o fino a 6 UE (6d6) di esplosivo (polvere nera, da fumo o dinamite) e interessa una sfera di raggio 1 metro per UE usata. È possibile dimezzare i danni con un favorevole TS contro Soffio del Drago.

Imprigionante (+10 m.o.): contiene una sostanza semiliquida simile a colla che però non si appiccica all'interno del contenitore rivestito di una resina particolare, ma non appena la granata si rompe si attacca alla vittima e alla zona circostante rallentandone i movimenti (se la vittima ha taglia superiore alle dimensioni della granata) o imprigionandola (se la vittima ha taglia uguale o inferiore alle dimensioni della granata), a meno che questa non effettui con successo un TS contro Paralisi. Vittime rallentate vedono dimezzata la loro velocità di movimento e hanno una penalità di -2 a tutte le prove di Destrezza e ai loro Tiri per Colpire, mentre vittime intrappolate non riescono a muoversi né ad attaccare (come sotto l'effetto di ragnatela). Entrambi gli effetti continuano finché la sostanza non viene sciolta (è sufficiente cospargerla di acqua salata) o distrutta fisicamente bruciandola (ciò causa anche 1d4 PF alle vittime imprigionate).

Incendiaria (+ costo dosi olio): contiene olio di fuoco o olio combustibile (1 dose la granata a mano, 3 dosi la granata da mortaio) e un foro in cui inserire una miccia. Una volta accesa la miccia si lancia la granata che dopo l'impatto rilascia all'esterno l'olio incendiato dalla miccia, che continua a bruciare sparso sull'area interessata in base al quantitativo di olio usato. Chiunque sia presente nell'area può tentare di evitare del tutto i danni con un favorevole TS contro Soffio del Drago (in tal caso è riuscito a spostarsi prima di entrare in contatto con l'olio infuocato).

Lacrimogena (+15 m.o.): contiene un composto che a contatto con le mucose oculari causa lacrimazione per 1d6 minuti che acceca completamente la vittima, a meno che questa non effettui un favorevole TS contro Veleno. La lacrimazione può essere interrotta prima solo con *neutralizza veleno*.

Oscurante (+5 m.o.): contiene un minimo di polvere esplosiva mischiata con erbe e sostanze in grado di produrre fumo, e possiede una fessura in cui inserire una miccia. Nel momento in cui la scintilla della miccia accesa innesca l'esplosivo, questo infiamma le sostanze fumogene e la deflagrazione spacca la granata, facendo fuoriuscire una nube di gas che si spande per un raggio di 2 metri nel caso di granate a mano o per un raggio di 3 metri per granate più grandi e oscura la vista all'interno dell'area (come fosse buio). La nube permane nell'area per 1 minuto o finché non viene spazzata via da un vento di almeno 10 km/h (debole).

Paralizzante (+30 m.o.): contiene una sostanza velenosa che a contatto con la pelle della vittima causa una paralisi nervosa per 1 turno a meno che questa non effettui un favorevole TS contro Veleno.

Soffocante (+50 m.o.): contiene un composto velenoso che una volta inalato chiude le vie respiratorie della vittima causando il soffocamento e la morte dopo due minuti, a meno che non effettui un favorevole TS contro Veleno o riceva le cure adeguate (antidoto o incantesimo *neutralizza veleno*).

Soporifera (+30 m.o.): quando la granata si spacca rilascia una polvere che se inalata causa uno svenimento immediato e sonno per 1d4 turni, a meno di non effettuare un favorevole TS contro Veleno.

Stordente (+20 m.o.): contiene polvere di pepe mischiata con altre sostanze irritanti che penetrano nelle vie respiratorie e causano tosse convulsa e starnuti che per 1d6 round che stordiscono la vittima e le impediscono di parlare chiaramente, a meno che non effettui un favorevole TS Veleno.

Urticante (+5 m.o.): contiene un composto irritante che una volta rilasciato urtica la pelle di ogni creatura con cui viene a contatto, a meno che questa non effettui un favorevole TS contro Veleno. L'effetto causa una penalità di -1 a tutti i TS, prove di abilità e TxC del soggetto per 1d6 turni; l'irritazione può essere eliminata con unguenti comuni o magicamente.

Frecce e dardi esplosivi

L'artefiere può legare ad una freccia o a un dardo un esplosivo collegato ad una miccia, da accendere prima di scoccare il dardo. Prima del lancio, occorre superare una prova di Intelligenza: se riesce, il proiettile esplose al momento dell'impatto come desiderato, viceversa la miccia è troppo corta (esplose in volo) se la prova fallisce di 1-5 punti, oppure male innestata (nessuna esplosione) se fallisce di 6+ punti; in caso di fallimento critico, il dardo esplose in mano al soggetto. Non è possibile inserire più di 1 candelotto di esplosivo in ogni dardo, e il TxC subisce una penalità di -2 a causa del cattivo bilanciamento, oltre a veder ridotta la gittata del 30%.

Mortaio Portatile

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CdT	TdR	# Pr
M	100 m.o.	200	80	E1	1	3	1
Gittata		Danni		Speciali			
30/60/90		vario		v. Granata			

Aspetto: Il mortaio portatile è un cilindro di media grandezza in pietra o bronzo che serve per lanciare granate sfruttando una piccola carica esplosiva (polvere da sparo o da fumo) e un sistema di accensione a miccia esterna.

Utilizzo: Il mortaio portatile necessita di 10 cariche di polvere (da sparo o da fumo) per lanciare la granata. Il vantaggio del mortaio è che riesce ad arcuare la parabola del lancio anche fino ad un'altezza di 50 metri, superando così ostacoli anche molto alti. Tuttavia, il mortaio deve essere posizionato bene per colpire il bersaglio con la parabola giusta. È necessaria una prova di abilità *Artigliere* (o di Intelligenza con penalità base di -4), con modificatore che dipende dalla gittata: +0 a corto raggio, -2 a medio raggio, -5 a lungo raggio. Se la prova riesce e il bersaglio è un punto fermo, la granata lo colpisce automaticamente, mentre se è in movimento (persona o struttura che sia) si procede al Tiro per Colpire modificato in base alla distanza del bersaglio. Se la prova fallisce, la traiettoria è errata e la granata subisce una deviazione (v. tab. 3.7) di 5 metri per ogni punto di fallimento del tiro abilità nella direzione scelta casualmente. Con un fallimento critico la granata ricade esattamente sul punto di lancio (con conseguenze disastrose per i presenti).

Razzo d'assalto primitivo

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.
S	30 m.o.	70	30	M
Gittata		Danni		Speciali
40/80/120		3d6		Esplosione

Aspetto: Il razzo primitivo è un'invenzione cinese, e consiste in un tronchetto di bambù con le estremità chiuse, riempito di una miscela combustibile e con la testa piena di esplosivo, solitamente legato ad un bastone lungo circa 50 cm e con una miccia che fuoriesce dal retro del bambù.

Utilizzo: I primi razzi venivano usati con l'intento di creare spettacoli pirotecnici. In un secondo tempo si pensò all'utilizzo bellico dei razzi, aumentando il dosaggio della mistura di polvere da sparo nella testa del razzo. Una volta accesa la miccia del razzo d'assalto, è possibile mirare verso l'obiettivo per un round prima che la miccia si consumi e la scintilla accenda il combustibile: dopo di che, il razzo sfrutta

la spinta propulsiva creata dall'esplosione per volare verso l'obiettivo, ed esplose all'impatto con qualsiasi corpo, oppure al termine del round, quando le scintille raggiungono la testa esplosiva e il razzo termina la gittata. Una volta esploso, il razzo è distrutto e non più riparabile (è un proietto monouso).
Speciali: Esplosione: il razzo esplose e causa danni da incendio a tutti i presenti entro 3 metri di raggio.

TAB. 3.7 – Elenco Alfabetico di Armi da Fuoco

Arma	Dim.	Danni	Gittata	CdT	TdR	# Pr	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	Speciali Base
Archibugio	L	1d10	9/18/60	1	3	1	80 m.o.	160	40	E1	–
Cannone ad arpione	L	3d6+2	36/72/108	1	2	1	120 m.o.	300	50	E1	Infilza (12 rnd)
Bombardella manesca	M	1d10	9/18/60	1	3	1	40 m.o.	120	40	E1	Imprecisa
Carabina	M	1d8+4	30/60/150	1	1	2	300 m.o.	70	40	V2	–
Deringer percussione	T	1d6	3/6/12	1	1	1	130 m.o.	20	10	V1	Ritarda
Deringer retrocarica	T	1d6	3/6/12	1	1/2	1	150 m.o.	20	10	V2	Ritarda
Doppietta	M	1d8	6/18/120	1-2	1	2	220 m.o.	60	40	V2	Rinculo, Rosa di pallini
Fucile a canne mozze	S	1d8+3	6/15/36	1	2	4	240 m.o.	60	30	V2	Rosa di pallini
Fucile 2-canne	M	2d10	9/18/36	2	3	2	180 m.o.	120	35	E3	Danni superiori, Rinculo
Fucile 3-canne	M	3d10	9/18/36	3	4	3	210 m.o.	135	40	E3	Danni superiori, Rinculo
Fucile 4-canne	M	4d10	9/18/36	4	5	4	240 m.o.	150	45	E3	Danni superiori, Rinculo
Fucile 5-canne	M	5d10	9/18/36	5	6	5	270 m.o.	165	50	E3	Danni superiori, Rinculo
Fucile 6-canne	M	6d10	9/18/36	6	7	6	300 m.o.	180	55	E3	Danni superiori, Rinculo
Fucile 7-canne	M	7d10	9/18/36	7	8	7	330 m.o.	195	60	E3	Danni superiori, Rinculo
Mitragliatrice Gatling	L	1d8	12/24/48	20	2	100	2000 mo	2500	80	V2	Arco di fuoco
Moschetto a focile	M	1d10+2	18/36/120	1	2	1	160 m.o.	100	30	E3	–
Moschetto a miccia	M	1d10+2	18/36/120	1	3	1	110 m.o.	100	30	E1	–
Moschetto a percussione	M	1d10+2	18/36/120	1	2	1	170 m.o.	100	30	V1	–
Moschetto a ruota	M	1d10+2	18/36/120	1	2	1	130 m.o.	100	30	E2	–
Moschetto snaphance	M	1d10+2	18/36/120	1	2	1	150 m.o.	100	30	E3	–
Pepperbox 3-colpi	T	1d6	3/6/24	1	3	3	vario	40	20	E-V	–
Pepperbox 4-colpi	T	1d6	3/6/24	1	4	4	vario	40	20	E-V	–
Pepperbox 5-colpi	T	1d6	3/6/24	1	5	5	vario	40	20	E-V	–
Pepperbox 6-colpi	T	1d6	3/6/24	1	6	6	vario	40	20	E-V	–
Pistola a miccia	T	1d8	3/12/36	1	3	1	80 m.o.	50	20	E1	Stordisce
Pistola a ruota	T	1d8	3/12/36	1	2	1	100 m.o.	50	20	E2	Stordisce
Pistola a snaphance	T	1d8	3/12/36	1	2	1	120 m.o.	50	20	E3	Stordisce
Pistola a focile	T	1d8	3/12/36	1	2	1	130 m.o.	50	20	E3	Stordisce
Pistola a percussione	T	1d8	3/12/36	1	2	1	140 m.o.	50	20	V1	Stordisce
Pistola-ascia	M	1d8	3/9/30	1	2	1	vario	80	50	E2-3	Fragilità
Pistola-balestra	S	1d8	3/9/30	1	2	1	150 m.o.	70	30	E2	Doppio colpo, Fragilità
Pistola-bastone	M	1d6	3/9/30	1	1	1	vario	50	30	V1	–
Pistola-chiave	T	1d4	–/3/6	1	3	1	80 m.o.	10	–	E3	Fragilità
Pistola-coltello	T	1d6	3/6/12	1	2	1	vario	30	15	V1	–
Pistola da elefante	T	1d6+6	9/30/60	2	1	2	330 m.o.	70	25	V2	Rinculo, Spaventa
Pistola da sella	S	1d8+1	6/12/72	1	2	1	120 m.o.	60	25	E2	Stordisce
Pistola-martello	M	1d8	3/9/30	1	3	1	vario	90	50	E2-3	Fragilità
Pistola 2-canne	T	1d6	3/9/18	2	3	2	150 m.o.	60	15	E3	Danni superiori, Rinculo
Pistola 3-canne	T	1d6	3/9/18	3	4	3	170 m.o.	65	20	E3	Danni superiori, Rinculo
Pistola 4-canne	T	1d6	3/9/18	4	5	4	190 m.o.	70	25	E3	Danni superiori, Rinculo
Pistola-pugnale	T	1d6	3/6/18	1	2	1	vario	50	20	E2-3	Fragilità, Perforante
Pistola-scudo	M	1d6	3/6/24	1	3	1	80 m.o.	80	50	E1	Bonus CA
Pistola-spada	M	1d8	3/9/30	1	2	1	vario	80	50	E2-3	Fragilità
Rivoltella a percussione	T	1d6+2	12/36/84	1	4	6	220 m.o.	30	30	V1	Stordisce
Rivoltella a retrocarica	T	1d6+2	12/36/84	1	2	6	250 m.o.	30	30	V2	Stordisce
Shotgun	M	1d8+3	6/18/42	1	2	6	280 m.o.	90	40	V2	Rosa di pallini
Tromboncino	T	1d6	3/6/18	1	2	1	70 m.o.	60	20	E2	Mitraglia
Trombone	S	1d10	6/12/36	1	2	1	100 m.o.	80	30	E2	Mitraglia

Capitolo 4. Macchine da Guerra

Introduzione

Col termine macchine da guerra si intende una vasta gamma di armi di grandi dimensioni, fisse o semoventi, manovrabili da una squadra di persone addestrate, e studiate appositamente per provocare enormi danni a grandi strutture o a un vasto numero di nemici con un sol colpo. Le macchine da guerra sono quindi strumenti ideati per sconfiggere più facilmente una moltitudine di nemici in campo aperto, e fanno parte di questa categoria anche i pezzi d'artiglieria le cosiddette armi d'assedio, ovvero strumenti creati sin dall'antichità per distruggere le fortificazioni nemiche e far breccia nelle difese avversarie (solitamente mura o palizzate) per conquistare una determinata postazione (spesso una città o un castello). Le macchine da guerra includono anche armi che possono scagliare proiettili a grande distanza (tramite molle, contrappesi o esplosivi), permettendo all'attaccante di distruggere il nemico senza esporsi direttamente alla sua rappresaglia.

Teoria dell'Assedio (Poliortetica)

L'assedio è una situazione bellica in cui un esercito circonda e controlla gli accessi ad una località (fortificata o meno) allo scopo di costringere i difensori alla resa o conquistarla con la forza. L'assedio va di pari passo con l'invenzione delle prime fortificazioni quindi, che nel mondo reale risale all'epoca della città sumera di Ur (ca. IV millennio a.C.), quando alcuni regnanti del passato pensarono bene di cingere di fortificazioni di vario genere (mura, palizzate, terrapieni e fossati) le proprie abitazioni o i centri abitati da loro controllati, per proteggersi dalle incursioni di razziatori comuni, briganti e nobili rivali. Su Mystara invece le prime fortificazioni sorgono diverse migliaia di anni prima della comparsa dell'uomo, durante il periodo dei giganti. In seguito, le stesse tecniche di costruzione vennero padroneggiate anche dagli uomini della civiltà thoniana, che costruirono le prime cinte murarie per proteggersi dai nemici verso l'anno 4500 PI.

L'assedio può essere di due tipi: passivo o attivo. Nel primo caso si isola semplicemente il nemico e si attende che esso si consegna nelle mani dell'assediente fiaccandone le capacità di resistenza grazie al taglio degli approvvigionamenti e delle vie di fuga. In questo tipo di assedi le macchine da guerra non vengono schierate quasi mai: è sufficiente un dispiegamento ingente di forze sul campo circostante la postazione nemica per fiaccare ogni velleità da parte dell'assediato, con la possibilità da parte degli assediati di reperire le materie prime per costruire ripari e sostentarsi nelle campagne circostanti, mentre l'assediato deve ripararsi dietro le proprie mura e sfruttare tutte le risorse alimentari che ha in deposito, sperando che l'assediente in qualche modo desista e se ne vada prima di esaurirle. Allo scopo di conquistare una fortezza o una posizione per fame, solitamente si iniziano le operazioni militari in estate, prima che i prodotti del nuovo raccolto possano essere aggiunti alle scorte degli assediati. Nello stesso periodo, inoltre, è più facile esaurire le scorte idriche e le piogge sono meno frequenti. L'unico modo non propriamente offensivo per accelerare la resa in un

assedio passivo è distruggere le riserve idriche o alimentari del nemico con azioni di sabotaggio (spesso inviando spie infiltrate nella città assediata con lo scopo di localizzare le scorte avversarie e distruggerle o avvelenarle). In alcuni casi, l'assediente può arrivare addirittura ad usare metodi più drastici e subdoli, come pagare qualcuno affinché tradisca la propria gente e permetta all'esercito assediante di entrare di sorpresa nella città (aprendo le porte di nascosto), o infettare appositamente con qualche malattia contagiosa vivande o animali e scaraventarli all'interno del campo nemico per contaminarne gli abitanti e costringerli ad uscire per sfuggire alla conseguente epidemia e alla morte.

L'assedio offensivo invece comporta un tentativo concreto e violento di sfondare le difese dell'assediato con la forza, distruggendo il riparo dietro cui si trincerava e combattendo coi suoi difensori. Si può senz'altro ipotizzare che i primi esempi di macchine da guerra siano state realizzate per condurre assedi offensivi, pensati per rendere più rapida e meno dispendiosa la tattica dell'assedio. Infatti, in teoria un assedio offensivo è molto più breve di uno passivo, per cui è inferiore il costo preventivato per le vettovaglie, è più facile dare sfogo alla pressione e allo stress che si accumula nei soldati assediati (che invece diventano nervosi e incontrollabili se costretti a lunghi periodi di inattività come nel caso di assedi passivi) e presume che i morti sul campo non debbano poi essere ricompensati.

Storia delle Armi d'Assedio

Tra le prime armi d'assedio possiamo includere la balista: inventata dai greci dell'epoca classica, questo strumento poteva lanciare grandi dardi o pietre sferiche singolarmente o per piccoli gruppi (in base al modello). Di poco successiva alla balista è l'invenzione della catapulta, utile per lanciare pesi di grosse dimensioni con traiettorie ad arco che permettevano di oltrepassare le fortificazioni esterne. Grazie ai progressi della tecnologia poliortetica si svilupparono una serie di macchine d'assedio destinate ad affiancare baliste e catapulte: tra queste il trabocco (che è simile alla catapulta ma sfrutta un sistema di lancio basato su un contrappeso anziché sul sistema a torsione della catapulta), l'ariete (utile per sfondare porte), la testuggine (una tettoia sotto cui ripararsi mentre si usa l'ariete o si eseguono opere di ingegneria per sabotare le difese avversarie), e la torre d'assedio detta battifreddo (una torre a più piani in grado di affiancarsi alle mura per permettere di abatterle o superarle o colpire gli assediati da una posizione sopraelevata). Le macchine da guerra con lancio a distanza frutto dell'ingegneria classica e medievale sarebbero poi state soppiantate dalla creazione dei cannoni durante il periodo rinascimentale, in seguito alla scoperta della micidiale polvere nera.

Macchine da Guerra

A differenza delle armi d'assedio e dei pezzi d'artiglieria, che sono armi singole manovrate da un equipaggio di artiglieri, le vere e proprie macchine da guerra sono sempre enormi strutture semoventi dotate di copertura (telai di ossa o legno o

metallo ricoperti di pelli, tavole, grandi scudi o scaglie) che al loro interno, oltre ad ospitare l'equipaggio, contengono anche uno o più pezzi d'artiglieria (l'esempio più classico delle macchine da guerra è la torre d'assedio, descritta più avanti). Queste macchine hanno varia foggia e dimensioni in base allo scopo principale per cui sono costruite e alla civiltà che le realizza, ma sono sempre caratterizzate dalla loro grande capacità offensiva e dal fatto che la loro sola presenza incute terrore nel cuore dei nemici che devono fronteggiarne il potenziale bellico (spesso sono create a forma di grandi mostri e ricoperte di pitture terrificanti, vessilli minacciosi, lunghe zanne di animali, ossa, lame, spuntoni e teschi proprio per rafforzare l'aura di terrore nei nemici, in particolare le macchine costruite dagli umanoidi).

Per costruire una macchina da guerra è necessario che un esperto (dotato dell'abilità *Costruire macchine da guerra* o *Geniere*) sviluppi il progetto teorico (prova di abilità) e quindi sovrintenda i lavori. In base alle sue capacità (valore abilità o gradi di abilità, asseconda delle regole usate) è possibile realizzare una macchina di un certo tipo:

Tab. 4.1 – Statistiche delle Macchine da Guerra

Abilità/Gradi	Macchina	CA	P.S.	Eq.	Spazio armi
11 o meno/ 1	Mediocre	7	5	10	2
12-15 / 2-5	Decente	6	10	20	4
16-19 / 6-9	Buona	5	20	40	8
20+ / 10+	Eccellente	4	30	80	16

CA: Classe d'Armatura data dalla copertura della macchina.

P.S.: Punti Strutturali della macchina (l'equivalente dei Punti Ferita delle grandi strutture). Se ridotta a metà dei suoi PS, la macchina non si può più spostare, e ogni terzo di PS persi la CA della macchina perde 1 punto.

Eq.: il numero di persone che la macchina può ospitare come proprio equipaggio.

Spazio Armi: lo spazio disponibile per le armi nella macchina. Ogni arma occupa un certo spazio in base alle dimensioni: 2 spazi Grandi, 4 spazi Enormi, 8 spazi Gigantesche.

Il costruttore spende 1500 m.o. per livello di efficienza della macchina (quindi una macchina eccellente costerà 6000 mo) ma riceve in termini di esperienza 200 PE per livello della macchina una volta terminata con successo la costruzione (e solo in questo caso).

Occorre 1 settimana per livello della macchina per sviluppare il progetto: se la prova di abilità teorica fallisce, il progettista capisce che vi sono numerosi difetti e deve ripen-

sare il progetto; con un fallimento critico invece, non si accorge di nulla e inizia coi lavori di costruzione che però saranno viziati fin dall'inizio, e la macchina crollerà in mille pezzi non appena terminata. Con una prova teorica favorevole, l'ingegnere può procedere con la costruzione, che impiega una settimana ogni 500 m.o. di valore del progetto durante la quale il costruttore è totalmente impegnato nel sovrintendere i lavori: se si assenta per più di un giorno, i lavori si interrompono e riprendono solo quando il progettista è di ritorno, a meno che non vi sia un sostituto anch'egli dotato dell'abilità che provveda a mandarli avanti in sua vece. Al termine del periodo di costruzione, il costruttore è chiamato ad una nuova prova di abilità: se riesce la macchina funziona come stabilito, ma se fallisce ci sono imperfezioni strutturali critiche che ne pregiudicano l'utilizzo, e bisogna ricominciare a costruirla spendendo la metà di quanto preventivato (si riutilizzano parte dei materiali); con un fallimento critico, la macchina crolla in pezzi non appena si tenta di spostarla.

Una macchina da guerra richiede 1 DV di creature che la trainino ogni 5 PS (inclusi i PS delle armi ivi contenute). Se non vi sono sufficienti creature a trainarla, la macchina non può muoversi. La velocità di spostamento di una macchina da guerra non è mai superiore a 9 metri al round (solitamente è 3 metri al round), e deve essere guidata dal capo artigiere o dal progettista. La macchina da guerra aumenta il Valore di Battaglia (v. regole Warmachine nel set Companion o in *Rules Cyclopedica*) della truppa che la manovra o a cui è associata in base al proprio livello di efficienza e all'artiglieria che vi è stata inserita come segue:

Tab. 4.2 – Modificatori a VB di macchine da guerra

Macchina	VB	Armi	VB
Mediocre	+2	Leggera	+2
Decente	+4	Media	+5
Buona	+6	Pesante	+10
Eccellente	+8		

Nel caso di bocche da fuoco (cannoni) usate in battaglia, il bonus al VB sopra indicato per le armi d'assedio si considera raddoppiato.

Inoltre, nel momento in cui sul campo di battaglia viene schierata una macchina da guerra, se nelle file nemiche non ne sono presenti le truppe avversarie devono effettuare un tiro Morale (uno per ogni gruppo) con penalità per il livello di efficienza della macchina (da -1 a -4), e ogni fallimento causa una penalità al VB della truppa pari al doppio del grado di efficienza della macchina da guerra.

Elenco delle Armi d'Assedio

Il seguente elenco di armi comprende una lista estesa di armi d'assedio e macchine da guerra classiche e fantasy. Di seguito compare la legenda per comprendere le abbreviazioni che definiscono l'arma.

Legenda

Nome dell'Arma: Il nome (o i nomi, nel caso di altri nomi tra parentesi) con cui è conosciuta l'arma.



Nel caso sia indicato dopo il nome “v. [un'altra arma]”, significa che chiunque sappia utilizzare o progettare una delle due armi può fare lo stesso con l'altra.

Dim.: indica le dimensioni della macchina secondo le abbreviazioni della Tabella I (v. Introduzione). Le macchine da guerra non sono mai armi individuali, ma devono essere operate da una squadra di artiglieri.

Costo: prezzo di mercato dell'arma in monete d'oro (m.o.) in ambientazioni medievali o rinascimentali. Da notare che il reale costo di creazione dell'arma è di solito la metà di quello di vendita qui riportato.

In caso di civiltà più arretrate, il costo delle macchine da guerra cresce se si tenta di fabbricarle in zone con LT inferiore rispetto a quello del pezzo, poiché la loro resa superiore dipende dal LT della civiltà che li ha sviluppati:

1 LT di distanza (es. da Bronzo a Ferro): costo x2

2 LT di distanza (es. da Bronzo a Acciaio): costo x5

Oltre 2 LT di differenza l'arma è considerata alla stregua di un artefatto e vale almeno dieci volte il suo prezzo di costo (se mai venisse venduta).

Ing.: ingombro dell'arma in monete (1 mon = 50 gr).

P.D. o P.S.: Punti Danno dell'arma o Punti Strutturali di strutture (v. sezione omonima nell'Introduzione di questo manuale per ulteriori dettagli). Se un'arma perde almeno il 30% dei suoi punti diventa meno efficace e subisce una penalità di -1 al TxC. Qualsiasi colpo ricevuto da parte di armi d'assedio o bocche da fuoco causa automaticamente metà dei PD totali al pezzo, quindi bastano due colpi per distruggerlo. Le armi d'assedio ignorano i danni causati da armi da tiro o da lancio (es. lance, giavellotti, archi, balestre, ecc.).

L.T.: Livello Tecnologico. Indica il livello di sviluppo tecnologico in cui è possibile trovare questo tipo di arma (v. *Introduzione*). Ciò che è disponibile ad un livello è disponibile anche in quelli superiori.

C.A.: Classe d'Armatura del pezzo d'artiglieria o della macchina da guerra, indica quanto sia difficile colpire e danneggiare la macchina (solitamente con altre armi d'assedio) in base alla sua robustezza.

CdT: Cadenza di Tiro, ovvero il numero di proiettili sparabili ogni minuto (contrariamente alla CdT di armi da tiro o da fuoco portatili, che indica il numero di proiettili al round). Frazioni di 1 indicano che è possibile sparare 1 proiettile nell'intervallo di minuti indicato (es. 1/2 indica 1 volta ogni 2 minuti). Se tutti gli addetti al pezzo sono sotto l'effetto di *velocità*, la CdT migliora di 1 punto (max 1 colpo al minuto).

Da notare che la cadenza di tiro reale di armi d'assedio è inferiore a quella indicata nel presente manuale (un proietto ogni 2-3 minuti per le baliste, uno ogni 5-10 minuti per le catapulte e uno ogni 20 minuti per il trabocco). Si è tuttavia scelta una velocità superiore per rendere i pezzi d'artiglieria più fruibili all'interno di uno scontro campale o di una battaglia tra vascelli natanti o volanti. In tal caso però occorre ricordare che le azioni dei soggetti non impegnati con le mac-

chine da guerra si misurano in round (1 minuto = 6 round) e che quindi essi hanno molte più possibilità di azione rispetto a chi manovra un pezzo d'artiglieria.

Eq.: indica il numero minimo di addetti al pezzo (equipaggio di serventi o artiglieri) necessario per operare la macchina da guerra nel modo migliore. Maneggiare e ricaricare un pezzo d'artiglieria occupa l'intero round di azioni del gruppo addetto all'arma, che non può fare altro. Nel caso il numero di artiglieri sia inferiore al minimo, la CdT peggiora di 1 minuto se i serventi sono almeno la metà, di 2 minuti con un numero inferiore alla metà; è sempre possibile operare un pezzo d'artiglieria con almeno un servente, ad esclusione di armi che usano proietti troppo pesanti per un solo individuo (a giudizio del DM).

THAC0: la precisione dell'arma e l'efficacia dei suoi colpi. Il THAC0 indica il Tiro per Colpire CA 0 ed è fisso in base alla tipologia di macchina da guerra; se usate per colpire direttamente delle creature anziché veicoli o edifici, il TxC di queste armi è sempre considerato un attacco di contatto. Laddove compaia un numero tra parentesi, esso indica il risultato puro del dado che causa un colpo critico (v. sotto per gli effetti). Con un fallimento critico (1 su d20) l'arma si blocca e resta inutilizzabile finché non è riparata (1d6 turni).

Il TxC di un'arma d'assedio o di un cannone subisce una penalità se tenta di colpire un bersaglio di taglia inferiore a Enorme come segue: -1 se Grande, -2 se Medio; è impossibile mirare bersagli di taglia Piccola o inferiore in movimento.

Gittata (P o D): la gittata dell'arma in metri. Il primo numero indica il corto raggio (c), il secondo il medio raggio (m) e il terzo la gittata massima alla quale può arrivare l'arma. Si ricorda che nel caso delle armi d'assedio non si aggiunge al TxC il modificatore dovuto alla Destrezza o alla Forza degli artiglieri, poiché l'efficacia dell'arma dipende solo dal THAC0 dell'arma e dalla prova di abilità dell'artigliere. Le lettere P o D indicano il tipo di tiro del pezzo d'artiglieria:

P: Tiro a Parabola. La distanza minima del bersaglio per sfruttare una macchina con tiro a parabola è sempre 20 metri. Le macchine con tiro a parabola devono essere ben posizionate dal capo artigliere, che deve calcolare la traiettoria giusta per colpire il bersaglio. Prima di ogni colpo è necessaria una prova di abilità *Artigliere* (o di *Intelligenza* con penalità base di -4), modificata dalla distanza del bersaglio in base alla gittata della macchina: +0 per colpire bersagli entro il corto raggio, -2 entro il medio, -5 entro il lungo. Se la prova riesce e il bersaglio è un punto fermo, il proietto lo colpisce automaticamente, mentre se è in movimento (persona o struttura che sia) si procede al Tiro per Colpire in base al THAC0 dell'arma usata. Se la prova fallisce, la traiettoria è errata e il proietto subisce una deviazione in una direzione scelta casualmente (v. tab. 3.7). L'estensione della deviazione dipende dalla posizione del bersaglio: +3 metri per punto di fallimento del tiro abilità entro Corto Raggio, -6 metri per punto di fallimento della prova entro Medio o Lungo raggio.

D: Tiro Diretto (ad alzo zero). La distanza minima di un bersaglio per poter sfruttare una macchina con tiro diretto è sempre 5 metri.

Danni: l'ammontare di danni fatto dall'arma. Non si aggiungono modificatori derivanti dalla Forza dell'equipaggio, dato che nelle armi d'assedio il danno è fisso e dipende dalla potenza del pezzo, ma solo eventuali bonus magici dell'arma o del proiettile. I danni elencati sono di due tipi:

Danni PS. Danni Strutturali ³, ovvero i Punti Strutturali tolti ad un edificio o struttura colpita dall'arma in questione. In caso di colpo critico (20), la struttura deve effettuare un TS Distruzione per evitare danni doppi (l'arma ha colpito un punto particolarmente critico o vulnerabile). Si ricorda che armi d'assedio che non causano automaticamente danni strutturali provocano la perdita di 1 PS ogni 50 PF arrecati (v. regole esposte nella sezione sui "Punti Strutturali" dell'Introduzione al presente manuale).

Danni PF. Danni Personali, ovvero i danni subiti da qualsiasi creatura dotata di Punti Ferita che sia bersaglio o sulla traiettoria del colpo. Se il TxC contro un individuo fallisce ma il risultato è sufficiente a colpire la CA del veicolo o edificio in cui si trova, si applicano i danni alla struttura (PD o PS) anziché al soggetto.

Speciali: le capacità particolari del pezzo d'artiglieria o che possono essere sfruttate operando la macchina. Tutti gli effetti speciali sono spiegati dettagliatamente nelle note relative alla singola arma.

Note: dopo le statistiche relative all'arma viene indicato l'Aspetto dell'arma, e possono comparire precisazioni riferite alle Statistiche o alle varianti dell'arma, e spiegazioni riferite al suo Utilizzo o ad alcune particolarità ed effetti Speciali.

Colpi Critici di Pezzi d'Artiglieria

Alcuni pezzi d'artiglieria (armi d'assedio e cannoni) possono provocare danni molto più estesi se colpiscono un bersaglio in punti strategici o con particolare violenza. Questi danni supplementari sono considerati dei colpi critici, e si realizzano solo quando il TxC naturale è un numero uguale o superiore al valore indicato tra parentesi nel THAC0 di ciascuna arma; se non è presente un valore, significa che l'arma non ha potenza sufficiente a provocare danni critici.

L'effetto di un colpo critico si stabilisce casualmente tirando 1d20 e consultando la tabella sottostante; se il risultato non sembra appropriato in base alla situazione, il DM può modificarlo con quello più prossimo che sia più attinente al caso.

³ Nel caso si usino le regole di *Spelljammer*, i danni qui elencati per armi d'assedio e da fuoco restano invariati. L'unica variazione da effettuare riguarda i PS delle navi: adottare il regolamento di *Spelljammer* (pochi PS) per combattimenti più letali e veloci, oppure adottare in toto il regolamento di *Champions of Mystara* (molti PS) per una maggiore longevità delle navi e combattimenti più lunghi.

Tab. 4.3 – Risultati di Colpo Critico da Artiglieria

D20	Critico
1-3	Breccia
4-5	Cedimento strutturale
6-7	Danni a macchine da guerra
8-10	Danni al personale esterno
11-12	Danni al personale interno
13-15	Danni strutturali aggiuntivi
16-17	Incendio
18-19	Scossa
20	Shock

Breccia: il colpo apre nella struttura una breccia grande abbastanza da permettere il passaggio di individui di taglia media. Il punto esatto della breccia viene scelto casualmente dal DM in base alla circostanza e alla traiettoria del colpo.

Cedimento strutturale: se il bersaglio è un edificio o una macchina da guerra, la sua CA si riduce di 1 punto. Se il bersaglio è un veicolo, la sua Classe di Manovrabilità si riduce di un grado (01-50%) oppure la sua Velocità si riduce di 1 punto (51-100%) per 1d10 turni.

Danni al personale: oltre ai danni alla struttura, il colpo causa Danni Personali a 1d6 soggetti determinati casualmente presenti all'esterno (probabilità 60%) o all'interno (40%) della struttura. Nel caso il critico derivi da uno speronamento, se le vittime sono PNG muoiono sul colpo, mentre i PG effettuano un TS Raggio della Morte: se riesce perdono 1/3 dei PF correnti e sono storditi per 1d4 round, viceversa perdono metà dei PF correnti e svenono per 1d4 minuti.

Danni a macchine da guerra: il colpo danneggia uno dei pezzi d'artiglieria presenti sul bersaglio, che non potrà essere usato finché non viene riparato a dovere (occorre almeno 1 giorno); se non sono presenti macchine da guerra, il critico diventa Danni al Personale.

Danni strutturali aggiuntivi: la struttura subisce danni aggiuntivi determinati casualmente tirando 1d10:

1-4. +1d4 PS; 5-7. +1d6 PS; 8-9. +2d4 PS; 10. +2d6 PS

Incendio: una parte della struttura prende fuoco e subisce 1 PI per round finché non viene spenta. Se non sono presenti materiali infiammabili o non è fisicamente possibile un risultato simile, il critico diventa Breccia.

Scossa: la struttura subisce una forte scossa a causa della violenza del colpo ricevuto, che fa cadere a terra chiunque si trovi in piedi o non saldamente ancorato al proprio posto. Per un round completo la scossa peggiora di 2 gradi la Classe di Manovrabilità di un veicolo e rende impossibile eseguire manovre di attacco. Solo i PG possono evitare di cadere con una favorevole prova di Destrezza o Equilibrio con penalità pari ai PS subiti.

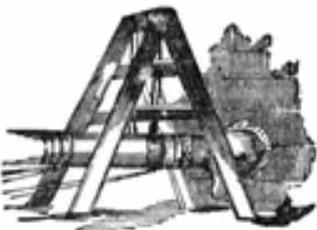
Shock: nel caso il bersaglio sia un edificio non mobile esso perde 1d6+4 PS aggiuntivi. Nel caso il bersaglio sia un veicolo, il pilota del veicolo deve effettuare un TS Raggio della Morte o svenire per 1d4 ore a causa del contraccolpo. Nel caso il veicolo sia mosso tramite un meccanismo o una forma di energia che non necessita di un pilota, il colpo rende impossibile muovere il veicolo e occorrono 1d4 ore per ripristinare la mobilità.

Ariete

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	Eq.
L	50 m.o.	4000	150	B	7	4
THAC0	Danni PS	Danni PF	Speciali			
15	-	1d10 +10	1 att/2 rnd			

Aspetto: L'ariete è una grossa trave, solitamente ricavata dal fusto di un albero, con un'estremità rinforzata da una calotta di metallo. La calotta spesso ha la forma di una testa di ariete, da cui il nome dell'attrezzo.

Utilizzo: L'ariete viene utilizzato facendo cozzare la testa della trave con forza e ripetutamente contro il bersaglio fino a sfondarlo (+8 alla prova) o distruggerlo. La spinta viene prodotta da soldati che corrono sorreggendo il tronco dai due lati, fino a farlo impattare con violenza contro il bersaglio. Se il tronco è fissato ad un'impalcatura, il numero di persone necessarie per spingerlo è dimezzato.



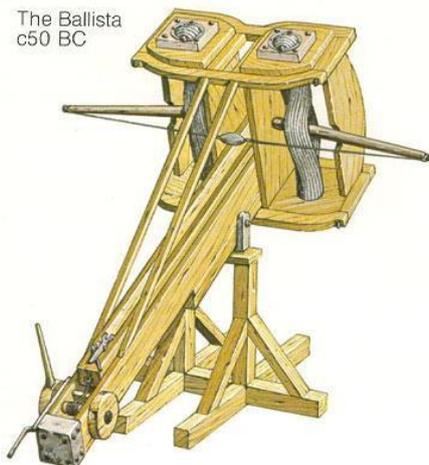
Balista

Aspetto: La balista (chiamata in origine oxibele, dal greco *oxybolos* per "lancia dardi") è simile ad una balestra di dimensioni grandi o enormi (in base alla tipologia) montata su un sostegno, il cui arco viene teso grazie ad un meccanismo a torsione messo in funzione da due artiglieri. Il telaio di sostegno poggia al suolo grazie a un treppiede, permettendo così una maggiore accuratezza del tiro e la possibilità di installarla sia su postazioni fisse (torri, bastioni) che mobili (navi e carri da guerra). La lunghezza dei dardi è di 130 cm. Con il progresso tecnologico si assiste all'incremento delle dimensioni della balista, permettendo la creazione della balista pesante, in grado di scagliare dardi lunghi 2 metri fino ad una distanza ragguardevole.

Scorpione (Carrobalista): gli scorpioni sono piccole baliste a torsione facilmente trasportabili, inventate per poter essere più maneggevoli e versatili sul campo di battaglia. La dimensioni ridotte permettono di impiegare l'arma anche su carri (da qui il nome di carrobalista), ed essa ignora le penalità al TxC dovute alle dimensioni del bersaglio tipiche delle armi d'assedio. Generalmente la lunghezza dei dardi di uno scorpione è di 90 cm (M).



The Ballista c50 BC



BALISTA LEGGERA (Scorpione)

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
L	400 m.o.	2000	80	B	7	1	1
THAC0	Gittata (D)	Danni PS	Danni PF				
13	130/260/390	0	2d8 +4				

BALISTA MEDIA

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
L	600 m.o.	6000	90	F	7	1	2
THAC0	Gittata (D)	Danni PS	Danni PF				
14 (20)	100/200/300	1d2	4d6 +6				

BALISTA PESANTE

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
H	800 m.o.	10000	100	F	7	1/2	3
THAC0	Gittata (D)	Danni PS	Danni PF				
15 (19+)	60/120/180	1d4	4d8 +8				

Balista Concatenata

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CA	CdT	Eq.
H	700 m.o.	5000	80	A	7	1/3	3
THAC0	Gittata (D)	Danni PS	Danni PF				
14	60/120/180	Disalbera	2d6 + Area KO				

Aspetto: Si tratta di una balista leggera progettata per scagliare due dardi posizionati a distanza di almeno due metri uno dall'altro e collegati da una robusta fune o catena d'acciaio, che colpisce e danneggia qualsiasi cosa si frapponga sulla sua traiettoria.

Statistiche: Applicare i danni personali causati dalla catena a chiunque si trovi sulla traiettoria dei dardi.

Utilizzo: Questa balista serve per colpire più nemici contemporaneamente. Dopo aver colpito almeno un bersaglio di taglia grande o superiore, i dardi perdono spinta e terminano la loro corsa cadendo a terra, e lo stesso accade dopo aver colpito 4 esseri di taglia media o 8 di taglia piccola o inferiore.

Speciali:

Area di KO: Qualsiasi creatura di dimensioni medie o inferiori sia presente sulla traiettoria dei dardi e della catena (quindi una striscia di lunghezza pari alla gittata e larghezza massima 3 mt) deve effettuare un TS contro Soffio del Drago (Riflessi): se il TS riesce, significa che ha evitato in qualche modo la catena, ma se fallisce subisce danni contundenti e viene sbalzata violentemente a terra, con una probabilità percentuale pari a 30+PF subiti di svenire per 2d6 round. Se un essere di taglia grande o superiore si trova sulla traiettoria e fallisce il TS, la catena arresta la sua corsa contro di esso e si avvinghia alla vittima, bloccandola per 1d4 round oltre a causarle il danno per intero.

Disalbera: anche se di norma il colpo non causerebbe danni strutturali, se indirizzato specificamente contro l'albero di una nave (mirato con penalità di -2 al TxC), la struttura deve effettuare un TS Distruzione e se fallisce viene disalberata (cosa che riduce la Classe di Manovrabilità di un grado).

Balista Doppia

Aspetto: Questa balista è progettata per lanciare contemporaneamente due dardi simultaneamente grazie a un doppio sistema di caricamento.

Speciali: Inceppamento: Con un Tiro per Colpire naturale di 1, la balista doppia si inceppa e occorre un turno per sbloccare e ricaricarla.



BALISTA DOPPIA LEGGERA

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CA	CdT	Eq.
H	800 m.o.	4000	80	A	7	1	3
THAC0	Gittata (D)	Danni PS	Danni PF				
14 (20)	100/200/300	1d3	4d8 +4				

BALISTA DOPPIA MEDIA

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CA	CdT	Eq.
H	1200 m.o.	8000	90	A	7	1/2	4
THAC0	Gittata (D)	Danni PS	Danni PF				
15 (19+)	75/150/225	1d5	8d6 +6				

BALISTA DOPPIA PESANTE

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	CA	CdT	Eq.
H	1600 m.o.	12000	100	A	7	1/3	4
THAC0	Gittata (D)	Danni PS	Danni PF				
16 (18+)	50/100/150	2d4	8d8 +8				

Balista Pneumatica

Aspetto: Si tratta di una balista metallica che sostituisce il meccanismo torsionale con l'aria compressa (la prima applicazione storica su un'arma).

Utilizzo: In particolare usata sulle navi, poiché l'aria di mare ricca di salsedine corrode più in fretta le matasse elastiche che forniscono la spinta alle baliste comuni. La balista pneumatica ha una migliore capacità offensiva rispetto alle baliste a torsione tradizionali ma è più costosa. La tecnologia ad aria compressa permette solo di produrre baliste pneumatiche leggere e medie.

BALISTA PNEUMATICA LEGGERA

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
L	500 m.o.	1500	90	A	6	1	1
THAC0	Gittata (D)	Danni PS	Danni PF				
13	100/200/300	1	2d8 +6				

BALISTA PNEUMATICA MEDIA

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
L	700 m.o.	5000	100	A	6	1	2
THAC0	Gittata (D)	Danni PS	Danni PF				
14 (20)	60/120/180	1d3	4d6 +8				

Balista a Ripetizione

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
L	1800 m.o.	8000	90	A	7	2	2
THAC0	Gittata (D)	Danni PS	Danni PF				
15 (20)	100/200/300	1d2	4d6 +6				

Aspetto: I progressi della meccanica classica permettono la creazione di una balista a ripetizione (dal greco *polybolos*, ovvero "molti lanci"), in pratica una balista media in grado di lanciare numerosi dardi in pochissimo tempo. Il meccanismo a ripetizione è realizzato da una manovella che aziona il congegno tramite una trasmissione a catena, mentre i dardi sono disposti in un caricatore a tramoggia aperto superiormente, che alimenta la macchina per gravità.

Statistiche: Il caricatore a tramoggia contiene fino a 10 dardi di medie dimensioni e la balista ne spara al massimo 1 al round contro un bersaglio finché ha munizioni (TdR zero). Un artigiere può inserire nel caricatore 1 dardo al round mentre la balista viene usata: in pratica non è mai necessario fermarsi finché l'equipaggio del pezzo è al completo.

Speciali: Inceppamento: Con un tiro per colpire naturale compreso tra 1 e 3, la balista a ripetizione si inceppa e occorre un turno per sbloccare e ricaricarla.

Cannone Lanciafiamme

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
L	1000 m.o.	5000	50	A	7	1	2
THAC0	Danni PS	Danni PF	Speciali				
13	1 PS/5 PI	varia	Portata, Incendia				

Aspetto: Il cannone lanciafiamme è formato da un contenitore parallelepipedale di ottone da riempire di liquido infiammabile (petrolio, olio combustibile, o olio di fuoco), dotato di un tubo nel lato anteriore e di una sorta di mantice in quello posteriore, e di un sostegno che regge un tizzone da accendere a pochi centimetri di distanza dal tubo anteriore.

Statistiche: Il serbatoio pieno contiene 20 litri, può sparare da 1 a 3 lt al minuto, e si possono ricaricare fino a 5 lt al minuto.

Utilizzo: Una volta riempito il contenitore col liquido infiammabile (con capienza massima non superiore a 20 litri, poiché il mantice non è abbastanza potente da smuoverlo), si accende il tizzone posto davanti al cannone, e fissato il bersaglio, si salta sul mantice spingendo fuori dalla bocca del cannone un litro di liquido con la forza dell'aria compressa. Il liquido si infiamma passando sopra al tizzone acceso, e produce un getto infuocato lungo 36 metri che incendia tutto ciò che trova lungo il percorso; in mancanza di ostacoli, il getto atterra e incendia un'area di 3 metri di raggio. Il congegno ha una valvola di sicurezza che chiude l'erogazione non appena il mantice termina la spinta, per evitare che il fuoco si propaghi nel serbatoio. Se si effettua un TxC contro una creatura, la CA viene considerata senza calcolare la protezione dell'armatura indossata ma solo eventuali coperture (come lo scudo, un muro o un parapetto).

Speciali: Portata: Il getto di fuoco del lanciafiamme può colpire qualsiasi bersaglio entro 12 metri.

Incendia: Qualsiasi bersaglio colpito dal getto di fuoco subisce danni da ustioni (2d6 con olio di fuoco, 4d4 con olio combustibile) e deve effettuare un TS contro Raggio della Morte (o vs Fuoco) per evitare di incendiarsi. Una creatura

arsa dalle fiamme subisce danni cumulativi ad ogni round in base al combustibile usato (fare riferimento a olio di fuoco o olio combustibile a pag. 175-176) finchè il fuoco non viene spento, senza che sia possibile tentare TS per ridurre i danni. Due litri spruzzati contro un bersaglio appiccano 1 Punto Incendio (v. abilità generale *Spegnere il fuoco*) e ogni 5 PI la struttura perde 1 PS.

Catapulta

Aspetto: La catapulta è una macchina d'assedio che sfrutta un braccio per scagliare con tiro curvo grossi proiettili da 50 kg (catapulta leggera), 100 kg (catapulta media) o 200 kg (catapulta pesante). Fra due montanti verticali è disposta orizzontalmente una matassa attorcigliata, in mezzo alla quale si trova l'estremità di un braccio di legno. L'altro capo del braccio termina con una specie di cucchiaio su cui si caricano blocchi di legno o pietra o ceste piene di pietre e graniglia metallica che cadono sui bersagli come una pioggia mortale, oppure un liquido infiammabile chiuso in un recipiente capace di incendiarsi una volta arrivato a destinazione. Le catapulte venivano solitamente assemblate sul luogo dell'assedio, in quanto il legno era disponibile sul posto.

Utilizzo: Per azionare la macchina, si abbassa il braccio orizzontalmente, piazzando il proiettile nella cucchiara e poi lo si libera per mezzo dello scatto. Il braccio ritorna con forza e scaglia il proiettile, che continuando il movimento ricevuto dall'impulso, abbandona il braccio e descrive una parabola.

CATAPULTA LEGGERA

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
L	300 m.o.	12000	120	F	7	1	2
THAC0	Gittata (P)	Danni PS	Danni PF				
14 (20)	120/180/240	1d4	3d6 +6				

CATAPULTA MEDIA

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
H	500 m.o.	15000	140	F	6	1/2	4
THAC0	Gittata (P)	Danni PS	Danni PF				
15 (19+)	60/120/180	2d4	3d10 +6				

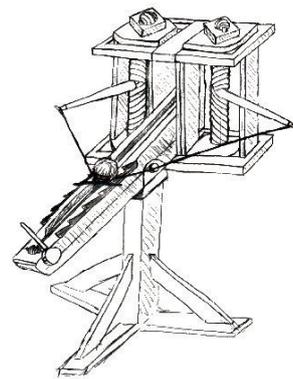
CATAPULTA PESANTE

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
H	700 m.o.	18000	160	F	6	1/3	6
THAC0	Gittata (P)	Danni PS	Danni PF				
16 (18+)	30/90/150	1d8+2	4d10 +8				



Lanciasassi

Aspetto: La lanciasassi (dal greco *lithobolos*, cioè "lanciapietre") è una balista che monta una corda dotata di un alloggiamento simile a una fionda per scagliare pietre sferiche levigate di peso variabile da 25 kg (500 mon) nella lanciasassi leggera, fino a 75 kg (1500 monete) nella versione pesante.



Utilizzo: La lanciasassi è la versione più arcaica della catapulta inventata dai greci e usata solitamente per colpire ad alzo zero, anche se veniva inclinata di circa 20°-30° per mirare alle zone rialzate delle mura (torri, spalti, ecc.). Le lanciasassi pesanti non vennero mai impiegate dai romani, che preferivano l'onagro, dotato di migliori capacità offensive.

LANCIASASSI LEGGERA

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
L	400 m.o.	5000	80	B	7	1	1
THAC0	Gittata (D)	Danni PS	Danni PF				
14	120/210/300	1	1d12 +4				

LANCIASASSI MEDIA

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
L	600 m.o.	8000	90	F	7	1/2	2
THAC0	Gittata (D)	Danni PS	Danni PF				
15 (20)	90/150/210	1d3	2d8 +6				

LANCIASASSI PESANTE

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
L	800 m.o.	10000	100	F	7	1/3	4
THAC0	Gittata (D)	Danni PS	Danni PF				
16 (19+)	60/90/120	1d6	2d12 +8				

Mangano

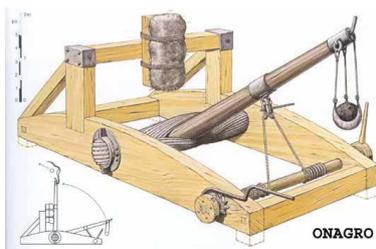
Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
G	1500 m.o.	20000	200	A	6	1/4	8
THAC0	Gittata (P)	Danni PS	Danni PF				
16 (18+)	30/60/90	1d10+2	2d20 +10				

Aspetto: Il mangano è un'arma da lancio medievale simile ad una catapulta, costituita da un'asta imperniata su un supporto. Ad una delle estremità è fissata la fionda che doveva ospitare il masso pesante fino a 200kg (poteva essere un cesto ottenuto incrociando corde o realizzato in cuoio), all'altra estremità sono fissate delle corde per la trazione.

Utilizzo: La differenza tra il trabocco e il mangano sta nella trazione: il mangano sfrutta la forza umana (attraverso le corde) mentre il trabocco sfrutta un peso basculante. Il mangano in termini di gittata e peso del proiettile fu superato agli inizi del XIII secolo dal trabocco, il quale, tuttavia, per essere utilizzato aveva bisogno di un maggior numero di uomini specializzati.

Onagro

Aspetto: L'onagro è una macchina bellica per lancio di masse solide simile alla catapulta. Possiede un massiccio telaio in legno, a volte dotato di ruote, nella cui parte centrale è disposto orizzontalmente l'organo di propulsione formato da un unico e grosso fascio di materiale elastico (in genere corda di canapa o in alcuni casi funi realizzate con lunghi capelli umani intrecciati oppure tendini animali). Al centro di questa matassa vi è un braccio, costituito da un robusto palo, munito all'estremità superiore di una fionda nella quale va inserita la massa da lanciare. Davanti al palo è infine presente una superficie inclinata regolabile che determina l'angolazione del tiro del braccio. L'onagro è in grado di lanciare pietre o proiettili di varia natura del peso fra i 25 kg (leggero), 50 kg (medio) e i 100 kg (pesante) a distanze variabili fra 200 e 600 metri.



Utilizzo: Il palo viene abbassato mediante un argano munito di leve e meccanismi di blocco. Agendo su un congegno di scatto, il palo suddetto torna violentemente nella posizione originaria e sbatte contro una superficie inclinata (più o meno reclinabile e quindi in grado di eseguire un tiro più o meno arcuato) postagli di fronte. L'impatto blocca il palo e imprime una spinta ancor più veemente alla fionda, legata saldamente con una estremità al palo, mentre l'altra, dotata di un largo anello metallico, è infilata a un grosso e lungo chiodo metallico ritorto posto proprio sulla punta del palo. Quando la rotazione della fionda arriva al punto ottimale la stessa forza centrifuga fa uscire l'anello dal chiodo, la fionda si apre e il proiettile parte.

L'onagro rappresenta un'innovazione tecnica che sorpassa la catapulta, poiché il cucchiaio dell'onagro permette anche l'utilizzo di munizioni incendiare deflagranti, e grazie alla mobilità del sistema di arresto, consente sia un tiro diretto (ad alzo zero) che un tiro a parabola, efficace per scavalcare le mura delle città.

ONAGRO LEGGERO

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
L	500 m.o.	9000	110	F	7	1	1

THAC0	Gittata (P/D)	Danni PS	Danni PF
14 (20)	P: 100/200/300 D: 90/150/210	1d3	2d8 +6

ONAGRO MEDIO

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
H	700 m.o.	12000	130	F	6	1/2	3

THAC0	Gittata (P/D)	Danni PS	Danni PF
15 (19+)	P: 75/150/225 D: 60/120/180	1d6	2d10 +7

ONAGRO PESANTE

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
H	1000 m.o.	15000	150	F	6	1/3	5

THAC0	Gittata (P/D)	Danni PS	Danni PF
16 (18+)	P: 60/120/180 D: 30/60/90	2d4	4d8 +10

Proiettili per armi d'assedio

Di seguito vengono elencati i dardi e i proiettili tipici delle armi d'assedio classiche. Per quanto riguarda i danni, fare sempre riferimento all'arma ad essi associata; il tipo di danno è sempre da penetrazione, mentre le dimensioni del proiettile sono sempre di una taglia inferiore a quelle dell'arma.

Tipo	Costo	Ing.	Danni
Dardi concatenati	2 m.o.	250	v. Balista concatenata
Dardo leggero	5 m.a.	60	v. Balista leggera
Dardo medio	10 m.a.	90	v. Balista media
Dardo pesante	15 m.a.	120	v. Balista pesante
Graniglia leggera	1 m.a.	200	1d6 PF raggio 3mt
Graniglia media	2 m.a.	400	2d6 PF raggio 3 mt
Graniglia pesante	3 m.a.	600	3d6 PF raggio 3 mt
Olio combustibile 1lt	5 m.o.	20	4d4 PF + incendia
Olio di fuoco 1lt	10 m.o.	20	2d6 PF + incendia
Olio esplosivo 1lt	20 m.o.	20	2d6 +esplosione e incendia
Proietto da 25 kg	2 m.a.	500	v. Lanciasassi/Onagro leggeri
Proietto da 50 kg	3 m.a.	1000	v. Catapulta leggera, Lanciasassi/Onagro medi
Proietto da 75 kg	4 m.a.	1500	v. Lanciasassi pesante
Proietto da 100 kg	5 m.a.	2000	v. Catapulta media, Onagro pesante
Proietto da 200 kg	1 m.o.	4000	v. Catapulta pesante, Mangano, Trabocco

Giare d'olio

Tramite Mangano, Onagro e Trabocco è possibile scagliare anche giare ripiene di liquido infiammabile (v. pg. 175 per i vari olii). Una giara di norma contiene 5 lt di liquido infiammabile e appicca 2 PI se il bersaglio fallisce un TS contro Fuoco (per oggetti) o Raggio della Morte (per creature); è possibile fabbricare giare da 10 lt che in tal caso causano danni superiori.

Graniglia

Il termine indica un ammasso di oggetti, pietre e detriti chiusi in un sacco o in una rete di corda. La graniglia viene usata come proiettile anti-uomo: essa non causa danni strutturali ma solo danni a persone in un'area di 3 metri di raggio intorno al punto d'impatto.

Proietto standard

Il termine indica qualsiasi macigno di pietra o sfera forgiata appositamente per le armi a tiro a parabola. I proiettili di pesi diversi possono essere usati indifferentemente da Catapulte, Mangani, Onagri e Trabocchi. L'unica limitazione è la portata di carico dell'arma stessa, rimanendo fissa (per semplicità) la gittata, mentre se si usano pietre di peso inferiore rispetto alla media richiesta dall'arma i danni strutturali e personali calano in proporzione. In caso la riduzione porti i danni strutturali ad un valore inferiore a 1, si considera che il proietto usato in combinazione con quella macchina da guerra sia troppo leggero per causare danni strutturali e causa solo danni personali.

Esempio: una catapulta media (portata media 100kg) può sparare proiettili da 25 a 100kg, mentre i danni sono 2d4 PS con colpi da 100kg, 1d6 PS con colpi da 75kg, 1d4 PS con colpi da 50kg, 1d2 PS con colpi da 25kg.

Testuggine

Dim.	Costo	Ing.	P.S.	L.T.	C.A.	Eq.
H	150 m.o.	8000	2	B	6	6
THACO	Danni PS	Danni PF	Speciali			
13	1	2d8 +20	1 att/2 rnd, Copertura			



Aspetto: La testuggine è un robusto ariete lungo 6 mt e appeso con delle funi ad una struttura semovente (castelletto dotato di piccole ruote) e coperta da una tettoia. La struttura che circonda l'ariete lo ricopre integralmente ad eccezione di un foro dal quale esce la trave per colpire, proteggendo anche i numerosi soldati addetti al suo funzionamento. Il rivestimento della struttura è imbottito di pelli umide, così da proteggerla dai fuochi con i quali i difensori potrebbero incendiarla (da ciò deriva il nome di testuggine). La testuggine solitamente viene spinta dall'equipaggio, ma in molti casi è più comodo usare animali da soma per il trasporto.

Utilizzo: La testuggine è l'evoluzione dell'ariete e viene usata specialmente per abbattere le mura e i portali più spessi (bonus +10 alla prova). Per azionare l'ariete, le funi vengono tirate portando indietro la trave e, raggiunto l'angolo massimo di trazione del tronco sul castelletto, vengono rilasciate così che la testa dell'arma colpisca il bersaglio con quanta più forza possibile.

Speciali: Copertura: la tettoia della testuggine garantisce copertura totale ai soldati al suo interno fino a che questa mantiene il 50% dei Punti Strutturali, e le pelli che rivestono la struttura garantiscono un bonus di +5 a tutti i TS contro Fuoco della testuggine. Se i PS scendono oltre il 50% la copertura offerta dalla testuggine e il bonus al TS delle pelli varia in base ai PS rimanenti:

- fino a 40% PS: copertura 3/4 (-6 a CA) e +4 TS;
- fino a 30% PS: copertura 1/2 (-4 a CA) e +2 TS;
- fino a 20% PS: copertura 1/4 (-2 a CA) e +1 TS;
- sotto al 20% PS: il tetto è stato completamente distrutto e non offre più alcuna copertura né bonus ai TS della struttura contro il fuoco.



Torre d'Assedio

Aspetto: La torre d'assedio è una torre in legno semovente (dotata di ruote nella base che ne permettono il movimento) cava e dotata di più piani al suo interno in cui si riparano gli assediati e da cui bersagliano gli assediati con pezzi d'artiglieria. Una torre deve sempre essere alta quanto basta per superare le mura avversarie, ed è in pratica l'evoluzione delle lunghe scale usate negli assedi più antichi. In alcuni casi può anche essere rivestita con pelli trattate appositamente per resistere al fuoco, in modo da rendere la torre più resistente.

Utilizzo: Una torre d'assedio è una classica macchina da guerra fatta su misura per superare una determinata muraglia (di seguito vengono comunque riportate tre tipologie di torri in base all'altezza), e di solito costruita solo dopo aver ottenuto informazioni attendibili sull'altezza e la conformazione delle mura e del terreno circostante (per questo, nella maggior parte degli assedi, la torre viene fabbricata in loco, dopo la valutazione delle difese avversarie da parte dei genieri).

La torre è cava al suo interno e dotata solo di tre pareti, lasciando scoperto il lato rivolto verso l'attaccante (poiché da quello non si prevedono assalti). Dal lato aperto gli assediati possono entrare nella torre e spingerla o farla trainare da appositi animali posti al suo interno e legati alla struttura tramite funi e gioghi, mentre altri soldati salgono sui vari livelli della torre tramite scale interne e si posizionano per assalire le difese nemiche in attesa della scalata finale. La parete anteriore della torre infatti prevede feritoie e posti di osservazione per spiare i movimenti sulle mura avversarie e poter bersagliare i nemici con armi da tiro rimanendo al riparo dietro la parete di legno della torre. Nel piano più elevato, oltre ad eventuali armi d'assedio, è presente un ponte di legno piuttosto largo e con spuntoni ricurvi sul fondo, che viene esteso oltre la muraglia per ancorare la torre ai bastioni avversari e permettere l'attraversamento senza possibilità che gli assediati allontanino la torre.

In altri casi, la torre può presentarsi più alta del muro e dotata di una piccola balista e merli sulla sommità per bersagliare gli assediati e obbligarli a lasciare gli spalti, e una volta spianata la strada, un'enorme sezione della parete che fronteggia la muraglia viene aperta e calata a livello degli spalti, e passando su questo pontile improvvisato gli assediati possono penetrare oltre le mura del castello e invaderlo.

Statistiche: Torri con le pareti rivestite di pelli protettive costano il 30% in più del prezzo delle torri standard.

Una torre dotata di tettoia nel piano superiore costa e pesa il 20% in più rispetto ad una torre standard.

Inoltre ogni torre possiede un certo numero di piani (casella Piani) coperti o scoperti (C o S, il piano scoperto è sempre l'ultimo) e spazio usabile per inserire delle armi (casella Spazio Armi): all'interno della torre è possibile sistemare solo armi

d'assedio a tiro diretto, che ogni arma occupa un determinato volume in base alle dimensioni (2 slot Grandi, 4 slot Enormi, 8 slot Gigantesche), mentre in cima alla torre è possibile posizionare anche armi a tiro parabolico solo se la cima è scoperta (senza tettoia).

Speciali: Copertura: la parete anteriore e quelle laterali della torre garantiscono copertura totale ai soldati al suo interno fino a che la torre mantiene il 50% dei Punti Strutturali, e in caso siano presenti pelli che rivestono la struttura essa ottiene un bonus di +5 a tutti i TS contro Fuoco. Se i PS scendono oltre il 50% la copertura offerta dalla torre e il bonus al TS delle pelli varia in base ai PS rimanenti:

- fino a 40% PS: copertura 3/4 (-6 a CA) e +4 TS;
- fino a 30% PS: copertura 1/2 (-4 a CA) e +2 TS;
- fino a 20% PS: copertura 1/4 (-2 a CA) e +1 TS;
- sotto al 20% PS: il tetto è stato completamente distrutto e non offre più alcuna copertura né bonus ai TS della struttura contro il fuoco.

Se la torre possiede una tettoia nel piano superiore, la copertura è estesa anche agli occupanti di quel piano.

TORRE DA 6 MT (SPIGOLO 3 MT)

Dim.	Costo	P.S.	L.T.	C.A.	Eq.
H	3000	2	B	6	var.
Spazio Armi	Piani	Speciali			
4	1 C + 1 S	Copertura			

TORRE DA 9 MT (SPIGOLO 4 MT)

Dim.	Costo	P.S.	L.T.	C.A.	Eq.
G	6000	4	F	6	var.
Spazio Armi	Piani	Speciali			
8	2 C + 1 S	Copertura			

TORRE DA 12 MT (SPIGOLO 6 MT)

Dim.	Costo	P.S.	L.T.	C.A.	Eq.
G	9000	6	F	6	var.
Spazio Armi	Piani	Speciali			
16	3 C + 1 S	Copertura			

Trabocco (Trabucco)

Dim.	Costo	Ing.	P.D.	L.T.	C.A.	CdT	Eq.
G	2000 m.o.	24000	250	A	7	1/6	10
THAC0	Gittata (P)	Danni PS	Danni PF				
16 (17+)	150/300/450	1d8+4	3d10+20				

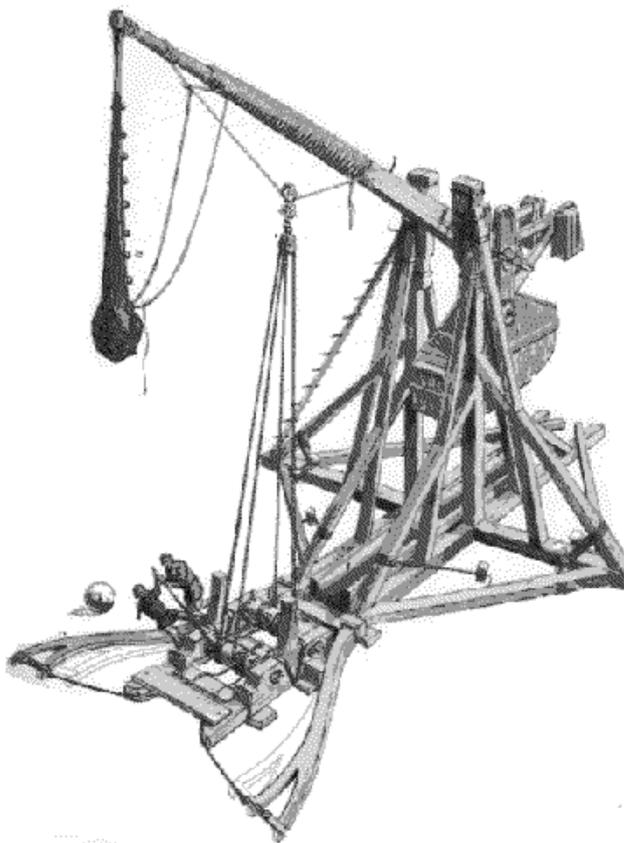
Aspetto: Il trabocco o trabucco è una macchina d'assedio di dimensioni gigantesche. Può essere considerato una sorta di catapulta, limitata però dalle sue dimensioni e dalla posizione fissa. Inoltre rinuncia alla propulsione elastica del proietto per utilizzare invece il principio della leva. È costituito da un enorme braccio di legno posto in posizione molto elevata, su di una struttura di sostegno abbastanza grande e robusta da sostenere lo sforzo e la tensione a cui la macchina viene sottoposta durante il suo impiego. Il braccio, ottenuto con lo sfrondamento un tronco d'albero diritto, è montato asimmetricamente su un perno orizzontale nel punto in cui incontra la struttura di sostegno (il fulcro), in maniera tale che il braccio potenza della leva, ovvero l'estremità più robusta e pesante si trovi a poca distanza dal perno, mentre la parte che termina con la cima dell'albero, cioè il braccio resistenza, sia molto più lunga. All'estremità più breve è imperniato un cassone o

un grande cesto, riempito di macigni o altro materiale abbastanza pesante come contrappeso. All'altra estremità del braccio è appeso un gancio a cui è fissata una grossa fionda, all'interno della quale è posto il proiettile del peso variabile da 200 kg (danno standard) a 100 kg (danni dimezzati).

Utilizzo: Utilizzato esclusivamente negli assedi, era la più grande arma a tiro indiretto a disposizione degli eserciti medioevali. Il trabucco a contrappeso deriva dal trabucco a trazione cinese, più semplice, e giunse in Europa verso il 500 d.C. Durante la fase di ricarica, l'estremità più sottile dell'asta viene abbassata con l'ausilio di corde e ancorata ad un gancio collegato ad una leva di rilascio. Al momento stabilito, viene azionata la leva di rilascio e l'effetto del contrappeso scaglia il proiettile. Sebbene micidiali contro le mura, i trabocchi furono usati soprattutto per colpire le strutture all'interno delle fortificazioni che, come i granai, i pozzi e le cisterne, erano d'importanza strategica. La distruzione delle scorte spesso significava la resa immediata degli assediati.

Le munizioni utilizzate sono varie: si può far uso di pietre levigate, ma anche di semplici massi del peso di alcune centinaia di kg. Per incrinare il morale degli assediati, si ricorreva alla macabra pratica del lancio delle teste di soldati morti, o venivano lanciate carcasse infette di animali allo scopo di creare epidemie, quindi innescando scenari molto prossime a quelli di una guerra batteriologica.

Pur essendo l'arma di artiglieria medievale più potente dell'epoca, i suoi unici difetti erano la scarsità di precisione e la bassa cadenza del tiro, compensati però dall'enorme potenziale distruttivo che permetteva, nel giro di poche ore, di distruggere perfino una piccola fortezza. Le dimensioni, la grande quantità di manodopera richiesta per l'utilizzo, la difficoltà d'impiego ed il costo, tuttavia, limitarono la diffusione di quest'arma ossidionale. Questo dato sarebbe confermato anche dal fatto che a ciascuna di queste macchine venisse dato un nome proprio (come successe poi ai grandi pezzi d'artiglieria della Grande Guerra).



TAB. 4.4 – Elenco Alfabetico delle Armi d'Assedio

Arma	THAC0	Crit.	PS	PF	CdT	Eq.	Gittata mt	LT	Costo m.o.
Ariete	15	-	-	1d10+10	1	4	-	B	50
Balista, Leggera	13	-	0	2d8+4	1	1	130/260/390	B	400
Media	14	20	1d2	4d6+6	1	2	100/200/300	F	600
Pesante	15	19+	1d4	4d8+8	1/2	3	60/120/180	F	800
Balista Concatenata	14	-	*	2d6+KO	1/3	3	60/120/180	A	700
Balista Doppia, Leggera	14	20	1d3	4d8+4	1	3	100/200/300	A	800
Media	15	19+	1d5	8d6+6	1/2	4	75/150/225	A	1.200
Pesante	16	18+	2d4	8d8+8	1/3	4	50/100/150	A	1.600
Balista Pneumatica, Leggera	13	-	1	2d8+6	1	1	100/200/300	A	500
Media	14	20	1d3	4d6+8	1	2	60/120/180	A	700
Balista, Ripetizione	15	20	1d2	4d6+6	2	2	100/200/300	A	1.800
Cannone Lanciafiamme	13	-	**	**	1	2	36 mt	A	1.000
Catapulta, Leggera	14	20	1d4	3d6+6	1	2	<i>120/180/240</i>	F	300
Media	15	19+	2d4	3d10+6	1/2	4	<i>60/120/180</i>	F	500
Pesante	16	18+	1d8+2	4d10+8	1/3	6	<i>30/90/150</i>	F	700
Lanciasassi, Leggera	14	-	1	1d12+4	1	1	120/210/300	B	400
Media	15	20	1d3	2d8+6	1/2	2	90/150/210	F	600
Pesante	16	19+	1d6	2d12+8	1/3	4	60/90/120	F	800
Mangano	16	18+	1d10+2	2d20+10	1/4	8	<i>30/60/90</i>	A	1.500
Onagro, Leggero	14	20	1d3	2d8+6	1	1	<i>100/200/300</i> <i>90/150/210</i>	F	500
Medio	15	19+	1d6	2d10+7	1/2	3	<i>75/150/225</i> <i>60/120/180</i>	F	700
Pesante	16	18+	2d4	4d8+8	1/3	5	<i>60/120/180</i> <i>30/60/90</i>	F	1.000
Testuggine	13	-	1	2d8+20	1	6	-	B	150
Trabocco	16	17+	1d8+4	3d10+20	1/6	10	<i>150/300/450</i>	A	2.000

Note: *in italico la gittata per armi con tiro a parabola*

(*) se colpisce l'alberatura di una nave (-2 a TxC) il proietto disalbera e peggiora di un grado la CM del vascello. Danni personali (PF) a tutti esseri taglia media o < in traiettoria e % KO pari a 30+ danni subiti (TS Soffio evita tutto)

(**) capacità 6 lt, danni in base al tipo di olio, ogni 2 lt usati causa 1 PI, e ogni 5 PI struttura perde 1 PS

Tipo Proietto	Costo	Ing.	Danni	Note
Dardi concatenati	2 m.o.	250	2d6 PF personali + KO Disalbera nave (TxC a -2)	TS Soffio a bersagli in traiettoria evita danni; se fallisce hanno anche 30% + danni di svenire 2d6 round
Dardo leggero	4 m.a.	60	v. Balista leggera	per Balista comune, Doppia e Pneumatica
Dardo medio	7 m.a.	90	v. Balista media	per Balista comune, Doppia, Pneumatica, a Ripetizione
Dardo pesante	1 m.o.	120	v. Balista pesante	Proiettile per Balista comune e Doppia
Graniglia leggera	1 m.a.	200	1d6 PF raggio 3mt	ammasso di oggetti, pietre e detriti chiusi in un sacco o in una rete di corda. La graniglia causa solo danni a persone entro 3 mt di raggio intorno al punto d'impatto
Graniglia media	2 m.a.	400	2d6 PF raggio 3 mt	
Graniglia pesante	3 m.a.	600	3d6 PF raggio 3 mt	
Olio combustibile 1lt *	5 m.o.	20	4d4 PF + incendia	1 lt copre area di raggio 1 mt e brucia 4 rnd, danno diminuisce 1d4/round seguente al 1°, TS evita a bersaglio di incendiarsi e continuare a subire 1d4 danni/round
Olio di fuoco 1lt *	10 m.o.	20	2d6 PF + incendia	1 lt copre area raggio 1mt e brucia 1 ora, +1d6 PF con pece o acqua dolce, si spegne solo con 50 cl aceto/lt
Olio esplosivo 1lt *	20 m.o.	20	2d6 + esplosione e incendia	1 lt copre area raggio 1mt e brucia 1d2 rnd, poi esplosione e fa 2d6 PF + TS a -1 o incendia e causa 1d4 danni/rnd
Proietto da 25 kg	2 m.a.	500	v. Lanciasassi e Onagro leggeri	proietti di pesi diversi possono essere usati indifferentemente da Catapulte, Mangani, Onagri e Trabocchi; l'unica limitazione è la portata di carico dell'arma, rimanendo fissa la gittata. Se si usano pietre di peso inferiore rispetto alla media richiesta, i danni strutturali e personali calano in proporzione. In caso la riduzione porti i danni strutturali ad un valore inferiore a 1, il proietto usato con quella macchina è troppo leggero per causare danni strutturali e causa solo danni personali
Proietto da 50 kg	3 m.a.	1000	v. Catapulta leggera, Lanciasassi e Onagro medi	
Proietto da 75 kg	4 m.a.	1500	v. Lanciasassi pesante	
Proietto da 100 kg	5 m.a.	2000	v. Catapulta media, Onagro pesante	
Proietto da 200 kg	1 m.o.	4000	v. Catapulta pesante, Mangano, Trabocco	

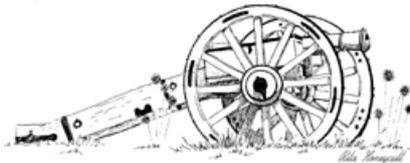
Nota: tramite Mangano, Onagro e Trabocco è possibile scagliare anche giare ripiene di liquido infiammabile (v. pag. 175 per i vari olii). Una giara contiene 5 lt di liquido infiammabile e appicca 2 PI se il bersaglio fallisce un TS contro Fuoco (per oggetti) o Raggio della Morte (per creature); è possibile fabbricare giare da 10 lt che causano danni superiori.

Bocche da Fuoco

Si definiscono bocche da fuoco o cannoni tutte le armi da guerra azionate mediante polvere da sparo e in grado di sviluppare una potenza offensiva molto superiore a quella delle tradizionali macchine d'assedio classiche. Le bocche da fuoco sono invenzioni disponibili solo in civiltà dell'Età dell'Esplosivo e possono essere di tre tipi in base al tiro: mortai (tiro a parabola), cannoni o colubrine (tiro ad alzo zero) e obici (tiro misto), ciascuna con potenza diversa in base al calibro (diametro interno del tubo o diametro del proiettile).

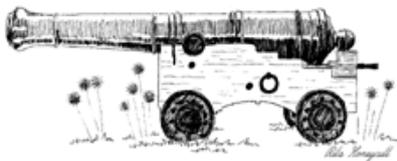
Nel tiro di artiglieria le parabole descritte dai proiettili si distinguono in primo (tiro diretto o ad alzo zero) e secondo arco (tiro indiretto o a parabola). Il primo arco parte dalla linea retta teorica che si otterrebbe per il tiro ad alzo zero, fino alla parabola che consente al proiettile di raggiungere la distanza (gittata) maggiore, idealmente 45°. Alzi (e quindi angoli di tiro rispetto al terreno) superiori accorciano la gittata ma consentono di superare ostacoli più elevati. Il tiro col secondo arco è meno preciso rispetto a quello con il primo arco.

Cannone: arma da fuoco che spara a tiro diretto (alzo zero), dotata di una lunga bocca in metallo pesante (bronzo o ferro) e solitamente montata su un affusto dotato di ruote che ne permette lo spostamento.



I cannoni usati sulle navi sono simili a quelli terrestri, tuttavia, considerando il limitato spazio verticale disponibile sui ponti delle navi, invece di poggiare su un affusto a timone e grandi ruote poggia su un affusto a carretta con quattro ruote di dimensioni ridotte. Per ridurre il rinculo del pezzo all'atto dello sparo e per riportarlo in batteria è previsto un sistema di corde e pulegge che limita tanto il rinculo quanto la forza necessaria per riportare il cannone sulla linea di tiro (ovviamente questo stesso sistema serve per tenere fisso il cannone anche nel caso di un forte rollio della nave). La disposizione dei cannoni sui ponti di una nave permette di sparare solo di bordo. I cannoni in navigazione vengono tenuti al riparo nei ponti coperti e coi portelli chiusi, per evitare che, in caso di rollio, entri acqua dalle aperture. Quando viene dato l'avviso di combattimento, si aprono i portelli ed i pezzi sono portati in batteria. Più è grosso il calibro dei cannoni montati, meno sono quelli che la nave può trasportare, poiché il rinculo più potente sbilancerebbe il vascello col rischio di farlo ribaltare; per questo è possibile caricare su una nave solo cannoni leggeri o medi.

La **colubrina** (dal provenzale *colubrina* e dal latino *coluber*, "serpente") è un cannone bronzeo montato su un affusto o un'asse di legno e dotato di una canna più lunga del cannone ma di calibro minore, che permette una maggior gittata e una migliore stabilità, sebbene la colubrina sia più pesante e costosa dei normali cannoni. Le colubrine più piccole sparano palle grosse quanto una nocciola, mentre le più voluminose

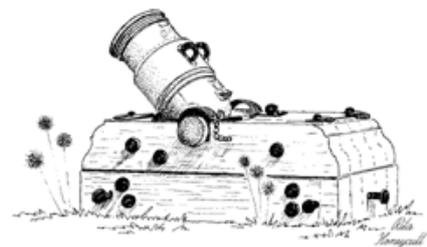


sono fuse in un sol pezzo in bronzo, e riescono ad esplodere colpi in rapida successione. Le colubrine sono dotate di buona maneggevolezza, si caricano facilmente con palle di ferro e hanno lunga portata con relativa piccola carica. Gli affusti che sono in qualche modo intercambiabili, secondo le circostanze, permettono di adoperarle tanto in terra che in mare senza grossi rischi di rinculo.

La colubrina ha spessore delle pareti e lunghezza doppia rispetto a un cannone, costa il doppio e pesa il 50% in più di un cannone con lo stesso calibro. La colubrina usa lo stesso quantitativo di polvere per calibro di un cannone, ma ha gittata quasi doppia e causa danni maggiori rispetto ai cannoni. Le colubrine arrivano al massimo al calibro 32 (dopo diventano troppo dispendiose e ingombranti), quindi ci sono solo colubrine leggere e medie.

Mortaio o Bombarda (calibro da 100 a 300): pezzo d'artiglieria a tiro parabolico inizialmente costruito con verghe prismatiche di ferro battuto disposte come le doghe delle botti e poi saldate e rinforzate con cerchi di ferro cui si dava la forma cilindrica saldandone gli orli; successivamente creata in colata di ferro o bronzo e altre leghe metalliche. Consta di tre parti: l'anteriore (tromba) corta e di diametro doppio (per questo anche detta cannone doppio), destinata a ricevere la palla in pietra o in metallo, la posteriore (gola) più lunga, di minor diametro, per alloggiarvi la polvere, e il telaio (letto) di legno spesso a cui vengono fissate le due parti metalliche.

Il mortaio deve essere trasportato smontato nelle sue principali parti e poi montato e posizionato sul posto, oppure può essere posizionato già montato su un carro, trasportato e scaricato nel luogo del suo utilizzo finale. L'alzo si ottiene sollevando la parte anteriore della canna con travi, cunei, o interrando la coda, e gli artiglieri riducono il rinculo mediante corde legate a paletti conficcati in terra. A vantaggio di tale arma è la sua possibilità di sparare proiettili sufficientemente grossi, tali da arrecare danni alle difese fortificate più spesse, con gittate sufficientemente lunghe da evitare, il più delle volte, l'eventuale tiro di contro artiglieria fatto dall'avversario. Di norma si chiama bombarda un pezzo che spara palle solide di pietra o metallo, mentre si usa il termine mortaio se i proiettili sono costituiti da bombe esplosive o a grappolo.



Obice (calibro min. 8 – max 40): arma da fuoco di grosso calibro, costituita da una grande canna in metallo (ferro, bronzo-ghisa o acciaio) montata su un supporto di legno o metallo (affusto) dotato di due grandi ruote e di un sistema in grado di regolare l'alzo della canna tramite una manovella. Caratteristica distintiva dell'obice è la capacità di effettuare



tiri sia ad alzo zero (come il cannone), sia a parabola (come il mortaio). In conseguenza di un utilizzo prevalente con il secondo arco (a parabola) gli obici hanno una lunghezza relativa della canna inferiore rispetto ai cannoni, cosa che limita il loro tiro ad alzo zero a 3/4 rispetto a quello dei normali cannoni.

Tab. 4.5 - Statistiche di Cannoni e Obici in base al Calibro

Cal.	Gittata utile	Costo cannone	Lung. cann.	Peso cannone	Danni P.S.	Danni P.F.	P.D.	Nome Cannone
1	140 mt	200 m.o.	0,9 mt	120 kg	-	3d6+3	60	Smeriglio
4	180 mt	400 m.o.	1,2 mt	250 kg	1d2	4d6+3	70	Falconetto
8	220 mt	700 m.o.	1,5 mt	500 kg	1d4	5d6+3	80	Falcone
12	260 mt	1.000 m.o.	1,8 mt	750 kg	1d6	6d6+3	90	Sagro
18	300 mt	1.500 m.o.	2,5 mt	1400 kg	1d8	8d6+6	120	Quarto
24	350 mt	2.000 m.o.	2,7 mt	1700 kg	1d10	9d6+6	130	Terzo
32	400 mt	3.000 m.o.	2,9 mt	2000 kg	2d6	10d6+6	140	Mezzo
40	450 mt	4.000 m.o.	3 mt	2150 kg	2d8	11d6+6	150	Passavolante
52	500 mt	5.000 m.o.	3,1 mt	2350 kg	2d8+2	12d6+6	160	Bastardo
64	550 mt	10.000 m.o.	3,3 mt	2500 kg	3d6+2	14d6+10	200	Intero
80	600 mt	15.000 m.o.	3,9 mt	2800 kg	2d10+3	15d6 +10	250	Rinforzato
100	650 mt	20.000 m.o.	4,8 mt	3300 kg	2d12+3	16d6 +10	300	Serpentino
120	700 mt	30.000 m.o.	7 mt	3800 kg	5d6	17d6 +10	400	Doppio

Tab. 4.6 - Statistiche delle Colubrine in base al Calibro

Cal.	Gittata utile	Costo colubrina	Lung.	Peso	Danni P.S.	Danni P.F.	P.D.	Nome Colubrina
1	200 mt	400 m.o.	1,2 mt	150 kg	1	4d6+3	80	Aspide
2	300 mt	700 m.o.	1,8 mt	300 kg	1d3	5d6+3	100	Falconetto
4	400 mt	1.000 m.o.	2,4 mt	500 kg	1d5	6d6+3	130	Falcone
8	500 mt	1.500 m.o.	2,8 mt	800 kg	1d8	7d6+3	160	Sagro
16	600 mt	3.000 m.o.	3,2 mt	1800 kg	2d6	10d6+6	210	Mezza
32	700 mt	5.000 m.o.	4 mt	3000 kg	2d8+2	12d6+6	260	Intera

Tab. 4.7 - Statistiche dei Mortai in base al Calibro

Cal.	Gittata parabola	Costo	Lung.	Peso	Danni P.S.	Danni P.F.	P.D.
100	4000 mt	2.000 m.o.	0,5 mt	250 kg	2d10+1	12d6	40
130	3500 mt	3.000 m.o.	0,7 mt	300 kg	2d12+2	13d6	50
180	3000 mt	5.000 m.o.	0,9 mt	350 kg	3d10+3	14d6	60
200	2000 mt	7.000 m.o.	1,1 mt	400 kg	4d10+4	16d6	80
250	1500 mt	10.000 m.o.	1,3 mt	450 kg	5d10+5	18d6	100
300	1000 mt	15.000 m.o.	1,5 mt	500 kg	6d10+6	20d6	120

Cal.: il calibro del cannone è espresso in “Libbre del proietto” (1 Libbra pari a circa 500 grammi - 10 mon - per un proietto solido) ed è indicata una misura singola che comprende tutti i calibri intermedi (es. cal. 32 comprende cannoni da 25 a 32 lb). In base al calibro i cannoni si dividono in Leggeri (detti Petriere), Medi e Pesanti (detti Basilischi):

- Leggeri: da calibro 1 a 12
- Medi: da calibro 16 a 52
- Pesanti: da calibro 64 fino a 120

Gittata: la gittata sopra indicata è quella utile ad alzo zero (detta anche “di punto in bianco”) di un cannone. La gittata utile a parabola può essere incrementata fino a 10 volte, ma man mano che ci si allontana dal limite utile l'errore di deviazione dell'angolo è talmente elevato che si rischia di mancare il bersaglio il più delle volte (per questo pochissimi era-

no i tentativi di colpire bersagli oltre il doppio della gittata utile). I cannoni che tirano a parabola devono perciò essere ben posizionati dal capo artigliere per colpire il bersaglio. È necessaria una prova di abilità (o di Intelligenza con penalità base di -4), con penalità aggiuntiva di -2 per ogni moltiplicatore di aumento della gittata utile (ad es. se si tira entro il doppio della gittata utile, la prova subisce un -4, entro il quadruplo un -8, ecc.). Se la prova riesce e il bersaglio è fermo, il proietto lo colpisce automaticamente, mentre se è in movimento (persona o struttura) si procede al Tiro per Colpire in base al THAC0 del cannone usato. Se la prova fallisce, la traiettoria è errata e il proietto subisce una deviazione (v. tab. 3.7) per punto di fallimento del tiro abilità pari a 3 mt nel corto raggio e 5 mt nel medio e lungo raggio.

Danni PS: Danni strutturali (PS) a costruzioni e veicoli

Danni P.F.: Danni personali (PF) a creature per colpi da palla solida o concatenata. Qualsiasi colpo di cannoni a tiro diretto subito da creature di taglia grande o inferiore richiede anche un TS Raggio della Morte con penalità pari a 1/10 del calibro per evitare la morte, indipendentemente dai PF persi.

P.D.: Punti Danno della bocca da fuoco. Se il pezzo perde almeno il 30% dei PD diventa meno efficace e subisce una penalità di -1 al TxC; nel momento in cui i PD scendono sotto al 50%, ad ogni colpo c'è una probabilità di 1 su 6 che esploda. Qualsiasi colpo ricevuto da un'arma d'assedio o di una bocca da fuoco causa automaticamente metà dei PD totali al pezzo, quindi bastano due colpi per distruggerlo totalmente. Le bocche da fuoco ignorano i danni causati da armi da tiro, da lancio e da fuoco (es. archi, balestre, lance, pistole, fucili, ecc.), ad eccezione della mitragliatrice.

La **Cadenza di Tiro** per i cannoni dipende dalla stazza: 1 salva ogni 2 minuti per cannoni leggeri e 1 ogni 5 minuti per cannoni medi, e 1 ogni 10 minuti per i cannoni pesanti. Infatti quanto più è grosso un cannone tanto più a lungo occorre lasciar raffreddare la canna prima di riprendere a sparare, per evitare di sciogliere completamente il cannone a causa dell'intenso calore prodotto nell'esplosione.

L'**Equipaggio** di artiglieri che occorre per manovrare il pezzo dipende dalla stazza della bocca da fuoco: pezzi leggeri hanno bisogno di 2 uomini, quelli medi 4 di uomini, quelli pesanti di 6 uomini. Nel caso il numero di artiglieri sia inferiore, il TxC riceve una penalità di -1, la CdT peggiora di 1 minuto se i serventi sono almeno la metà, di 2 minuti con un numero inferiore alla metà; se il proiettile usato è troppo pesante per i serventi rimasti, il cannone non può sparare.

Per spostare il pezzo in una posizione diversa, occorrono altri 10 uomini in aggiunta all'equipaggio sopra indicato per artiglieria leggera e media. I cannoni pesanti sono talmente difficili da spostare che non è pensabile farlo nel corso di una battaglia, e sono necessarie bestie da soma per trainarli.

THAC0 e CA delle bocche da fuoco dipendono dalla potenza e dalle dimensioni del pezzo:

- Leggero: THAC0 15 (critico: 19+), CA 6
- Medio: THAC0 14 (critico: 17+), CA 5
- Pesante: THAC0 13 (critico: 15+), CA 4

Con un fallimento critico (1 su d20), l'arma si inceppa (pezzo fuori uso e occorrono 1d6 turni per ripararlo) e c'è il 50% di probabilità che esploda causando danni non dimezzabili in un raggio di 6 metri che dipendono dalle dimensioni del pezzo: 2d6 per cannoni leggeri, 4d6 per quelli medi, 8d6 se pesanti.

La Classe d'Armatura del pezzo d'artiglieria inoltre varia in base al luogo in cui si trova.

- Fermo in campo aperto: CA propria.
- Dietro un riparo: CA propria + bonus in base all'occultamento fornito dalla barriera.
- Su struttura mobile (nave, carro, ecc.): CA della struttura oppure CA propria dell'arma + bonus dato da Classe di Manovrabilità del mezzo (CM A: +3, CM B: +2, CM C: +1, CM D o peggiore: +0), in base alla migliore CA ottenuta.

Proietti per bocche da fuoco

Prendono il nome di proietti i colpi sparati da obici e cannoni, in quanto oltre a ruotare su se stessi durante il loro percorso non hanno il fondello come nel munizionamento per armi leggere (mentre si dicono bombe quelle da mortaio, che non ruotano). In particolare si possono distinguere le palle dai proietti poiché le prime sono colpi sferici, mentre i secondi sono bossoli cavi di forma cilindrica con punta stondata. In questa sezione si userà in maniera indifferenziata il termine proietto per indicare sia proietti che palle che bombe.

Dimensioni e peso di un proietto dipendono dal tipo di pezzo: minuto per cannoni leggeri (peso: 5 kg), piccolo per quelli medi (peso: 20 kg) e pesanti (peso: 40 kg).

Il proietto colpisce qualsiasi bersaglio entro 500 mt nello stesso round in cui viene sparato, mentre ci mette 1 round in più per ogni km oltre i 500 mt iniziali per raggiungere bersagli più distanti (per questo è spesso inutile tentare di colpire bersagli in movimento oltre il km di distanza).

Il numero di cariche necessarie per sparare con una bocca da fuoco dipende dalle sue dimensioni e dalla polvere usata; per un mortaio aumentare del 50% i valori indicati in tabella.

Tipo polvere	Pezzo piccolo	Pezzo medio	Pezzo pesante
Da fumo	10 cariche	20 cariche	40 cariche
Da sparo	20 cariche	40 cariche	80 cariche

I tipi di colpi sparabili dal cannone sono diversi:

Colpo solido (Shot): un pezzo di metallo pieno (solitamente ferro) o di pietra (i più arcaici) di forma sferica (palla) o a cuneo (proietto) che causa danni da impatto a tutte le cose sulla sua traiettoria; proietti in metallo ottengono +1 al TxC. Creature lungo la traiettoria possono effettuare un TS Soffio del drago (schivabili) con penalità pari al calibro del cannone (-2 leggero, -4 medio, -8 pesante) per evitare i danni completamente, mentre le strutture fanno un TS Distruzione con eguale penalità per dimezzarli. Il proietto perde spinta e termina la corsa dopo aver colpito una creatura o una struttura di una certa dimensione in base al calibro del cannone che l'ha sparato: Leggero: taglia Grande, Medio: taglia Enorme, Pesante: taglia Gigantesca.

Danni: v. danni standard.

Costo: per palle di metallo 2 m.o. per cannoni Leggeri, 4 m.o. per quelli Medi, 8 m.o. per quelli Pesanti, la metà per proietti o palle di pietra.



Colpo esplosivo (Shell): proietto o palla cava piena di polvere esplosiva con una miccia che fuoriesce, lunga quanto basta per detonare una volta raggiunto il bersaglio, che prende fuoco nel momento in cui la palla viene sparata.

Alcune palle di cannone avevano invece legato un involucro di legno pieno di polvere da sparo con miccia anziché esserne riempite. Il colpo esplosivo deflagra a destinazione aumentando il danno derivante dal colpo con un'esplosione. Usato sia in tiro diretto che (specialmente) a parabola.

Danni: danni da esplosione in base alla quantità esplosivo usato +2d6 PF per cannoni leggeri (+2 dadi ogni categoria



superiore per le schegge del proietto). TS contro Soffio del Drago (TS Fuoco per oggetti o strutture) con penalità di -2 per dimezzare i danni.

Esplosione: sfera di raggio basato sulle UE utilizzate.

Costo: costo della palla in base al calibro del cannone e dell'esplosivo in base alle UE usate.

Colpo a grappolo (Case shot): Un proietto o palla di ferro dalle pareti sottili pieno di piccole palle di piombo in una soluzione di catrame e zolfo, con una miccia inserita all'interno. Una volta sparato, la miccia si accende e di solito è fatta per esplodere in volo, così le palle e la soluzione alchemica piove a grappolo sui nemici. È artiglieria da tiro parabola utile solo contro persone.



Danni: 3d6 PF per cannoni leggeri (+3 dadi ogni categoria superiore). TS contro Soffio del Drago con penalità di -2 per dimezzare i danni.

Esplosione: sfera raggio 6 metri per cannoni leggeri (raddoppiare per ogni categoria superiore).

Costo: 10 m.o. per cannoni leggeri (+10 m.o. per ogni categoria superiore).



Colpo a mitraglia (Canister shot): un proietto di ferro dalle pareti sottili riempito di palle di ferro o di piombo e segatura. Quando viene esploso, l'involucro deflagra e dalla bocca del cannone esce una raffica di pallette a velocità incredibile che si spandono in un cono, con un effetto a rosa simile allo shotgun. Usato come artiglieria anti uomo (inutile contro strutture) a tiro diretto.



Danni: 3d6 PF per cannoni leggeri (+3 dadi ogni categoria superiore). TS contro Soffio del Drago con penalità di -1 per dimezzare i danni.

Esplosione: cono 9x3 metri per cannoni leggeri (raddoppiare per ogni categoria superiore).

Costo: 10 m.o. per cannoni leggeri (+5 m.o. per ogni categoria superiore).

Colpo concatenato (Grape o Chain shot): questo tipo di colpo può apparire come un proietto di ferro a pareti sottili pieno di palle di ferro o piombo unite da una maglia di anelli metallici (multigrappolo o *grapeshot*), oppure come due palle di ferro unite da una catena (concatenato semplice o *chainshot*). Usato ad alzo zero contro truppe o per disalberare le navi, ha un raggio più ridotto (cilindro anziché cono) della mitraglia.



Dopo aver colpito almeno una struttura o creatura di taglia grande, il colpo perde spinta e cade a terra, e lo stesso accade dopo aver colpito 4 esseri di taglia media o 8 di taglia piccola o inferiore.



Se indirizzato contro l'albero di una nave (colpo mirato con penalità di -4 al TxC), la struttura deve effettuare un TS contro Distruzione e se fallisce viene disalberata, riducendo la Classe di Manovrabilità di un grado. Il colpo è efficace contro navi di una certa stazza in base al calibro del cannone:

Cannone leggero: max 30 ton

Cannone medio: max 80 ton

Cannone pesante: nessun limite di stazza

Speciali: Area di KO: Qualsiasi creatura di dimensioni grandi o inferiori sia presente sulla traiettoria del colpo (quindi una striscia di lunghezza pari alla gittata e larghezza massima 4 mt) deve effettuare un TS contro Soffio del Drago (Schivabili): se il TS riesce, significa che ha evitato in qualche modo la catena, ma se fallisce subisce il danno da botta per intero (indipendentemente dalla CA) e viene sbalzata violentemente a terra, con una percentuale pari a 30%+PF subiti di svenire per 1d6 minuti. Creature di taglia enorme o superiore non risentono della probabilità di KO, e non cadono.

Danni: 3d6 PF per cannoni leggeri (+2 dadi ogni categoria superiore).

Esplosione: cilindro diametro 4 metri lungo 12 metri entro la gittata del cannone.

Costo: 10 m.o. per cannoni leggeri (+5 m.o. per ogni categoria superiore).

Strumenti per Cannoni

Di seguito vengono elencati diversi strumenti comuni utili per eseguire le varie procedure necessarie per sparare con un cannone a parabola o ad alzo zero.

Lo **scovolo** (costo: 1 m.o., ingombro: 60) è un cilindro di legno coperto di lana montato in cima a un bastone. Dopo essere stato immerso nell'acqua, lo scovolo viene inserito nella bocca del cannone per raffreddarne la canna ed estinguere eventuali scintille latenti.



Una **redazza** (costo: 1 m.o., ingombro: 70), cioè un panno a filamenti attaccato a un bastone, viene poi passata all'interno del cannone per asciugare i residui di acqua lasciati dallo scovolo.



In seguito si usa un **raschione** (costo: 2 m.o., ingombro: 70), cioè uno strumento metallico simile a un cavatappi montato in cima a un bastone, per raschiare residui di polvere da sparo e materiali ferrosi (la cosiddetta borra) rimasti nel cannone dopo l'esplosione.



Si procede poi ad inserire la polvere da sparo all'interno del barile del cannone con il **mestolo** (costo: 2 m.o., ingombro: 60), una specie di largo cucchiaino in cima a un bastone.



Il **calcatoio** o **cacciaproietti** (costo: 1 m.o., ingombro: 70) invece è un tozzo cilindro di legno in cima a un'asta che si usa per spingere il proietto (palla o cartuccia) dentro il cannone.



Infine il **portafuoco** (costo: 5 m.o., ingombro: 10), è un piccolo bastoncino metallico con una custodia di carta all'estremità anteriore che contiene una soluzione di polvere da sparo, salnitro e zolfo che una volta incendiata brucia lentamente e permette all'artigliere di accendere direttamente la polvere nello scodellino del cannone ed esplodere il colpo senza usare miccia.



Capitolo 5. Diffusione di Armi e Armature su Mystara

Livelli Tecnologici su Mystara

Quest'ultimo capitolo affronta in dettaglio la diffusione di armi e armature nelle varie regioni di Mystara, attribuendo in particolare un Livello Tecnologico ben preciso alle nazioni e alle aree conosciute in base alle informazioni canoniche contenute nei supplementi ufficiali e a quanto si è potuto estrapolare sulle aree poco dettagliate. Inoltre, per ognuna delle nazioni più importanti è presente una lista di armature e armi ivi utilizzate e conosciute. Ciò che non è presente in queste liste si deve intendere come non reperibile in certe regioni poiché atipico, anche se è possibile replicare determinate armi o armature dello stesso LT se i fabbri e gli armaioli hanno a disposizione dei manufatti da prendere ad esempio (v. a questo proposito le abilità *Armaiolo* e *Fabbro* nel *Manuale delle Abilità Generali*).

Di seguito viene indicata in ordine alfabetico la lista delle nazioni di Mystara e il loro Livello Tecnologico, tenendo distinte le nazioni del mondo esterno dalle culture presenti nel Mondo Cavo. In alcuni casi vengono fatte distinzioni all'interno della stessa area dovute al fatto che si tratta di regioni molto estese oppure abitate da civiltà evidentemente non integrate con diversi livelli di sviluppo tecnologico.

MONDO ESTERNO

Addakia: Bronzo (rettiloidi) o Ferro (umani/umanoidi)
Aeryl: Ferro
Alfheim: Acciaio
Alphatia: *Esplosivo*
Arypt: Bronzo (Acciaio nel Riposo di Vanya)
Atruaghin: Pietra (Bronzo per i soli Figli della Tigre)
Baronie Selvage (Los Guardianos): *Esplosivo*
Bayou: Pietra (Ator e Shazak), Bronzo (Cay)
Bellayne: *Esplosivo*
Bellissaria: Acciaio nei regni civilizzati, Ferro tra le tribù di umanoidi
Borea: da Bronzo a Ferro in base alla civiltà
Brasol: Ferro
Casa di Roccia: Vapore (senza polvere da sparo)
Cathos e Vacros: Acciaio
Cestia: Ferro
Cynidicea: Ferro
Cinque Contee: Acciaio
Città-stato davaniane: Ferro
Città-stato del Golfo Huleano: *Esplosivo* (le armi da fuoco funzionano entro la zona del Golfo)
Costa della Giungla: da Pietra a Ferro in base alla tribù
Darokin: *Esplosivo* (Ferro nelle Terre Orchesche)
Denagoth: Acciaio (umani e elfi) o Ferro (umanoidi)
Eshu: Ferro
Esterhold: Acciaio nelle città, Bronzo altrove
Ethengar: Ferro
Eusdria: Acciaio
Ghyr: Acciaio
Glantri: *Esplosivo* (possibili differenze tra Principati)
Graakhalia: Ferro
Herath: Acciaio

Hinterland (Thratia): Acciaio solo nel presidio thyatiano, al di fuori è Ferro
Hule: Acciaio
Hyborea: Vapore nelle città-stato qaurik, Pietra altrove
Ierendi: Acciaio (Vapore sull'Isola di Onore)
Isole Alatiene: Acciaio
Isola dell'Alba: Acciaio (tranne Altopiano Perduto che è Pietra, e zone umanoidi rimaste al Ferro)
Isole delle Perle: Acciaio
Isole Yanify: Ferro
Izonda: Ferro (umani e umanoidi) o Bronzo (rettiloidi)
Jibarù: Pietra
Karameikos: Acciaio
Minaea : Acciaio
Minrothad: *Esplosivo* (Vapore sulla Fortezza)
N'djatwaland: Ferro
Nentsun: Pietra
Nimmur: Bronzo
Norwold: Acciaio nei domini umani, Ferro nelle zone dominate da giganti e umanoidi
Oceania: N/A (abitata solo da draghi notturni)
Ochalea: *Esplosivo*
Oenkmar: Ferro
Ostland: Acciaio
Qeodhar: Acciaio
Pelatan: Ferro
Penisola di Capo d'Orchetto: Ferro
Reame Silvano: Ferro
Renardie: *Esplosivo*
Rifugio Gelido (Frosthaven): Acciaio
Robrenn: Ferro
Selvaggio Nord (Northern Wildlands): Ferro
Serraine: Vapore
Sind: Acciaio
Soderfjord: Acciaio
Sottomarinia e popoli subacquei: da Ferro ad Acciaio
Steppe di Jen: Bronzo
Steppe di Yazak: Bronzo o Ferro in base alla civiltà
Tanegioth: Acciaio nell'Isola d'Alvar, Pietra nelle altre
Tangor: Acciaio (tanagorchi) o Ferro (umanoidi)
Terre Brulle: Ferro
Terre dei Wallara: Pietra
Terre dell'Ombra: Acciaio
Terre Orchesche Occidentali: Ferro
Territori Heldannici: Acciaio
Thonia (Nuova): Acciaio
Thorin: Acciaio
Thyatis: *Esplosivo*
Ulimwengu: Pietra
Varelyya: Ferro
Vestland: Acciaio
Vulcania: Acciaio (giganti e tanagoro), Vapore (comunità gnomiche e impero di Snarta)
Wendar: Acciaio
Yavldom: Acciaio
Ylaruam: Acciaio

Nota 1: Quando è presente il LT *Esplosivo* in italico è sempre implicito che sia assente la polvere da sparo o da fumo perché non si tratta di regioni della Costa Selvaggia (l'unico luogo su Mystara dove esiste e funziona la polvere da fumo e le armi da fuoco), ma si stiano diffondendo esplosivi alchemici alternativi e le classiche armi da punta rinascimentali.

Nota 2: Tutte le regioni dominate dagli umanoidi sono al LT dell'età del Ferro. Tra gli umanoidi è pratica comune recuperare armi e armature sul terreno di battaglia, poiché non essendo capaci di forgiare oggetti d'acciaio questo genere di manufatti acquista un valore inestimabile per loro.

Nota 3: Per quanto riguarda le civiltà di Patera (la luna invisibile), è possibile ipotizzare i seguenti LT:

Kompur-Thap: Ferro

Malacayog: Ferro

Myoshima: Acciaio

Selimpore: Acciaio

Surabayang: Bronzo

MONDO CAVO

Culture Umane

Antaliani: Ferro

Azcani: Bronzo

Cavernicoli (Brute-men): Pietra

Jenniti: Ferro

Mileniani: Ferro

Neathar: Pietra

Nithiani: Ferro

Pirati della Filibusta: da Ferro ad Esplosivo (senza polvere da sparo)

Oltechi: Bronzo

Shajhapur: Acciaio

Steinhafen (Stonehaven): Acciaio

Tanagoro: Bronzo

Traldar: Bronzo

Culture non umane

Elfi, Oscura Sapienza: Elettronica (finta)

Elfi, Popolo Mite: Bronzo

Elfi, Schattenalfen: Acciaio

Elfi, Valghiacciata: Ferro

Gnomi Oostdokiani: Vapore (senza polvere da sparo)

Hutaakani: Ferro

Kubitti: Ferro

Nani Kogolor: Ferro

Orchetti Krugel: Ferro

Rettiloidi Malpoggi: Bronzo

Uomini-bestia: Pietra

Armi e Armature di ogni civiltà

Di seguito viene presentata una lista delle più importanti nazioni e delle civiltà del mondo esterno e del Mondo Cavo (incluso l'impero di Myoshima su Patera, la luna invisibile). Per ogni nazione o civiltà vengono indicate le armature e le armi tipiche e più diffuse all'interno di quella regione o cultura, e che sono utilizzate comunemente da soldati, guardie e avventurieri che vivono o provengono da quelle zone. Oltre alle armature comuni, viene inoltre indicata la possibilità di reperire anche alcune delle corazze speciali presentate nel capitolo 1. Da notare che corazze non elencate per una data civiltà sono irrimediabili solo se il LT della regione è inferiore a quello dell'armatura ricercata (viceversa si considerano semplicemente non comuni o desuete), e che laddove sia possibile reperire armature metalliche comuni è sempre possibile reperire anche armature parziali.

MONDO ESTERNO

Alfheim (LT: A)

Armature	Cuoio, Cuoio Bollito, Borchiate, Pelle, Brigantina, Maglia, Bande, Piastre e Corazza Silvana
Armi	Anello lunare o solare, Arco composito, Arco corto, Balestra leggera e pesante, Bastoncino, Bastone, Bastone ad anelli, Bastonecatena, Bastone-fionda, Bolas, Ceppo da lancio, Cerbottana, Corna del cervo, Daga, Dardo da lancio, Fionda, Frusta, Giavellotto, Lama sole e luna, Lancia, Lancia-bastone, Lancia cielo e terra, Manganello, Mazza (ferata, leggera e pesante), Pugnale, Sciabola, Scure, Siangkam, Spada (bastarda, corta e lunga), Spuntone, Stiletto, Tonfa

Alphatia (LT: E)

Armature	Tutte le normali; Corazza Aracnide, Silvana e d'Ossa e Armatura Demoniacca
Armi	Tutte (varia asseconda del regno)

Atruaghin (LT: P)

Armature	Tessile, Pelliccia, Stecche, Pelle; Cuoio per i soli Figli della Tigre
Armi	Tutte quelle dell'Età della Pietra tranne arco lungo, boomerang, chatkcha e daga. I Figli della Tigre invece hanno LT: B e hanno accesso anche a Daga, Scudo dentato e appuntito, Spada corta e usano lame dentate in bronzo e il gettancia.

Baronie Selvagge (LT: E)

Armature	Tessile, Corda, Cuoio, Borchiate, Cuoio Bollito, Toracica, Scaglie, Brigantina
Armi	Armi da fuoco (LT: E2), Balestra (tutti i tipi), Bastone animato, Buttafuori, Coltellaccio, Daga (tutti i tipi), Dardo da lancio, Frusta, Lazo, Mannarese, Manosinistra, Mazza-frusto, Mazza leggera e pesante, Pugnale, Scudo lanterna, Spada corta e lunga, Stiletto, Stocco

Bellayne (LT: E)

Armature	Tessile, Cuoio, Cuoio Bollito, Borchiate, Pelle, Toracica, Scaglie, Brigantina, Lamellare, Maglia, Bande, Piastre
Armi	Alabarda, Arco (corto, lungo e composito), Armi da fuoco (LT: E2), Artiglio da guerra, Balestra (tutti i tipi), Bastoncino, Bastone, Bastone a due e tre pezzi, Bastone animato, Beccodifalco, Buttafuori, Catturauomo, Daga (tutti i tipi), Dardo da lancio, Falce pesante, Falcione, Forca, Frusta, Giusarma, Katana, Lancia, Lancia da cavaliere, Manganello, Manosinistra, Mazzafrusto, Mazza (leggera, pesante e ferrata), Mezzo bastone, No-dachi, Picca, Pugnale, Rampino da guerra, Siangkam, Spada (bastarda, corta e lunga), Spadone, Stiletto, Stocco, Tachi, Tanto, Wakizashi

Casa di Roccia (LT: V)

Armature	Placche, Borchiate, Scaglie, Toracica a bande, Lamellare, Maglia, Bande, Piastre, Completa e Armatura Meccanica
Armi	Ascia da battaglia, Ascia bipenne, Ascia - martello, Balestra (tutti i tipi), Beccodifalco, Maglio da guerra, Maglio pesante, Martello da guerra e da lancio, Mazzafrusto, Mazza (leggera, pesante e ferrata), Piccone militare, Pugnale, Scudo lanterna, Spada lunga, Spuntone

Cinque Contee (LT: A)

Armature	Tessile, Cuoio, Placche, Borchiate, Toracica, Brigantina, Lamellare, Maglia, Bande, Piastre
Armi	Arco corto, Bastoncino, Bastone*, Bastonefionda, Bolas, Cerbottana, Daga*, Daga sfondagiaco*, Dardo da lancio, Fionda, Frusta*, Garrotta, Giavellotto*, Jitte, Lancia*, Manganello, Mannarese*, Martello da lancio*, Mazza* (leggera e pesante), Picca*, Pugnale*, Rete, Sai, Sciabola*, Siangkam, Spada* (bastarda, corta, lunga), Stiletto*, Tonfa, Tridente*

* le armi evidenziate da un asterisco si intendono ridimensionate per creature di taglia Piccola.

Darokin (LT: E)

Armature	Tessile, Cuoio, Borchiate, Toracica, Brigantina, Toracica a bande, Maglia, Bande, Piastre, Completa
Armi	Alabarda, Arco corto e lungo, Ascia da battaglia, Aspersorio, Balestra (tutti i tipi), Bastone, Bastone ad anelli, Bastone animato, Beccodifalco, Claymore, Coltellaccio, Corsesca, Daga (tutti i tipi), Dardo da lancio, Falce dritta, Forca, Frusta, Garrotta, Giavellotto, Giusarma, Katar (tutti i tipi), Lancia da cavaliere, Lazo, Manganello, Manosinistra, Martello da guerra e da lancio, Mazza (ferrata, leggera e pesante), Mazzafrusto, Partigiana, Picca, Pugnale, Scudo armato (tutti i tipi), Scure, Spada (bastarda, corta, lunga, rompilama), Spiedo, Spuntone, Stiletto, Stocco, Storta, Targa, Tonfa

Denagoth (LT: A)

Armature	Pelliccia, Cuoio, Placche, Borchiate, Pelle, Toracica, Scaglie, Maglia, Strisce, Bande, Piastre; Corazza Silvana e d'Ossa, Armatura Demoniacca
Armi	Arco corto e lungo, Ascia (tutti i tipi), Aspersorio, Balestra leggera e pesante, Bastone, Bastone ferrato, Berdica, Daga, Falce dritta, Falcione, Forca, Frusta (tutti i tipi), Garrotta, Lancia, Lancia doppia, Mannarese, Mannaia, Martello da guerra, Mazza (tutti i tipi), Mazzafrusto, Picca, Pugnale, Scudo armato (tutti i tipi), Scure, Sferza, Spada (bastarda, corta, doppia, lunga, rompilama, spada-falcetto), Spadone, Spiedo

Ethengar (LT: F)

Armature	Cuoio, Placche, Toracica, Brigantina, Toracica a bande, Lamellare, Maglia
Armi	Arco corto, lungo e composito, Bastoncino, Bastone, Bastone a due e tre pezzi, Bastone ad anelli, Bastone appuntito, Bastone strangolatore, Bolas, Corda armata, Dardo da lancio, Frusta, Frusta-mezzaluna, Garrotta, Giavellotto, Katar, Kris, Lancia, Lancia-bastone, Lancia-catena, Lazo, Manganello, Mannaia, Mazza ferrata, Mezzo bastone, Phurbu, Picca, Pugnale normale e doppio, Sai, Sciabola, Scure, Sferza, Siangkam, Spada (corta, del boia, rompilama)

Eusdria (LT: A)

Armature	Tessile, Borchiate, Scaglie, Brigantina, Maglia, Bande, Piastre, Completa
Armi	Alabarda, Arco corto e lungo, Ascia da battaglia, Ascia bipenne, Ascia lunga, Aspersorio, Balestra leggera e pesante, Bastone ferrato, Daga sfondagiaco, Falce dritta, Falcione, Forca, Giavellotto, Giusarma, Lancia, Maglio da guerra, Martello da guerra, Mazza (ferrata, leggera e pesante), Mazzafrusto, Picca, Piccone militare, Pugnale, Roncone, Scudo armato (tutti i tipi), Spada corta e lunga, Spadone, Spuntone, Stiletto

Glantri (LT: E)

Armature	Tessile, Cuoio, Borchiate, Brigantina, Toracica a bande, Maglia, Bande, Piastre; Corazza Silvana e d'Ossa
Armi	Alabarda, Alabarda-sciabola, Arco corto e lungo, Ascia da battaglia, Balestra (tutti i tipi), Bastone, Bastone ad anelli, Bastone animato, Beccodifalco, Claymore, Corsesca, Daga (tutti i tipi), Dardo da lancio, Falce dritta, Falcione, Forca, Frusta, Garrotta, Giavellotto, Giusarma, Katar (tutti i tipi), Kris, Lancia da cavaliere, Lazo, Manganello, Mannaia, Manosinistra, Martello da guerra, Martello da lancio, Mazza (ferrata, leggera e pesante), Mazzafrusto, Partigiana, Phurbu, Picca, Pugnale normale e doppio, Sciabola, Scudo armato (tutti i tipi), Scure, Sferza, Siangkam, Spada (bastarda, corta, del boia, lunga, rompilama), Spiedo, Spuntone, Stiletto, Stocco, Storta, Tonfa

Hule (LT: A)

Armature	Tessile, Pelliccia, Cuoio, Borchiate, Toracica, Scaglie, Brigantina, Lamellare, Maglia, Strisce, Bande, Piastre; Corazza d'Ossa e Armatura Demoniacca
Armi	Alabarda, Anello lunare o solare, Arco (corto, lungo, composito), Artiglio da guerra, Ascia (tutti i tipi), Aspersorio, Balestra a ripetizione, Balestra doppia, Balestra leggera e pesante, Bastone, Bastone appuntito, Bastone ferrato, Berdica, Catena fischiante, Catena da guerra, Cerbottana, Chakram, Clava, Daga, Dardo da lancio, Falcione, Fionda, Forca, Frusta (tutti i tipi), Garrotta, Giavellotto, Giusarma, Kris, Kukri, Lancia, Mannaia, Mannarese, Mazzafrusto, Mazza (leggera, pesante e ferrata), Phurbu, Picca, Pugnale, Rete uncinata, Scimitarra, Scure, Sferza, Siangkam, Spada (concatenata, corta, dei nove anelli, del boia, lunga), Spadone, Spuntone, Storta, Tonfa

Ierendi (LT: A)

Armature	Corda, Cuoio, Cuoio Bollito, Borchiate, Toracica, Scaglie, Maglia
Armi	Arco corto e lungo, Arpione, Balestra leggera e pesante, Bastoncino, Bastone, Bastone ferrato, Catena da guerra, Clava, Corda armata, Dardo da lancio, Fiocina, Fionda, Forca, Giavellotto, Lancia, Manopola, Mazza leggera e pesante, Pugnale normale e doppio, Rampino da guerra, Rete, Sai, Sciabola, Scure, Spada (corta, lunga, rompilama), Spiedo, Stiletto, Tridente, Tridente uncinato

Karameikos (LT: A)

Armature	Tessile, Cuoio, Borchiate, Scaglie, Brigantina, Maglia, Bande, Piastre e Corazza Silvana
Armi	Alabarda, Arco corto e lungo, Ascia da battaglia, Ascia lunga, Aspersorio, Balestra leggera e pesante, Bastone, Bastone ferrato, Berdica, Daga, Falce dritta, Forca, Giavellotto, Giusarma, Lancia, Martello da guerra, Mazza (ferrata, leggera e pesante), Mazzafrusto, Partigiana, Picca, Piccone militare, Pugnale, Roncone, Scudo armato (tutti i tipi), Spada corta e lunga, Spadone, Stiletto

Minrothad (LT: E)

Armature	Carta, Tessile, Corda, Cuoio, Cuoio Bollito, Borchiate, Toracica, Scaglie, Brigantina, Toracica a bande, Lamellare, Piastre
Armi	Arco (tutti i tipi), Arpione, Balestra (tutti i tipi), Bastoncino, Bastone animato, Berdica, Buttafuori, Catena segmentata, Coltellaccio, Daga (tutti i tipi), Fiocina, Frusta, Mannarese, Manopola, Manosinistra, Martello da guerra, Picca, Pugnale, Sciabola, Scure, Sferza, Spada (artiglio di tigre, bastarda, corta, lunga, rompilama), Spuntone, Stiletto, Stocco, Storta, Tridente, Tridente uncinato

Nimmur (LT: B)

Armature	Toracica, Scaglie, Toracica a bande, Lamellare
Armi	Arco corto e lungo, Ascia da battaglia, Ascia bipenne, Ascia doppia, Bastone, Bastone appuntito, Catena, Chatkcha, Clava, Daga, Dardo da lancio, Fionda, Frusta, Giavellotto, Lancia, Maglio doppio, Maglio pesante, Mazza leggera e pesante, Picca, Pugnale, Rete, Scure, Sferza, Spada corta, Spada-falcetto

Ochalea e Myoshima (LT: A)

Armature	Tessile, Carta (Jigap), Pelliccia, Corda, Cuoio, Borchiate, Placche (Tatami Do), Pelle, Toracica (Tanko), Brigantina (Yoroi), Lamellare (Keiko), Maglia (Kusari katabira), Bande (Hotoke Do), Piastre (Do-maru)
Armi	Alabarda, Anello lunare o solare, Arco (composito, corto e lungo), Artiglio da guerra, Ascia da battaglia, Ascia lunga, Aspersorio, Balestra (tutte), Bastoncino, Bastone (tutti), Bolas, Catena da guerra e segmentata, Catturauomo, Cerbottana, Corda armata, Corna del cervo, Dardo da lancio (Shuriken), Falce-catena, Falce dritta, Falce pesante, Falcione, Frusta (tutti i tipi), Garrotta, Giavellotto, Giavellotto leggero, Jitte, Katana, Kiseru, Lama sole e luna, Lancia, Lancia-bastone, Lancia-catena, Lancia cilo e terra, Lancia doppia, Lancia luna e stelle, Mannarese, Mazza (tutti i tipi), Mezzaluna normale e doppia, Ninja-to, No-dachi, Piccone militare, Pugnale (tutti), Rampino da guerra, Rastrello da guerra, Sai, Sciabola, Scure, Siangkam, Spada (artiglio di tigre, bastarda, concatenata, corta, dei nove anelli, del boia, lunga, rompilama), Spiedo, Stiletto, Tachi, Tanto, Tonfa, Tridente, Tridente uncinato, Ventaglio da guerra, Wakizashi
Armi	Alabarda, Arco corto e lungo, Ascia da battaglia, Ascia bipenne, Ascia lunga, Balestra leggera e pesante, Bastone ferrato, Daga, Daga sfondagiaco, Falce dritta, Falcione, Forca, Giavellotto, Giusarma, Lancia, Martello da guerra, Mazza (ferrata, leggera e pesante), Mazzafrusto, Picca, Piccone militare, Pugnale, Roncone, Scudo armato (appuntito, dentato e lanceolato), Spada corta e lunga, Spadone, Spuntone, Stiletto

Renardie (LT: E)

Armature	Tessile, Cuoio, Borchiate, Toracica, Brigantina, Maglia, Bande, Piastre
Armi	Alabarda, Alabarda-sciabola, Arco corto e lungo, Armi da fuoco (LT: E2), Balestra (tutti i tipi), Bastone, Bastone animato, Beccodifalco, Coltellaccio, Corsesca, Daga (tutti i tipi), Dardo da lancio, Falce dritta, Falcione, Forca, Frusta, Garrotta, Giusarma, Lancia da cavaliere, Manganello, Mannaia, Manosinistra, Martello da guerra, Martello da lancio, Mazza (ferrata, leggera e pesante), Mazzafrusto, Partigiana, Picca, Pugnale, Roncone, Scure, Sferza, Spada (bastarda, corta, del boia, lunga), Spadone, Spiedo, Spuntone, Stiletto, Stocco

Robrenn (LT: F)

Armature	Pelliccia, Tessile, Stecche, Cuoio, Cuoio Bollito, Borchiate, Pelle, Scaglie, Brigantina, Maglia
Armi	Arco (composito, corto e lungo), Ascia bipenne, Ascia da battaglia, Aspersorio, Bastone, Bastone appuntito, Bastone ferrato, Bastone-fionda, Daga, Falce dritta, Fionda, Forca, Giavellotto, Lancia, Maglio da guerra, Manganello, Mannaia, Mannarese, Mazza leggera e pesante, Picca, Pugnale, Roncone, Scudo armato (appuntito e dentato), Scure, Spada (bastarda, corta, lunga), Spiedo

Sind (LT: A)

Armature	Tessile, Corda, Cuoio, Cuoio Bollito, Borchiate, Toracica, Scaglie, Brigantina, Toracica a bande, Lamellare, Maglia, Bande, Piastre e Corazza d'Ossa
Armi	Anello lunare o solare, Arco corto, lungo e composito, Artiglio da guerra, Ascia bipenne, Ascia da battaglia, Ascia lunga, Bastoncino, Bastone (tutti i tipi), Balestra doppia, Balestra leggera e pesante, Berdica, Cerbotana, Chakram, Corda armata, Corna del fachimiro, Daga, Dardo da lancio, Falce dritta, Falcione, Fionda, Frusta (tutti i tipi), Garrotta, Giavellotto, Haladie, Katar (tutti i tipi), Kris, Kukri, Lancia, Lancia doppia, Lancia tripla, Madu, Mannarese, Mazzafrusto, Mazza (leggera, pesante e ferrata), Pata, Phurbu, Picca, Piccone militare, Pugnale, Rampino da guerra, Rete uncinata, Sciabola, Scure, Sferza, Siangkam, Spada (artiglio di tigre, concatenata, corta, dei nove anelli, del boia, flessibile, lunga, spada-falcetto), Spadone, Storta, Tonfa, Tridente, Zanna corta e lunga

Terre Brulle (LT: F)

Armature	Tessile, Pelliccia, Stecche, Cuoio, Placche, Pelle, Toracica, Maglia; Corazza d'Ossa e Armatura Demoniaca
Armi	Arco lungo e corto, Artiglio da guerra, Ascia bipenne, Ascia da battaglia, Ascia doppia, Aspersorio, Bastone, Bolas, Catena da guerra, Cerbotana, Clava, Corda armata, Daga, Dardo da lancio, Falce dritta, Fionda, Frusta (tutti i tipi), Giavellotto, Katar, Lancia, Mannarese, Mannaia, Mazza (ferrata, leggera e pesante), Picca, Pugnale, Rampino da guerra, Rete, Roncone, Sai, Sciabola, Scure, Sferza, Siangkam, Spada (bastarda, corta, del boia, lunga), Storta, Tonfa

Terre del Nord: Ostland, Soderfjord, Vestland (LT: A)

Armature	Pelliccia, Corda, Cuoio, Placche, Borchiate, Pelle, Scaglie, Brigantina, Maglia, Strisce, Piastre
Armi	Arco corto e lungo, Arpione, Ascia bipenne, Ascia da battaglia, Ascia lunga, Daga sfondagiaco, Falce dritta, Fiocina, Forca, Frusta, Giavellotto, Lancia, Maglio da guerra, Man-

	naia, Mazza ferrata e pesante, Picca, Pugnale, Roncone, Scudo appuntito, Scure, Sferza, Spada (bastarda, corta e lunga), Spadone, Spiedo
--	--

Terre dell'Ombra (LT: A)

Armature	Cuoio, Borchiate, Toracica, Scaglie, Lamellare, Maglia, Bande, Piastre e Corazza Aracnide
Armi	Balestra leggera e pesante, Bastone, Bastonecatena, Bastone-fionda, Bolas, Cerbotana, Daga, Daga sfondagiaco, Dardo da lancio, Fionda, Frusta, Giavellotto, Lancia, Lancia-bastone, Lancia-catena, Lancia cielo e terra, Manganello, Mazzafrusto, Mazza (ferrata, leggera e pesante), Mezzo bastone, Pugnale, Rete, Scure, Spada (bastarda, corta, e lunga), Spadone, Spuntone, Stiletto

Thyatis (LT: E)

Armature	Tessile, Borchiate, Cuoio Bollito, Toracica, Scaglie, Toracica a bande, Lamellare, Maglia, Bande, Piastre, Completa; Corazza Silvana, d'Ossa e Armatura Demoniaca
Armi	Tutte ad esclusione di quelle da fuoco

Wendar (LT: A)

Armature	Pelliccia, Cuoio, Borchiate, Toracica, Pelle, Brigantina, Maglia, Bande, Piastre e Corazza Silvana
Armi	Alabarda, Anello lunare o solare, Arco (composito, corto e lungo), Aspersorio, Balestra leggera e pesante, Bastoncino, Bastone, Bastone ad anelli, Bastone-fionda, Corna del cervo, Daga, Dardo da lancio, Falce dritta, Fionda, Forca, Frusta, Giavellotto, Giusarma, Lama sole e luna, Lancia, Lancia-bastone, Lancia cielo e terra, Manganello, Mazza (ferrata, leggera e pesante), Mazzafrusto, Mezzo bastone, Picca, Pugnale, Scure, Siangkam, Spada (bastarda, corta e lunga), Spadone, Spuntone, Stiletto, Tonfa

Ylaruam (LT: A)

Armature	Cuoio, Cuoio Bollito, Borchiate, Scaglie, Toracica a bande, Maglia, Piastre
Armi	Arco corto e lungo, Balestra leggera e pesante, Bastoncino, Bastone, Bastone appuntito, Bastone ferrato, Bolas, Ceppo da lancio, Corna del fachimiro, Daga, Daga sfondagiaco, Fionda, Frusta (tutti i tipi), Giavellotto normale e corto, Haladie, Jambiya, Lancia, Lancia da cavaliere, Lancia doppia, Lancia tripla, Lazo, Madu, Manganello, Mazza (leggera, pesante e ferrata), Mazzafrusto, Mezzaluna semplice e doppia, Picca, Pugnale, Scimitarra, Sferza, Spada (bastarda, corta, doppia, rompilama), Storta, Stiletto

MONDO CAVO

Antaliani (LT: F)

Armature	Tessile, Pelliccia, Cuoio, Borchiate, Pelle, Scaglie, Maglia
Armi	Arco corto e lungo, Arpione, Ascia bipenne e da battaglia, Giavellotto, Lancia, Maglio da guerra, Maglio pesante, Mannaia, Mazza (ferrata, leggera e pesante), Picca, Pugnale, Scure, Spada corta e lunga

Azcani (LT: B)

Armature	Tessile, Stecche, Cuoio, Placche, Pelle
Armi	Arco corto, Ascia da battaglia, Bastone, Bastone-fionda, Bolas, Clava, Daga, Dardo da lancio, Fionda, Frusta, Garrotta, Giavellotto, Lancia, Lazo, Manganello, Mazza appuntita, leggera e pesante, Mezzo bastone, Pugnale, Rete, Scudi armati (appuntito e dentato), Scure, Sferza, Spada corta, Tonfa, Zanna corta

Cavernicoli (LT: P)

Armature	Tessile, Pelliccia, Stecche, Pelle
Armi	Tutte quelle dell'Età della Pietra tranne arco lungo, boomerang e chatkcha

Elfi dell'Oscura Sapienza (LT: E)

Armature	Tessile
Armi	Balestra a ripetizione, Balestrino e Seicolpi, Bastone animato, Mezzo bastone, Pugnale, Taser (1d6 debilitanti), Tonfa, Torcia portatile (Lanciafiamme da 1d8 Pf + incendia, gittata 9 mt, 10 cariche)

Elfi del Popolo Mite (LT: B)

Armature	Tessile e Corazza Silvana
Armi	Bastoncino, Bastone, Cerbottana, Dardo da lancio, Lancia, Lancia-bastone, Manganello, Mezzo bastone, Pugnale, Rete, Siangkam, Tonfa

Elfi di Valghiacciata (LT: F)

Armature	Pelliccia, Cuoio, Borchiate, Scaglie, Brigantina, Lamellare, Maglia
Armi	Arco (composito, corto e lungo), Ascia da battaglia, Balestra leggera e pesante, Bastone, Bastone-fionda, Daga, Dardo da lancio, Fionda, Giavellotto, Lancia, Lancia cielo e terra, Manganello, Mazza (ferrata, leggera e pesante), Pugnale, Rete, Scudo armato (appuntito e dentato), Scure, Spada (bastarda, corta e lunga)

Elfi Schattenalfen (LT: A)

Armature	Cuoio, Borchiate, Toracica, Scaglie, Lamellare, Maglia, Bande, Piastre e Corazza Aracnide
Armi	Alabarda, Balestra leggera e pesante, Bastone, Bastone-fionda, Bolas, Cerbottana, Daga, Dardo da lancio, Frusta, Giavellotto, Lancia, Manganello, Mazza ferrata, Mazzafrusto, Picca, Pugnale, Rete, Spada (bastarda, corta e lunga), Spadone, Stiletto

Hutaakani (LT: F)

Armature	Cuoio, Placche, Toracica, Scaglie, Toracica a bande, Maglia
Armi	Balestra leggera e pesante, Bastone, Bastone-fionda, Ceppo da lancio, Fionda, Frusta, Martello da lancio, Mazza leggera e pesante, Pugnale, Spada corta

Kogolor (LT: F)

Armature	Cuoio, Placche, Borchiate, Scaglie, Brigantina, Lamellare, Maglia
Armi	Arco composito, Arco corto, Ascia bipenne, Ascia da battaglia, Balestra leggera e pesante, Bastone, Clava, Fionda, Giavellotto, Lancia, Lazo, Maglio da guerra, Maglio pesante, Mannaia, Martello da lancio, Mazza (ferrata, leggera e pesante), Picca, Piccone militare, Pugnale, Scudo armato (appuntito, dentato e lanceolato), Spada corta e lunga

Kubitti (LT: F)

Armature	Cuoio, Placche, Borchiate, Cuoio Bollito, Toracica, Scaglie, Toracica a bande, Lamellare, Maglia
Armi *	Arco corto, Ascia da battaglia, Balestra leggera e pesante, Bastone, Cerbottana, Daga, Falce dritta, Fionda, Forca, Frusta, Lancia, Mannaia, Martello da guerra, Mazza (ferrata, leggera, pesante), Picca, Pugnale, Roncone, Sciabola, Scudo armato (appuntito e dentato), Scure, Spada (bastarda, corta e lunga), Spiedo

* tutte le armi dei kubitti si intendono ridimensionate per creature di taglia Minuta.

Jenniti (LT: F)

Armature	Tessile, Cuoio, Placche, Scaglie, Brigantina, Lamellare, Maglia
Armi	Arco composito, Arco corto e lungo, Ascia da battaglia, Bastone, Bastone-fionda, Bolas, Fionda, Frusta, Giavellotto, Lancia, Lazo, Mazza leggera e pesante, Pugnale, Rete, Scure, Sciabola, Spada bastarda, Spada corta

Lucertoloidi Malpoggi (LT: B)

Armature	nessuna
Armi	Ascia bipenne, Ascia broil, Ascia da battaglia, Bastone, Cerbottana, Clava, Daga, Fionda, Frusta, Giavellotto, Lancia, Mazza (appuntita, leggera e pesante), Mezzo bastone, Pugnale, Rete, Scudo armato (appuntito e dentato), Scure, Sferza, Spada corta, Tridente

Mileniani (LT: F)

Armature	Cuoio, Placche, Borchiate, Cuoio Bollito, Toracica, Scaglie, Toracica a bande, Maglia
Armi	Arco corto e lungo, Ascia da battaglia, Balestra leggera e pesante, Bastone, Bastone-fionda, Daga, Fionda, Frusta, Giavellotto, Lancia, Manubalista, Mazza leggera e pesante, Picca, Pugnale, Rete, Sarissa, Scudi armati (appuntito, dentato e lanceolato), Sferza, Spada (corta, ricurva e spada-falcetto), Storta, Tridente

Neathar (LT: P)

Armature	Tessile, Pelliccia, Stecche, Pelle
Armi	Arco corto e lungo, Arpione, Ascia broil, Bastone, Bolas, Boomerang, Ceppo da lancio, Cerbottana, Clava, Daga, Fionda, Giavellotto, Giavellotto leggero, Lancia, Lazo, Mazza appuntita, Mazza leggera, Pugnale, Rete, Tomahawk

Nithiani (LT: F)

Armature	Cuoio, Placche, Cuoio Bollito, Toracica, Scaglie, Toracica a bande, Maglia
Armi	Arco corto e lungo, Ascia da battaglia, Ascia-mazza/martello, Aspensorio, Bastoncino, Bastone, Bastone-fionda, Ceppo da lancio, Daga, Fionda, Frusta, Giavellotto, Lancia, Mazza leggera e pesante, Mezzo bastone, Picca, Pugnale, Rete, Sciabola, Scudo lanceolato, Scure, Sferza, Spada corta, Spada-falcetto, Storta

Oltechi (LT: B)

Armature	Pelli, Pelliccia, Tessile, Stecche, Cuoio, Placche, Pelle, Scaglie
Armi	Arco corto e lungo, Ascia da battaglia, Bastone, Bastoncino, Bolas, Cerbottana, Clava, Daga, Dardo da lancio, Fionda, Giavellotto, Lancia, Lancia biforcuta, Mazza leggera e pesante, Pugnale, Rete, Scudi armati (appuntito e dentato), Spada corta, Spada-falcetto

Orchetti Krugel (LT: F)

Armature	Tessile, Pelliccia, Stecche, Cuoio, Placche, Pelle, Toracica, Scaglie, Maglia; Corazza d'Ossa
Armi	Arco lungo e corto, Ascia da battaglia, Balestra leggera e pesante, Clava, Fionda, Frusta, Giavellotto, Lancia, Lazo, Mazza (ferrata, leggera e pesante), Mezzo bastone, Pugnale, Sciabola, Scure, Sferza, Spada (bastarda, corta e lunga)

Pirati della Filibusta (LT: F-E)

Armature	Carta, Tessile, Corda, Cuoio, Borchiate, Cuoio Bollito, Toracica, Brigantina
Armi	Tutte, con particolare predilezione per: Balestra leggera, Frusta, Mannarese, Pugnale, Sciabola, Sferza, Spada (bastarda, corta, lunga e rompilama), Storta (F), Balestra doppia e a ripetizione, Falcione, Fiocina, Manopola (A), Balestrino, Buttafuori, Coltellaccio, Manosinistra e Stocco (E)

Tanagoro (LT: B)

Armature	Tessile, Cuoio, Pelle
Armi	Arco corto e lungo, Bastoncino, Bastone, Bastone-fionda, Bastone appuntito, Bolas, Boomerang, Cerbottana, Clava, Coltello da lancio, Corna del fachim, Daga, Dardo da lancio, Fionda, Giavellotto, Lancia, Mazza appuntita, Mazza leggera, Mezzo bastone, Pugnale, Rete, Spada-falcetto, Spada ricurva, Tridente

Traldar (LT: B)

Armature	Cuoio, Placche, Borchiate, Cuoio Bollito, Toracica, Scaglie, Toracica a bande
Armi	Arco composito, corto e lungo, Ascia da battaglia, Bastone, Bastone-fionda, Clava, Daga, Dardo da lancio, Fionda, Giavellotto, Lancia, Mazza leggera e pesante, Pugnale, Rete, Spada corta, Spada-falcetto, Spada ricurva, Tridente

Uomini-bestia (LT: P)

Armature	Pelliccia, Stecche, Cuoio, Pelle
Armi	Tutte quelle dell'Età della Pietra tranne chatkcha, e inclusi Scudo appuntito e dentato