

DUNGEONS & DRAGONS

ADDENDA



CHIMERA E

LEONARDO
BRUNI

Dungeons & Dragons Addenda

Raccolta di regole opzionali aggiuntive per



Autori:

Stefano Lorenzi
Stefano "Abi" Olivieri
Gianmatteo Tonci

stefano@regole.it
Stefano.Olivieri@siemens.com
tosattearp@yahoo.it

Illustrazioni:

Leonardo Bruni

<http://elfwood.lysator.liu.se/art/1/b/lbruni/lbruni.html>

Impaginazione e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2005 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHR2 – 1ª Edizione – Novembre 2005

Introduzione

Questa Addenda di regole per l'intramontabile *Dungeons & Dragons*® vuole essere, pur con le dovute proporzioni, l'ideale prosieguo della indimenticabile *Rules Cyclopedia*, pubblicata dalla TSR nel lontano 1991 ed ormai da tempo fuori produzione. Si tratta di un volume giustamente ritenuto da tutti i giocatori di D&D come una sorta di "bibbia" che riunisce tutte le regole necessarie per giocare, un compendio inestimabile che riassume tutto quanto necessario per condurre una campagna o affrontare una semplice partita di una sera.

Il volume che state leggendo è una sorta di omaggio alla *Rules Cyclopedia* e contiene una raccolta di regole, alcune inedite ed altre già pubblicate, scritte da autori italiani. In tre hanno risposto al nostro appello e grazie al materiale messo a disposizione e selezionato tra molto altro, è stato possibile preparare questo libro.

L'idea è nata in seguito alla proposta da parte di Stefano "Abi" Olivieri di inviarci, oltre a numerose avventure, anche un inedito ed estremamente valido sistema di battaglia. Ricerche successive hanno portato alla raccolta di molti altri scritti amatoriali su D&D e, dopo una prima selezione ed aver preso contatti con gli autori, abbiamo deciso la composizione definitiva del volume che state ora leggendo. L'adesione definitiva al progetto da parte di Stefano Lorenzi è stato lo sprone ultimo che ha battezzato la nascita dell'Addenda, trasformandola da un'idea astratta nel volume che state ora leggendo.

All'interno del volume troverete nuove regole, chiarificazioni, idee geniali e sistemi innovativi applicabili alle più svariate sezioni del regolamento D&D. Ovviamente, l'intera mole di materiale è da considerarsi interamente opzionale, ma siamo sicuri che numerosi DM e giocatori troveranno in queste pagine le risposte a tanti dilemmi che da anni si presentano durante le sessioni di gioco. Sentitevi liberi di utilizzare tutte, alcune o nessuna delle idee presentate in questo manuale, conformemente allo spirito di gioco che anima il vostro gruppo.

Molti dei sistemi opzionali presentati in queste pagine integrano quanto già riportato nella *Rules Cyclopedia*, mentre altre sezioni del volume sostituiscono integralmente quelle della RC o sono approfondimenti legati ad argomenti spesso affrontati in maniera scarna e superficiale (o addirittura ignorati) dai regolamenti ufficiali. Aggiunte ed espansioni che riteniamo faranno sicuramente piacere a tutti gli appassionati di D&D.

Ogni singolo capitolo è scritto in maniera indipendente rispetto agli altri, poiché concepito da autori indipendenti per il proprio mondo di gioco. Per questo motivo, potreste trovare piccole incongruenze tra quanto riportato nelle diverse sezioni del volume. Sta a voi decidere quale regola adottare nel caso ve ne siano alcune in contraddizione tra loro. Ugualmente dovrete decidere di aggiustare eventuali regole personali della vostra campagna a quanto riportato nel manuale o, viceversa, adattare le regole che troverete qui alle vostre.

Il nostro ringraziamento va fin da ora agli Autori che hanno reso possibile, con il loro impegno e la loro passione, la stesura di questo volume. La nostra speranza è che, in futuro, sia possibile pubblicare altri manuali del genere, magari non esclusivamente dedicati a D&D, scritti da appassionati per altri appassionati.

Lista completa dell'equipaggiamento

Autore: Stefano Lorenzi • Pubblicazione originale per L'Albero dei Giochi

Oggetto		Peso	Ingombro	Costo	Note
Abito lungo		(0,6)	(3)	4 mo	
Acciaio grezzo		1,0	-	7 mo	
Acciarino (pietra ed esca)		0,3	1	7 ma	1
Acido mangiametalli (1 dose)		0,3	1	50 mo	2
Acqua santa (1 fiala)		0,1	0	25 mo	3
Aglione		1,0	-	1 mo	
Ago per cucire		---	-	5 mr	
Amo da pesca	grande	---	-	5 ma	
	normale	---	-	1 ma	
Ampolla	(10 cl.)	---	0	2 ma	
	(25 cl.)	---	1	5 ma	
	(50 cl.)	0,1	2	1 mo	
Anfora	(1 litro)	0,3	3	5 mr	
	(2 litri)	0,6	5	1 ma	
	(5 litri)	1,5	7	3 ma	
	(10 litri)	3,0	9	6 ma	
	(20 litri)	6,0	11	12 ma	
Argento grezzo		1,0	-	9 mo	4
Armanera		0,1	-	2 mo	
Arpa		30,0	10	50 mo	
Astuccio mappe	in corno	0,3	2	5 mo	
	in cuoio	0,2	1	5 ma	
Attrezzi	da archibugiere	3,5	4	20 mo	
	da liutaio	2,3	3	25 mo	
	da scasso	0,5	3	10 mo	5
Badile	normale	2,5	5	2 mo	
	piccolo	1,5	4	1 mo	
Barile	(5 litri)	2,0	7	1 mo	
	(10 litri)	3,5	9	2 mo	
	(20 litri)	6,5	11	4 mo	
	(30 litri)	8,0	13	6 mo	
	(50 litri)	13,5	15	10 mo	
	(100 litri)	25,0	20	20 mo	
	(250 litri)	62,0	30	50 mo	
	(500 litri)	125,0	50	100 mo	
	(1000 litri)	250,0	100	200 mo	
Basto	da cammello	6,8	-	7 mo	6
	da cane	2,5	-	3 mo	6
	da cavallo	6,8	-	7 mo	6
	da elefante	10,0	-	12 mo	6
	da mulo	6,8	-	7 mo	6
	da pony	6,0	-	6 mo	6
Bastone alpinistico		1,5	5	2 mo	7
Bastone telescopico (1,5 m)		0,5	4	2 mo	
Baule		10,0	12	7 mo	

Oggetto		Peso	Ingombro	Costo	Note
Belva	selvaggia (per DV)	---	-	100 mo	8
	ammaestrata (per DV)	---	-	1.000 mo	8
Berretto di lana		(0,1)	(1)	3 ma	
Bicchieri	in argento	0,2	1	1 mo	
	in ceramica	0,2	1	1 mo	
	in legno	0,2	1	3 ma	
Bicchieri	in metallo	0,2	1	6 ma	
	in oro	0,2	1	30 mo	
	in terracotta	0,2	1	1 ma	
	in vetro	0,2	1	4 ma	
Biglie (30+sacchetto)		0,3	2	2 mo	9
Bilancia		2,5	5	5 mo	
Birra	chiara	1,0	-	2 ma	
	scura	1,0	-	3 ma	
Bitume per navi		1,0	-	2 ma	
Boccia di vetro (10 litri)		4,0	9	5 mo	
Borsa da cintura	grande	0,5	-	5 ma	10
	piccola	0,2	-	2 ma	10
Borsa del guaritore		1,0	4	10 mo	11
Bottiglia (1 litro)	in ceramica	0,5	2	2 mo	
	in terracotta	0,5	2	8 ma	
	in vetro	0,4	2	15 ma	
Braciare	in bronzo	5,0	8	25 mo	
	in ferro	5,0	8	30 mo	
Briglie e morso		1,4	-	3 mo	
Briglie elefante		2,0	-	5 mo	
Bronzo grezzo		1,0	-	4 mo	
Burro		1,0	-	4 ma	
Calderone in bronzo		50,0	30	240 mo	
Caltrops (10)		0,5	2	3 mo	12
Calzamaglia		(0,3)	(1)	1 mo	
Camicia		(0,3)	(2)	2 mo	
Campana	in argento	5,0	3	70 mo	
	in bronzo	5,0	3	25 mo	
	in rame	5,0	3	6 mo	
Campanella	in argento	0,1	-	16 ma	
	in bronzo	0,1	-	5 ma	
	in rame	0,1	-	2 ma	
Canapa (1 mq.)		0,4	2	5 mr	13
Candela (10 cm.)		0,1	1	1 ma	
Cane	da caccia	---	-	35 mo	
	da guardia	---	-	10 mo	
	da guerra	---	-	50 mo	
	da slitta	---	-	20 mo	
Cannocchiale		0,5	2	150 mo	14
Cappello		(0,1)	(1)	5 ma	
Carbone grezzo		1,0	-	1 ma	
Carne	fresca	1,0	-	2 mo	
	insolita	1,0	-	3 mo	
	secca	1,0	-	1 mo	
	selvatica	1,0	-	3 mo	

Oggetto		Peso	Ingombro	Costo	Note
Carretto a mano		40,0	6	20 mo	
Carro	2 ruote piccolo	---	15	40 mo	
	2 ruote medio	---	-	60 mo	
	2 ruote grande	---	-	80 mo	
	4 ruote piccolo	---	-	100 mo	
	4 ruote medio	---	-	130 mo	
Carro	4 ruote grande	---	-	160 mo	
Carta (1 foglio)		---	0	1 ma	
Carte da gioco	normali	0,1	1	2 mo	
	truccate	0,1	1	10 mo	15
Casa povera	acquisto	---	-	1.000 mo	16
	affitto/mese	---	-	5 mo	16
media	acquisto	---	-	2.000 mo	16
	affitto/mese	---	-	10 mo	16
ricca	acquisto	---	-	4.000 mo	16
	affitto/mese	---	-	20 mo	16
Casacca		(0,7)	(2)	2 mo	
Catena	leggera (1 m.)	1,5	2	1 mo	17
	pesante (1 m.)	4,5	4	3 mo	18
Catenella (1 m.)		0,5	1	5 ma	19
Cavallo	da guerra leggero	---	-	150 mo	20
	da guerra medio	---	-	200 mo	20
	da guerra pesante	---	-	300 mo	20
	da sella	---	-	75 mo	20
	da tiro	---	-	50 mo	20
Cavallosauro	da sella	---	-	50 mo	21
Cavezza		0,3	-	2 ma	
Cembalo		0,4	2	5 mo	
Cera per sigilli (5)		0,1	0	2 ma	
Ceramica grezza		1,0	-	2 ma	
Cesello		0,1	1	5 ma	
Cestino	grande	0,5	4	1 mo	
	piccolo	0,2	3	5 ma	
Cesto	grande	11,3	6	4 mo	
	piccolo	4,5	5	2 mo	
Cetra		2,0	5	25 mo	
Chiodo	da scalata	0,1	1	2 ma	
	grande	0,1	1	1 ma	22
	piccolo	---	0	5 mr	23
Chitarra		1,0	6	30 mo	
Chitarrone		3,5	8	40 mo	
Cibo	buono (1 gg.)	1,0	2	2 mo	
	normale (1 gg.)	1,0	2	1 mo	
	povero (1 gg.)	1,0	2	5 ma	
Cintura		(0,1)	(1)	5 ma	
Ciotola	in ceramica	0,4	2	7 ma	
	in legno	0,3	2	4 ma	
	in metallo	0,4	2	7 ma	
	in terracotta	0,4	2	2 ma	
Clarinetto		0,9	4	30 mo	
Clessidra (1 ora)		0,3	3	3 mo	

Oggetto		Peso	Ingombro	Costo	Note
Coltello da scalata		0,5	2	5 mo	24
Coperta	di lana	1,5	5	1 mo	
	di pelliccia	1,5	5	10 mo	
Corda	di canapa (1 m.)	0,6	1	3 ma	25
	di seta (1 m.)	0,2	½	6 ma	25
Cornamusa		3,6	6	20 mo	
Cornetto acustico		0,3	1	2 mo	26
Corno da caccia		0,9	2	2 mo	
Cotta d'arme		(0,4)	(1)	6 ma	
Cristallo		0,1	1	3 mo	27
Cristallo di brillite		0,1	-	5 mo	
Cristallo grezzo		1,0	-	3 ma	
Cuoio (1 mq.)		1,0	2	5 ma	
Dado da gioco	in avorio	---	0	1 mo	
	in legno	---	0	5 mr	
	in osso	---	0	1 ma	
Diamante tagliavetro		0,1	1	1 mo	
Electrum		1,0	-	45 mo	
Elefante	da guerra	---	-	500 mo	
	da lavoro	---	-	300 mo	
Erbe aromatiche		1,0	-	1 mo	
Falce		4,0	7	4 mo	
Falco	addestrato	---	-	100 mo	
	selvatico	---	-	10 mo	
Faretra	per dardi	0,3	2	5 ma	28
	per frecce	0,3	3	5 ma	28
	per sassi	0,2	3	3 ma	28
Farina	di grano	1,0	-	2 ma	
	di mais	1,0	-	5 ma	
	di segale	1,0	-	1 ma	
Fascia	busto	(0,2)	(0)	5 ma	
	polso in cuoio	0,1	0	3 ma	
Ferro di cavallo		0,8	1	5 mo	
Ferro grezzo		1,0	-	5 mo	
Ferrodio grezzo		1,0	-	15 mo	29
Fiala (10 cl.)		---	0	2 ma	
Fiammiferi (scatola da 10)		0,1	0	1 mo	30
Filo per cucire (1 rotolo)		0,2	0	1 ma	
Finimenti per carro		---	-	8 mo	
Fischietto	in legno	---	0	5 ma	
	in metallo	---	0	8 ma	
Flauto	in argento	0,5	3	30 mo	
	in legno	0,4	3	15 mo	
	in ottone	0,5	3	20 mo	
Foccaccia	dolce	1,0	-	6 ma	
	salata	1,0	-	5 ma	
Fodero	coltello	0,1	-	5 ma	
	daga/spadino	0,2	-	1 mo	
	spada/spada bastarda	0,3	-	15 ma	
	spada a 2 mani	0,4	-	2 mo	
Forbice		0,2	1	1 mo	

Oggetto		Peso	Ingombro	Costo	Note
Forca	in legno	2,5	6	1 mo	
	in metallo	3,0	6	2 mo	
Formaggio		1,0	-	4 ma	
Forziere		10,0	5	10 mo	
Fosforo		0,1	-	10 mo	
Freccia sagolata	grande	0,5	2	10 mo	31
	piccola	0,3	1	6 mo	31
Frutta	esotica	1,0	-	1 mo	
	insolita	1,0	-	5 ma	
	normale	1,0	-	1 ma	
	secca	1,0	-	2 ma	
Funghi	freschi	1,0	-	5 ma	
	secchi	1,0	-	4 ma	
Funicella (1 metro)		0,1	½	1 ma	32
Gabbia per piccione		2,0	4	1 mo	
Gesso		0,1	0	1 ma	
Ghironda		2,0	6	15 mo	
Giacca	in pelle	(1,0)	(3)	3 mo	
	in pelliccia	(2,5)	(4)	10 mo	
	in seta	(0,7)	(2)	20 mo	
	imbottita	(2,0)	(4)	6 mo	
Giogo	per bue	---	-	3 mo	
	per cavallo	---	-	3 mo	
Guanti	normali	(0,1)	(1)	5 ma	
	di pelliccia	(0,2)	(1)	2 mo	
	uncinati	0,5	(2)	5 mo	
Idromele		1,0	-	2 ma	
Incenso		0,1	1	10 mo	
Inchiostro	normale (1 fiala)	---	0	1 mo	
	pregiato (1 fiala)	---	0	10 mo	
Insaccati		1,0	-	1 mo	
Lana (1 metro)		---	0	1 ma	
Lanterna	faretto	1,4	4	15 mo	
	normale	0,9	3	10 mo	
	per navi	22,7	10	50 mo	
Latte	di capra	1,0	-	1 ma	
	di mucca	1,0	-	2 ma	
Legno	normale	1,0	-	5 mr	
	pregiato	1,0	-	5 ma	
Lente di ingrandimento		0,3	1	80 mo	33
Libro	in cuoio (100 pagine)	1,3	3	12 mo	
	in legno (100 pagine)	1,8	3	15 mo	
	in metallo (100 pagine)	2,0	3	20 mo	
Lima		0,3	1	1 mo	
Liquore		1,0	-	1 mo	
Liuto		2,5	5	35 mo	
Locanda normale				1 mo	
				(notte 5 ma)	
				(pasto 5 ma)	
				(stalla 5 mr)	
Locanda povera				6 ma	

Oggetto		Peso	Ingombro	Costo	Note
Locanda povera				(notte 3 ma)	
				(pasto 3 ma)	
				(stalla 3 mr)	
Locanda ricca				2 mo	
				(notte 1 mo)	
				(pasto 1 mo)	
				(stalla 1 ma)	
Lucchetto	buono	0,5	1	8 mo	34
	eccellente	0,5	1	15 mo	34
	normale	0,5	1	4 mo	34
	scadente	0,5	1	2 mo	34
Magicovoro		---	-	500 mo	35
Maglia		(0,4)	(2)	1 mo	
Magnete		0,1	1	10 mo	
Mandolino		1,5	5	25 mo	
Mantello		(0,6)	(4)	1 mo	
Mantello in pelliccia		(0,9)	(5)	20 mo	
Mappa	del continente	---	2	100 mo	
	della regione	---	2	50 mo	
	del reame	---	2	10 mo	
	della zona	---	2	5 mo	
Martello	in legno	0,5	3	5 ma	
	in metallo	0,7	3	1 mo	
Mercurio (1 fiala)		0,1	0	50 mo	
Mestolo		0,1	1	3 ma	
Mezzi guanti		(0,1)	(0)	3 ma	
Mica		0,1	0	1 ma	
Miele		1,0	-	5 ma	
Mulo		---	-	30 mo	
Ocarina		0,1	1	5 mo	
Occhiali (con astuccio)		0,1	1	100 mo	36
Olio	combustibile	1,0	-	4 mo	37
	di colza	1,0	-	2 ma	
	di fuoco	1,0	-	20 mo	
	di oliva	1,0	-	1 mo	
	di semi	1,0	-	5 ma	
	per lanterna (25 cl.)	0,3	1	1 mo	
Oro grezzo		1,0	-	90 mo	
Orologio da taschino		0,3	1	200 mo	
Ospizio clericale				4 ma	
				(notte 2 ma)	
				(pasto 2 ma)	
				(stalla 2 mr)	
Otre	(1 litro)	0,2	2	5 ma	
	(2 litri)	0,3	4	8 ma	
Ottone grezzo		1,0	-	1 mo	
Padella in metallo		0,5	2	1 mo	
Pane		1,0	-	2 ma	
Pantaloni		(0,7)	(3)	1 mo	
Pasta		1,0	-	3 ma	
Pelle	conciata (1 m.q.)	0,5	2	4 ma	

Oggetto		Peso	Ingombro	Costo	Note
Pelle	grezza (1 m.q.)	0,5	2	1 ma	
Pelliccia	normale (1 m.q.)	0,5	2	1 mo	
	pregiata (1 m.q.)	0,5	2	10 mo	
	rara (1 m.q.)	0,5	2	100 mo	
Pendola		20,0	16	80 mo	
Penna d'oca		---	0	1 mr	
Pentola	grande (10 litri)	1,2	5	3 mo	
	piccola (5 litri)	0,8	3	2 mo	
Pergamena (1 foglio)		---	0	5 mr	
Pertica in legno (3 metri)		5,0	8	5 ma	
Pesce	fresco	1,0	-	1 mo	
	salato	1,0	-	8 ma	
Pesi per bilancia		5,0	4	5 mo	
Piccione viaggiatore		0,5	-	10 mo	
Piccone		4,0	5	2 mo	
Piccozza		1,5	4	2 mo	
Piede di porco		1,8	5	1 mo	38
Pietra focaia		0,2	1	5 mr	39
Pietra per affilare		0,2	1	2 mr	
Piolo in legno		0,1	1	5 mr	
Piombo grezzo		1,0	-	2 mo	
Pipa	in creta	0,1	0	7 ma	
	in legno	0,1	0	1 mo	
Pirite		0,1	-	10 mo	
Platino grezzo		1,0	-	450 mo	
Pony da sella		---	-	50 mo	
Porcellana grezza		1,0	-	4 ma	
Profumo	normale (1 fiala)	0,1	0	10 mo	
	pregiato (1 fiala)	0,1	0	25 mo	
Rame grezzo		1,0	-	9 ma	
Ramponi		0,9	4	5 mo	40
Rastrello in legno		2,0	7	1 mo	
Razioni	normali (10 gg.)	10,0	20	10 mo	41
	normali (7 gg.)	7,0	14	7 mo	41
	speciali (10 gg.)	5,0	15	15 mo	41
	speciali (7 gg.)	3,5	10	10 mo	41
Remo	da barca	3,0	-	1 mo	
	da galea	10,0	-	5 mo	
Rete da pesca (1 mq.)		0,3	1	5 ma	
Riso		1,0	-	4 ma	
Ruota di carro		20,0	-	8 mo	
Sabbia	normale	1,0	-	1 mr	
	colorata	1,0	-	5 ma	
Sacche da sella	grandi	3,6	-	5 mo	42
	piccole	2,3	-	3 mo	42
Sacchetto	per erbe	---	1	1 ma	
	per monete	---	1	1 ma	43
	per tabacco	---	0	1 ma	
Sacco	grande	0,2	0	4 ma	44
	piccolo	0,1	0	2 ma	44
Sagola		1,8	5	6 mo	45

Oggetto		Peso	Ingombro	Costo	Note
Sale		1,0	-	2 ma	
Sandali		(0,2)	(1)	2 ma	
Sapone		1,0	-	1 mo	
Scala	di corda (1 m.)	3,0	1	5 ma	
Scala	di legno (1 m.)	1,5	2	2 ma	
Scarpe	normali	(0,4)	(2)	1 mo	
	pesanti	(0,8)	(3)	2 mo	
	uncinate	1,0	(4)	15 mo	46
Sci + bastone		5,0	7	30 mo	
Scialle		(0,1)	(0)	5 ma	
Sciarpa		(0,2)	(1)	5 ma	
Sciroppo		1,0	-	1 mo	
Scrigno in ferro	grande	3,0	4	25 mo	
	piccolo	2,0	2	15 mo	
Secchio	in legno	1,4	4	3 ma	
	in metallo	1,4	4	1 mo	
Sega		0,5	3	2 mo	
Sella	da cammello	15,5	-	15 mo	47
	da cavallo	15,5	-	15 mo	47
	da cavallosauro	8,0	-	8 mo	47
	da elefante	20,0	-	25 mo	47
	da mulo	10,0	-	10 mo	47
	da pony	12,5	-	12 mo	47
Seta (1 mq.)		---	0	1 mo	
Sidro		1,0	-	2 ma	
Sigillo con iniziali		---	-	5 mo	
Simbolo sacro		0,1	0	---	
Slitta	grande	40,0	15	100 mo	
	piccola	20,0	7	50 mo	
Sopravveste		(0,2)	(1)	5 ma	
Spago (2 metri)		0,1	½	5 mr	48
Specchio	in argento	0,3	1	10 mo	
	in metallo	0,3	1	3 mo	
	in vetro	0,3	1	6 mo	
Spezie	esotiche	1,0	-	20 mo	
	insolite	1,0	-	5 mo	
	rare	1,0	-	10 mo	
Spugna		0,3	2	1 mo	
Stagno grezzo		1,0	-	9 ma	
Stivali	da cavallo	(1,0)	(4)	2 mo	
	normali	(0,8)	(4)	15 ma	
Tabacco	normale	1,0	-	1 mo	
	pregiato	1,0	-	4 mo	
Talco (1 pezzo)		0,1	1	5 ma	
Tamburello		0,5	3	2 mo	
Tamburo		10,0	7	10 mo	
Tappeto	normale (1 m.q.)	1,0	4	1 mo	
	raro (1 m.q.)	1,0	4	30 mo	
Tenaglia per proiettili		0,5	3	2 mo	
Tenda	16 posti	64,0	25	60 mo	
	8 posti	32,0	20	30 mo	

Oggetto		Peso	Ingombro	Costo	Note
Tenda	4 posti	16,0	14	15 mo	
	2 posti	8,0	7	8 mo	
Terracotta grezza		1,0	-	1 ma	
Tessuto	normale (1 m.q.)	0,5	1	2 ma	
Tessuto	pregiato (1 m.q.)	0,5	1	5 mo	
	raro (1 m.q.)	0,5	1	10 mo	
Thè	normale	1,0	-	5 mo	
	pregiato	1,0	-	10 mo	
Toga		(0,2)	(2)	4 ma	
Torcia		0,5	3	1 ma	49
Tromba		1,0	4	25 mo	
Tunica		(0,4)	(3)	8 ma	
Turbante		(0,3)	(2)	5 ma	
Turibolo in argento		1,0	5	20 mo	
Uova		1,0	-	2 ma	
Vela (1 mq.)		0,5	-	1 mo	
Verdura		1,0	-	1 ma	
Vestiti	leggeri	1,5	(3)	4 mo	
	mimetici	2,3	(5)	5 mo	50
	neri	2,3	(5)	5 mo	51
	normali	2,3	(5)	5 mo	
	pesanti	3,5	(7)	12 mo	
	pregiati (costo x 2)	---	---		
Vetro grezzo		1,0	-	2 ma	
Viaggio in nave	al Km.	---	-	1 ma	52
	al giorno	---	-	5 ma	52
Vino	normale	1,0	-	5 ma	
	pregiato	1,0	-	5 mo	
Viola		3,6	6	70 mo	
Violino		1,8	5	65 mo	
Zaino		0,9	2	1 mo	53
Zolfo		0,1	-	5 mo	
Zucchero grezzo		1,0	-	2 mo	

Elenco delle note alla tabella dell'equipaggiamento:

1. Per accendere un fuoco o una torcia con l'acciarino in un round occorre ottenere un risultato di 1-2 lanciando 1d6.
2. Se viene a contatto con la pelle nuda infligge 2d8 PF. Se la vittima riesce in un TS contro Soffio del Drago (al cui risultato finale va sommato l'eventuale bonus Ds) il danno è dimezzato.
3. Se lanciata contro non-morti causa 1d8 PF di danno.
4. Usata su armi metalliche nell'oscurità, dà un bonus di +5% al tiro Nascondersi nelle Ombre.
5. Senza questi attrezzi si ha una penalità di -60% all'Ap.Se.
6. Capacità del basto: cavallo, mulo, cammello = 300 Kg.; pony = 180 kg.; cane = 15 Kg.; elefante = 500 Kg.
7. Lo può usare solo chi conosce l'abilità Alpinismo (oppure, se non la conosce, può tentare un tiro con una penalità di -8) e dà +5% a Scalare Pareti.
8. Ogni +1 al DV vale 100 mo.
9. Coprono un'area di 2 m.q. Chi la attraversa a più di 1/3 della propria velocità deve effettuare con successo un TS contro Paralisi (al risultato finale va sommato l'eventuale bonus Ds) per non cadere e subire 1 PF di danno. Per rialzarsi occorre effettuare un tiro Ds e si perde automaticamente l'iniziativa. Ogni 5 biglie in meno rispetto a 30, il TS ha un bonus di +1 (fino ad un massimo di +4), mentre ogni 5 biglie in più rispetto a 30 il TS ha una penalità di -1 (fino ad un massimo di -4). Il TS va ripetuto ogni 2 m.q. di biglie attraversati.
10. La borsa da cintura grande porta fino a 3 punti di ingombro, quella piccola fino a 2. Non si possono avere più di 2 borse da cintura alla volta.
11. Contiene garze, cerotti, cotone, boccette di unguento, ago e filo per suture, ecc. Dà un bonus di +1 ai tiri abilità Guarigione e, se il tiro riesce, la guarigione incrementa di +1 PF.

12. Coprono un'area di 2 m.q. Chi attraversa l'area a più di 1/3 della propria velocità e non è quadrupede non subisce alcun danno. Altrimenti deve effettuare un TS contro Paralisi (al risultato finale va sommato l'eventuale bonus Ds) per non fermarsi e subire 1d3/1d2 PF. Chi subisce questo danno deve fare un altro TS contro Paralisi per vedere se è azzoppato per 24 ore o finché magicamente curato. Chi è azzoppato si muove a 1/3 della velocità normale. Ogni 5 caltrop in più rispetto ai 10 c'è una penalità di -2 al TS (fino ad un massimo di -6), mentre c'è un bonus di +1 al TS per ogni 2 caltrop in meno di 10. Per rimuovere 2 m.q. di caltrop occorre un intero round. Il TS va fatto ogni 2 m.q. di caltrop attraversati.
13. Durata: 1 ora ogni 5 cm.
14. Montatura in cuoio, smontabile, permette di variare la distanza di fuoco e dà un ingrandimento di 3x, consentendo un bonus di +4 ai tiri Osservare da lontano.
15. Danno un bonus di +4 all'abilità Giocare quando si vuole barare con le carte.
16. I prezzi si riferiscono alle case di città e per 50 m.q. di superficie su un piano. In centri minori sono ridotti a 1/2, mentre in campagna sono ridotti a 1/3.
17. Tenuta: 500 Kg.
18. Tenuta: 800 Kg.
19. Tenuta: 50 Kg.
20. Con sella e briglie: +20 mo.
21. Il prezzo e la disponibilità variano da luogo a luogo, essendo un animale raro. Nei reami dove non vive abitualmente il prezzo varia da x2 a x10 il prezzo base.
22. Regge 100 Kg.
23. Regge 50 Kg.
24. Bonus di +10% a Scalare Pareti.
25. Canapa: regge 500 Kg.. Seta: regge 300 Kg.
26. Dà +1 ai tiri Ascoltare di chi ha problemi acustici (anziani, ecc.).
27. Particolare cristallo trasparente costituito di energia magica concentrata. Viene usato per la costruzione di oggetti magici e per il nutrimento dei magicovori (vedi).
28. Una faretra contiene 20 frecce, dardi o sassi. L'ingombro vale per la faretra vuota o piena: nell'ingombro le frecce non contano.
29. Metallo nobile e raro indispensabile per la costruzione delle armi da fuoco.
30. Per accendere un fuoco con il fiammifero occorre un intero round e si riesce con un risultato di 1-5 lanciando 1d6.
31. Grande: -4 TpC - Regge 100 Kg.; Piccola: -2 TpC - Regge 60 Kg.
32. Regge 100 Kg.
33. Bonus di +5% a Scassinare Serrature.
34. Per spaccare un lucchetto occorre forzarlo con una leva o tentare un tiro Scassinare Serrature. La forza del lucchetto penalizza il tiro come segue: Scadente +3 test Fr (+15% Scassinare); Normale 0; Buono -3 test Fr (-20% Scassinare); Eccellente -6 test Fr (-40% Scassinare).
35. Il prezzo base di questo mammifero che si nutre di magia è di 500 mo, ma in genere viene venduto a 400+(1d4 x 100) mo (500-800 mo). Esso si nutre solo di magia e di cristalli di brillite (vedi) e ne mangia uno al giorno.
36. Dà +1 ai tiri Osservare per chi ha problemi di vista (anziani, ecc.).
37. L'olio infligge 1d4 PF di danno per dose, bruciando un numero di round pari al numero di dosi utilizzate. Ogni round dopo il primo, il danno inflitto dall'olio diminuisce di 1d4 PF, finché si estingue.
38. Trattasi di spranga metallica in ferro usata per scassinare finestre e aperture varie. Può essere usata come arma (danno 1d6). Dà un bonus di +2 al TpC se si tenta di spaccare lucchetti, porte o altre aperture.
39. Per l'uso vedi acciarino.
40. Danno +30% a Scalare Pareti su ghiaccio.
41. Normali: conservazione 20 gg.; Speciali: conservazione 40 gg.
42. Ogni cavallo porta al massimo due sacche, ognuna delle quali porta rispettivamente fino a 6 e 4 punti di ingombro.
43. Il sacchetto porta 100 monete ed ingombra 1 quando è pieno. Per calcolare l'ingombro delle monete fuori dal sacchetto basta dividere il loro numero per 100.
44. Il sacco grande porta fino a 8 punti di ingombro, quello piccolo fino a 5.
45. Arnese in acciaio utilizzato soprattutto come gancio da lanciare legato ad una corda, utilissimo nelle scalate di muri (bonus di +5% a Scalare Pareti).
46. Alla sella possono essere legate fino a due sacche corrispondenti, più 4 sacchi grandi o 8 sacchi piccoli.
47. Regge 25 Kg.
48. Se usata per colpire ha le caratteristiche del bastone ad una mano. Se è accesa infligge 1d6 PF in più e se colpisce ha il 50% di possibilità di spegnersi.
49. Bonus di +5% a Nascondersi nelle Ombre nella boscaglia.
50. Bonus +5% a Nascondersi nelle Ombre nell'oscurità.
51. Il costo di un passaggio in nave si ottiene sommando i chilometri da percorrere ed il numero dei giorni di viaggio, che servono per calcolare il vitto e l'acqua sulla nave.
52. Lo zaino vuoto ingombra 2, se pieno ingombra in base agli oggetti inseriti; può portare fino ad un ingombro di 8.

Sistema di Battaglia Alternativo

Autore: Stefano “Abi” Olivieri

Introduzione

Come forse tutti voi saprete, o sicuramente quanti tra voi vi si sono imbattuti, il sistema di battaglia proposto ufficialmente dalla TSR® (o Wizards of the Coast®) lascia molto a desiderare, in quanto tende a ridurre l'esito di una battaglia ad un semplice tiro di dado. Il tutto, ovviamente, preceduto da calcoli astrusi e piuttosto complessi.

La mia idea è che il divertimento sia alla base del gioco, indipendentemente da quale esso sia. Figuriamoci poi se il gioco prevede uno scontro campale tra due eserciti, che i più recenti film fantasy hanno mostrato in tutta la loro magnificenza. Sintetizzare l'esito di una battaglia – combattuta da migliaia di persone e con diverse centinaia di vittime – ad un semplice tiro di dado è, a mio avviso, estremamente riduttivo.

Pertanto mi sono permesso di escogitare un sistema alternativo, a mio avviso semplice e divertente per giocare una vera battaglia. E quando dico “*giocare*”, intendo proprio dire “*giocare*”: una battaglia combattuta su una scacchiera, con delle pedine e delle regole abbastanza semplici da capire e da seguire. Regole che garantiscono qualche ora di divertimento strategico – o una parentesi di relax per duri avventurieri – nel complesso della campagna D&D.

Preparazione della Battaglia

La prima cosa da fare è quella di capire qualcosa e scriverlo da qualche parte. Come sempre, del resto: anche quando si crea un personaggio o si pianifica una campagna o un'avventura, si inizia sempre in questa maniera. Trattandosi ora di una guerra, il soggetto del discorso non sarà una *Scheda del Personaggio* o la *Mappa di un Dungeon*, bensì un esercito, se non due.

1) Determinare il Tipo di Esercito

La prima cosa da fare è stabilire il numero di unità componenti l'esercito. Questo valore si stima a piacimento del DM ma tenendo anche conto della situazione reale (ad es., un Impero avrà un esercito molto più numeroso, preparato e forte di una semplice Baronìa, così come una nazione guerrafondaia di una pacifista). Stabilito il numero di unità, occorre ripartirle nelle seguenti Divisioni, seguendo le percentuali esposte in questa tabella.

Tipo	FANTERIA	Cavalleria	Tiratori ¹	Speciali ²
Percentuale	40-70% [(1d4x10) + 30]	5-20% (1d4x5)	30-60% [(1d4x10) + 20]	1-10% (1d10)

Dato che la somma dei valori può risultare diversa dal 100%, il mio consiglio è di interpretare queste percentuali solo in modo puramente indicativa; se il DM vuole infatti, potrà formare un esercito costituito essenzialmente da Maghi ed Arcieri oppure solamente di Fanti, anche, come sempre, riferendosi alla realtà (ad es., l'esercito di nani non avrà molti tiratori).

Proviamo ora a formare due eserciti, chiamati “A” e “B”, che si opporranno sul campo di battaglia.

ESERCITO “A”:

E' l'armata di una piccola ma ricca Contea. L'esercito sarà composto da 2.000 unità. Ripartiamole tirando i dadi:

1. **Fanteria:** con 1d4 otteniamo 2. Visto che [(2x10)+30] è il 50%, 1.000 unità sono fanti.
2. **Cavalleria:** con 1d4 otteniamo 3. Visto che (3x5) è il 15%, 300 unità sono Cavalieri.

¹ Per **Tiratori** si intendono Arcieri, Lancieri, Balestrieri, Frombolieri, ecc.

² Per **Speciali** si intendono Guardie Reali, Maghi, Chierici, Truppe Specializzate, Catapulte, ecc. Si veda in fondo al volume. Dungeons & Dragons Addenda

3. Tiratori: con 1d4 otteniamo 2. Visto che $[(1 \times 10) + 20]$ è il 40%, 800 unità sono Tiratori.

Dato che $(1.000 + 300 + 800)$ fa 2.100, abbiamo sfiorato il numero delle unità (2.000) componenti l'esercito. Quindi risistemiamo il tutto; decidiamo di togliere 100 unità ad ogni divisione: ne avanzano così 200 che diventano **Speciali**. Ovvero:

- **900 Fanti (45%)**
- **200 Cavalieri (10%)**
- **700 Tiratori (35%)**
- **200 Speciali (10%)**

Gli Speciali sono così composti: (50 Guardie Elitarie, 100 Arcieri su pegaso, 30 Maghi e 20 Chierici).

ESERCITO "B":

E' l'armata invasore, composto da 4.500 umanoidi. Ripartiamoli come prima, ovvero con i dadi.

- 1. Fanteria:** con 1d4 otteniamo 3. Visto che $[(3 \times 10) + 30]$ è il 60%, 2.700 unità sono fanti.
- 2. Cavalleria:** con 1d4 otteniamo 2. Visto che (2×5) è il 10%, 4500 unità sono Cavalieri (magari su Lupi).
- 3. Tiratori:** con 1d4 otteniamo 1. Visto che $[(1 \times 10) + 30]$ è il 40%, 1.800 unità sono Tiratori.

Anche qui, la somma $(2.700 + 450 + 1.800)$ eccede le 4.500 unità di ben 450. Per nostra scelta, decidiamo che 1.800 Tiratori umanoidi siano troppi, pertanto ne togliamo proprio 450, arrivando così a 1.350 unità. Da queste ne togliamo altre 50 che trasformiamo in **Speciali**. Otteniamo così il seguente totale:

- **1.700 Fanti (60%)**
- **450 Cavalieri (10%)**
- **1.300 Tiratori (29%)**
- **50 Speciali (2%)**

2) Annotazione Dati delle Divisioni

Per ogni Divisione, ad eccezione delle forze Speciali, dobbiamo a questo punto annotare alcuni Dati, utilizzando le indicazioni di seguito riportate. Si ricorda ancora una volta, tuttavia, che il DM, ha facoltà di decisione assoluta.

I dati da annotare sono i seguenti³:

• Dadi Vita	• Classe Armatura	• Categoria Arma	• Thac0	• Spostamento	• Portata Armi (per i Tiratori)
--------------------	--------------------------	-------------------------	----------------	----------------------	--

Si noti tuttavia che in ogni caso, eserciti appartenenti a regni grandi e/o potenti (e quindi più ricchi) saranno meglio attrezzati, addestrati e motivati di eserciti appartenenti a regni poveri e/o piccoli.

DADI VITA (DV) [COMPRESO TRA: 1-15 DV]

Il livello medio dell'esercito dovrebbe essere compreso tra il 1° (truppe scadenti, come contadini assoldati) ed il 15° (esercito più unico che raro). Mediamente, 2-4 DV sono sufficienti (stiamo parlando di guerrieri del 2-4° livello, dopo tutto!!)

CLASSE ARMATURA (AC) [COMPRESO TRA: VARIABILE]

Si consideri che le armature saranno più costose e protettive con il crescere della ricchezza del proprio regnante. Così, eserciti di Imperi potranno avere a AC-1 o AC-2; brigate di contadini in rivolta si fermeranno ad AC8 o AC7.

CATEGORIA DELL'ARMA UTILIZZATA (ARMA) [Ad Es: 1D4, 1D6, 1D8, ECC.]

Per determinare l'Arma, si considerino innanzitutto le razze di appartenenza: mentre i nani combatteranno con asce, gli umani e gli elfi avranno spade. Si vagliano anche le varie specializzazioni delle truppe (Cavalieri con picche o lance; Tiratori con archi, balestre o fionde; contadini o popolani avranno randelli, bastoni o forche) e il livello di studio dell'arma. Come sempre, eserciti ricchi avranno fatto studiare le truppe, fino a livelli Abile o addirittura Esperto.

³ Per eserciti di umanoidi o mostri, questi dati si devono/possono prendere dal *Manuale dei Mostri*TM normalmente utilizzato.
Dungeons & Dragons Addenda

THAC0 [COMPRESO TRA: 1-20]

Si calcola in base ai DV ed alla razza della divisione in oggetto, cui si somma un bonus fino a +3 [corrispondente alla qualità dell'arma e alle caratteristiche della truppa (forza o destrezza)], sempre a seconda delle condizioni economiche dell'esercito.

SPOSTAMENTO PER ROUND (MOV) [COMPRESO TRA: 1-36 M/ROUND]

In questo caso, dipende dalla corazza indossata; si calcola in base all'AC ed alla Razza della divisione in oggetto.

PORTATA DELLE ARMI (PER TIRATORI) [COMPRESO TRA: A SECONDA DELL'ARMA]

Ovviamente, viene stabilita automaticamente una volta assegnata un'arma alla divisione di Tiratori in oggetto. Nel nostro caso, si scelga solo il punteggio maggiore [ovvero corrispondente a Gittata Lunga].

Alla luce di questi nuovi fatti, continuiamo a *costruire* i nostri eserciti "A" e "B".

ESERCITO "A":

Considerando che la Contea è piuttosto ricca, supponiamo che l'esercito sia mediamente attrezzato e addestrato. Essendo però piccola, avrà difficoltà ad arruolare gente con esperienza: questo comporta un livello medio piuttosto basso. Così, avremo:

1. **Fanteria** (Spada, Cotta di Maglie e Scudo)
DV3 – AC4 – Arma1d8 – Thac015 – Mov12
2. **Cavalleria** (Lance, Cotta di Maglie, Scudo, Cavalli da Guerra)
DV2 – AC6 – Arma1d10 – Thac017 – Mov36
3. **Tiratori** (Arco Corto, Corazza di Cuioio)
DV2 – AC8 – Arma1d6 – Thac017 – Mov18 – Portata 60

ESERCITO "B":

È un esercito umanoide, quindi i dati vengono presi dal Manuale dei Mostri normalmente consultato. Nel mio caso, fonte di riferimento è la "*De&D Rules Cyclopedia*^T". Nel caso della Divisione fanteria, ho supposto che sia divisa in due gruppi:

1. **Fanteria 1** (Orchi: Clava, nessuna Armatura ne scudo)
DV4 – AC5 – Arma1d8 – Thac015 – Mov18
2. **Fanteria 2** (Orchetti: Pugnali, nessuna Armatura ne scudo)
DV1 – AC6 – Arma1d4 – Thac019 – Mov18
3. **Cavalleria** (Orchetti: Spadino, Scudo, Lupi normali)
DV1 – AC6 – Arma1d6 – Thac019 – Mov36
4. **Tiratori** (Orchetti: Arco Corto)
DV1 – AC8 – Arma1d6 – Thac019 – Mov18 – Portata 60

3) Calcolo Fattori

Come avrete potuto constatare, il lavoro fino a qui non è stato troppo difficile; vi assicuro che da qui in avanti lo sarà ancora meno. Siamo arrivati al punto ad avere raggruppato le unità e ad aver ottenuto i loro dati; a questo punto, è sufficiente semplificare tali dati riducendoli, in pratica, a quattro parametri (o *Fattori*) fondamentali, ovvero:

•Attacco (ATT) •Difesa (DIF) •Movimento (MVM) •Gittata (GIT)

Anche se a prima vista questi quattro parametri –e specialmente il loro valore- potranno sembrarvi strani, continuate a leggere. Nel prossimo capitolo ("*E Guerra Fu?*"), vedrete come si collocano nell'intero complesso della battaglia giocata!

FATTORE ATTACCO (ATT)

Questo parametro indica il fattore d'attacco della Divisione e si calcola nel seguente modo:

$$\frac{[(20-\text{Thac0}) * \text{Danno massimo dell'Arma}] / 10}{\text{(arrotondato per eccesso)}}$$

Per esempio, i Cavalieri dell'esercito "A" avranno $[(20-17) * 10]/10 = 30/10 = \mathbf{ATT:3}$, quelli dell'esercito "B" avranno **ATT:1**.

FATTORE DIFESA (DIF)

Questo parametro indica il fattore di difesa della Divisione; essendo basato sull'AC, si ottiene consultando questa tabella, che presenta due righe di DIF: la prima per le Divisioni appiedate (Fanteria e Tiratori), la seconda per quelle di Cavalleria.

CA	<9	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	>-8
DIF	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
DIF Cav	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20

Quest'ultima è superiore per simulare la miglior protezione offerta dalle cavalcature. Quindi ad esempio, la Fanteria dell'esercito "A" avrà **DIF:7** (AC4); la Cavalleria dell'esercito "B" avrà **DIF:6** (AC6).

FATTORE MOVIMENTO (MVM)

Lo spostamento indica la capacità di una divisione di muoversi e dipende dal Mov(imento) calcolato in precedenza. Si cerchi nella tabella sottostante il valore di Mov. della Divisione e si scopra così il valore di Spostamento.

Mov.	<10	10-20	21-30	31-40	>41
Spostamento	1/2	1	1 1/2	2	2 1/2

Per esempio, sia i fanti dell'esercito "A" (Mov12) che quelli dell'esercito "B" (Mov18) avranno **MVM:1**.

GITTATA (GIT)

La gittata indica la distanza raggiungibile con le proprie armi e dipende, ovviamente, dalla Portata massima effettiva dell'arma calcolata in precedenza. Si cerchi nella tabella sottostante il valore ottenuto e si scopra il valore di Gittata

Mov.	<40	41-55	56-70	>71
Gittata	1 1/2	2	2 1/2	3

Per esempio, sia i Tiratori dell'esercito "A" (Portata60) che quelli dell'esercito "B" (Portata60) avranno **GIT:1 1/2**.

Ricapitoliamo infine, dunque, i valori delle varie Divisioni dei due Eserciti:

ESERCITO "A":

Divisione	Fanteria	Cavalleria	Tiratori
Fattori	ATT:4 - DIF:7 – MVM:1	ATT:3 - DIF:5 – MVM:2	ATT:2 - DIF:4 – MVM:1 – GIT:1 1/2

ESERCITO "B":

Divisione	Fanteria(1/2)	Cavalleria	Tiratori
Fattori	ATT:4/1 - DIF:6/5 – MVM:1/1	ATT:1 - DIF:4 – MVM:2	ATT:1 - DIF:4 – MVM:1 – GIT:1 1/2

4) Divisione delle Truppe

La parte noiosa, di ricerca e calcolo è finalmente terminata; ora DM e giocatori iniziano a divertirsi. Bisogna dividere le varie Divisioni (sempre ad eccezione fatta delle forze Speciali, che vedremo in seguito) in Battaglioni.

Il tutto è lasciato al nostro spirito ed alla nostra strategia: non esistono regole, tranne quelle dettate dal buon senso: dividere una divisione di 500 persone in 250 battaglioni di 2 unità l'una è abbastanza stupido... non trovate!?

Mediamente, un battaglione tradizionale è composto da 50-100 unità, ma la vostra strategia o le condizioni della battaglia possono portare a scelte anche sensibilmente diverse.

Si noti che ognuno di questi Battaglioni eredita i parametri della Divisione d'appartenenza, ovvero *ATT*, *DIF*, *MVM* e *GIT*.

Proviamo ora a dividere i nostri eserciti "A" e "B" come più ci garba:

ESERCITO "A":

I comandanti dell'esercito della Contea –ovvero io, alias il DM- scelgono la seguente strategia:

1. **Fanteria** (900 Unità) viene divisa in:
8 Battaglioni da 100 unità, 2 da 50 (ATT:4 - DIF:7 – MVM:1)
2. **Cavalleria** (200 Unità) viene divisa in:
1 Battaglione da 200 unità (ATT:3 - DIF:5 – MVM:2)
3. **Tiratori** (700 Unità) viene divisa in:
3 Battaglioni, di 400, 200 e 100 unità (ATT:2 - DIF:4 – MVM:1 – GIT:1½)

ESERCITO "B":

I comandanti umanoidi degli invasori –ovvero sempre io, alias il DM- optano invece per la seguente divisione:

1. **Fanteria** (2.700 Unità) viene divisa in:
13 Battaglioni da 200 unità, 1 da 100 (ATT:4/1 - DIF:6/5 – MVM:1/1)
2. **Cavalleria** (450 Unità) viene divisa in:
2 Battaglioni da 250 e 200 unità (ATT:1 - DIF:4 – MVM:2)
3. **Tiratori** (1.350 Unità) viene divisa in:
10 Battaglioni da 135 unità (ATT:1 - DIF:4 – MVM:1 – GIT:1½)

E Guerra fu!

Dando un'occhiata all'*Appendice A* di questo prontuario scopriremo che contiene delle pedine corrispondenti ai Battaglioni; i generali degli eserciti (ovvero noi DM ed i giocatori) devono trascrivere i seguenti dati dei Battaglione sulle varie pedine⁴:

- Il **nome**: ad esempio l'iniziale della Divisione di appartenenza ed un progressivo, (come F1, F2, C1, T3, ecc.).
- Il **numero di unità**: ovvero quanti soldati appartengono a quel particolare Battaglione.
- I **quattro fattori**: ovvero *ATT*acco, *DIF*esa, *MoV*imento e *GIT*tata.

Alla fine, l'esercito "A" avrà 14 pedine (10 di Fanteria, 1 di Cavalleria e 3 di Tiratori) e l'esercito "B" ne avrà 26 (14 di Fanteria, 2 di Cavalleria e 10 di Tiratori) da disporre strategicamente in campo, messo a disposizione nell'*Appendice B*, che è in pratica un foglio di carta esagonale. Il mio consiglio è di tracciarvi con dei pennarelli, le varie altimetrie del piano di battaglia.

POSIZIONAMENTO DELLE PEDINE

Ogni generale può disporre le pedine nel modo a lui più congeniale, come ad esempio arcieri dietro, cavalleria sui fianchi e fanteria in blocco centrale; oppure arcieri ai lati, fanteria disposta in linea, con in centro i cavalieri, ecc. Le uniche regole da seguire per il posizionamento delle armate sono le seguenti, e sono davvero molto semplici:

1. **Le Pedine** di un esercito proveniente da Ovest devono essere sistemate a Sinistra, e così via.
2. **La Distanza** tra due qualunque pedine avversarie, prima dell'inizio della battaglia, deve essere di almeno 2 caselle.
3. **Ogni Casella** non può contenere più di una pedina, per motivi di spazio (i battaglioni occupano fisicamente spazio).

⁴ Si consiglia di utilizzare la matita, per agevolare eventuali cancellazioni o modifiche.
Dungeons & Dragons Addenda

A questo punto, la battaglia può avvenire. Il modo più efficiente di condurla è di dividerla a turni, esattamente come un normale combattimento al quale siamo ben avvezzi. L'unica differenza è la durata del turno, che è di 5'. In ogni turno, si devono affrontare le seguenti fasi:

1. Iniziativa
2. Spostamento Truppe
3. Combattimento Distanza
- a 4. Combattimento Ravvicinato

1) Iniziativa

Si decide lanciando 1d6 al quale si aggiunge il Carisma del condottiero (nel caso di DM o PNG, si calcoli o si scelga deliberatamente, senza esagerare). Eventuali Abilità (tipo Leadership, Comando o affini) concedono un ulteriore +1 all'iniziativa previo controllo a buon fine. Chi vince l'iniziativa esegue le altre azioni (Spostamento delle Truppe e Combattimenti, a Distanza e Ravvicinati) in ordine, risolve gli eventuali conflitti, poi passa la mano all'avversario, che ripeterà i passi da 2 a 4.

2) Spostamento Truppe

Il Generale di turno può spostare ogni Battaglione di un numero di caselle pari al proprio fattore MVM (ad esempio, per **MVM:2**, il battaglione può muoversi di ½, 1, 1½ o 2 caselle⁵). Tale movimento è facoltativo: se il generale reputa che certi battaglioni siano già in posizione ideale, non è costretto a muoverli. Esistono inoltre le seguenti regole:

- Il movimento di più caselle è consentito in linea retta o con cambi direzione di 60° al massimo.
- Un battaglione non può entrare in una casella dove vi è già un altro battaglione, amico o nemico che sia.
- Un generale può decidere di unire due o più Battaglioni in un'unica unità, purché questi siano omogenei (due Fanterie, due Cavallerie o due Tiratori) ed abbiano già subito delle perdite (vedi la sezione Combattimento). Per far ciò, rimuove fisicamente una pedina dal campo di gioco e modifica i dati dell'altra, aggiornandoli di conseguenza.

REGOLA OPZIONALE

Il fattore di spostamento può essere modificato in base al tipo di terreno, come riassunto nella seguente tabella.

Terreno	Montagna	Palude, Deserto	Foresta	Collina	Pianura	Terreno Naturale
Modifica	-1	-1	-½	-½	0	+1

Si consideri che tali modificatori non sono validi in tutti i casi. Si pensi ad esempio, ad un esercito di Nani che combattono in montagna o ad Umanoidi in luoghi aridi (tipo deserti). In tali casi, si applichi solo il modificatore valido per il **Terreno Naturale** e non quello penalizzante.

3) Combattimento a Distanza

Dopo aver espletato la sezione di movimento delle truppe, i generali potranno muovere all'attacco, a partire dalle pedine appartenenti alla Divisione dei Tiratori. Ogni pedina di questo tipo, infatti, può effettuare un attacco contro un Battaglione avversario entro il proprio fattore GIT (ad esempio, per **GIT:2**, il battaglione può attaccare nemici entro ½, 1, 1½ o 2 caselle).

REGOLA OPZIONALE

La gittata può essere modificata in base al tipo di terreno, come riassunto nella seguente tabella.

Terreno	Montagna	Foresta	Collina	Pianura
Modifica	+/- 1*	-1	+/- ½*	0

⁵ Lo spostamento di ½ casella consiste nello spostare la pedina dal centro della casella su uno spigolo o viceversa.
Dungeons & Dragons Addenda

* +/- significa che chi attacca dall'alto godrà del bonus; viceversa, chi attacca dal basso subirà la penalità.

STABILIRE L'ESITO DELLO SCONTRO

Abbiamo deciso di attaccare un Battaglione avversario. Come facciamo? Come si decide chi vince e chi perde? Si utilizzano gli altri parametri calcolati in precedenza, ovvero *ATT* (degli Attaccanti) e *DIF* (dei Difensori), con la seguente formula:

$$F.ATT = (ATT + 1d10)$$

Tale numero viene quindi confrontato con il fattore *DIF* dell'avversario, con gli esiti riportati di seguito:

- **F.ATT > DIF:** gli attaccanti infliggono grosse perdite ai difensori e possono, a scelta del generale, spostarsi nella casella occupata in precedenza dagli sconfitti, che sono costretti a rilocarsi fuori portata.
- **F.ATT = DIF:** gli attaccanti infliggono delle perdite ai difensori, che sono costretti a rilocarsi fuori tiro.
- **F.ATT < DIF:** gli attaccanti infliggono poche perdite ai difensori, che dimezzano i danni e tengono la posizione attuale.

STABILIRE LE PERDITE

Nei combattimenti a distanza, per definizione, l'avversario non riesce ad infliggere danni ai Tiratori, tranne quando anch'egli non sia un Battaglione di Tiratori. Per stabilire le perdite, si consulti il paragrafo "*Perdite in Combattimento*".

4) Combattimento Ravvicinato

Dopo aver risolto gli scontri alla distanza, passiamo ai classici scontri corpo a corpo, dove il cozzare dell'acciaio e del ferro la fa da padrone. L'unica regola che vige in tali combattimenti è che ogni Battaglione può combattere contro un qualsiasi battaglione avversario, purché esso sia dislocato in una casella confinante. Inoltre, se due o più Battaglioni alleati confinano con lo stesso avversario, il generale può stabilire, a proprio piacimento, di muovere un attacco per volta o di attaccare contemporaneamente.

In quest'ultimo caso tuttavia, bisogna utilizzare il valore medio dei fattori *ATT* e *DIF*, ma bisogna sommare il numero di effettivi, al fine di stabilire le perdite avversarie (e proprie), come vedremo nell'apposito paragrafo.

STABILIRE L'ESITO DELLO SCONTRO:

Abbiamo deciso di attaccare un Battaglione avversario. Come facciamo? Con la stessa regola usata in precedenza:

$$F.ATT = (ATT + 1d10)$$

Tale numero viene quindi confrontato con il fattore *DIF* dell'avversario, con gli esiti riportati di seguito:

- **F.ATT > DIF:** gli attaccanti riportano una netta vittoria e possono, a scelta del generale, spostarsi nella casella occupata in precedenza dagli sconfitti, che sono costretti a fuggire del loro valore *MVM* + ½ casella.
- **F.ATT = DIF:** attaccanti e difensori impattano, ognuno mantiene la propria posizione.
- **F.ATT < DIF:** gli attaccanti vengono respinti e sono costretti ad allontanarsi di ½ casella; i difensori dimezzano i danni e tengono la posizione attuale.

STABILIRE LE PERDITE

Nei combattimenti ravvicinati, sempre per definizione, entrambi i contendenti riportano più o meno danni. Per stabilire le perdite, si consulti il paragrafo “*Perdite in Combattimento*”.

Perdite in Combattimento

Nello scontro tra due o più Battaglioni, sia esso a distanza che ravvicinato, almeno una delle due fazioni subirà delle perdite. Il seguente specchietto mostra il confronto tra Battaglione attaccante e perdite.

- | | | |
|-------------------------------|------------------|--------------------------|
| • Fanteria, Cavalleria | Infligge a tutti | Subisce da tutti |
| • Tiratori | Infligge a tutti | Subisce solo da Tiratori |

PERDITE BATTAGLIONE DIFENSORI (PBD)

Dato che il numero di unità dei battaglioni potrebbe essere –e normalmente lo è- diverso, per determinare le perdite subite dai vinti, bisogna capire quanti colpi avversari sono andati a segno. Per individuare questi ultimi, si ricorre alla seguente formula:

$$\text{PBD} = [(F.ATT - DIF)^6 \times 10]\%.$$

Questa indica la percentuale dei colpi dell’attaccante andato a segno. Da qui, risalire al numero reale di vittime⁷ è semplice matematica, visto che bisogna calcolare la percentuale di un numero. Gli esempi qui sotto hanno lo scopo di chiarire le idee, ma vi assicuro che giocando tutte le difficoltà svaniscono al primo turno!

ESEMPI

Un Battaglione di 200 Tiratori (**ATT:3**) attacca un battaglione di 200 Fanti (**DIF:5**). Comunque vada, gli attaccanti non subiranno danni, visto che il combattimento è a distanza. Iniziamo con il calcolare F.ATT, lanciando 1d10 e sommandolo ad ATT. Otteniamo 4, quindi: **F.ATT:7** (4+3). Dato che è maggiore di DIF, i Tiratori hanno vinto e possono decidere –a piacimento- di restare dove sono o di spostarsi nella casella occupata in precedenza dagli sconfitti che, viceversa, sono costretti a fuggire fuori portata e subiscono anche delle perdite.

Quante sono ce lo dice la formula PBD: i Tiratori a segno sono $(7-5) \times 10 = 2 \times 10 = 20\%$ degli effettivi, ovvero 40 unità (20% di 200 Tiratori). Quindi, avendo 40 unità colpito, si deduce che 40 unità siano state colpite. Pertanto, dal prossimo turno, il battaglione di Fanti avrà 40 unità in meno.

Se i tiratori ottenevano 2 su 1d10, avrebbero avuto **F.ATT:5** ossia pari a DIF dei Fanti. Quindi, non avrebbero potuto avanzare –nemmeno volendo- mentre i Fanti erano comunque costretti a retrocedere fuori portata. Avrebbero inoltre subito perdite pari al $(5-5) \times 10 = 10\%$ degli attaccanti, ovvero 20 unità.

Se, infine, i tiratori ottenevano 1 su 1d10, avrebbero avuto **F.ATT:4** ossia inferiore a DIF dei Fanti. Entrambi avrebbero tenuto le posizioni, ma i fanti avrebbero ugualmente subito delle perdite. Il PBD sarebbe $(5-4) \times 10 = 10\%$, ovvero 20 tiratori. Dimezzando però i danni i Fanti avrebbero avuto solo 10 unità fuori uso.

PERDITE BATTAGLIONE ATTACCANTI (PBA)

In caso di combattimenti ravvicinati, o a distanza tra due Battaglioni di tiratori, anche gli attaccanti subiscano danni. Quanti sono ce lo dice la semplicissima regola qui enunciata:

Se F.ATT > DIF allora	PBA = (PBD / 3) %
Se F.ATT = DIF allora	PBA = (PBD / 2) %
Se F.ATT < DIF allora	PBA = PBD %

⁶ In caso di valore inferiore a 1, si consideri come valore 1; in caso di valore superiore a 10, si consideri come valore 10.

⁷ Per *vittime* intendo ora morti e/o feriti, o comunque un’unità non più in grado di combattere. Si veda il paragrafo relativo alle Vittime.

ESEMPI

Un Battaglione di 200 Orchi (**ATT:4 - DIF:6**) attacca un battaglione di 50 Fanti (**ATT:4 - DIF:7**). Essendo un combattimento corpo a corpo, entrambi subiranno danni. Iniziamo con il calcolare F.ATT, lanciando 1d10 e sommandolo ad ATT. Otteniamo 2, quindi: **F.ATT:6** (2+4). Dato che è inferiore a DIF dei Fanti, gli orchi vengono respinti (sono costretti ad allontanarsi di ½ casella) ed i fanti riescono a tenere la posizione.

Calcoliamo ora il PBD: gli orchi a segno sono stati $(6-7) \times 10 = 1 \times 10 = 10\%$, ovvero 20 unità. Avendo però vinto, i fanti riescono a dimezzare i danni, riducendo a 10 il numero di unità colpite. Per quanto riguarda il PBA, avremo che è pari al PBD (ovvero 10%), in quanto gli attaccanti hanno perso. Pertanto, gli orchi perderanno 20 unità (10% di 200).

Finito il turno degli Orchi, è la volta degli umani ad attaccare. Così, il gruppo di 40 (50-10 persi nell'attacco precedente) Fanti restituisce l'attacco al battaglione di 180 (200-20) Orchi residui. Il d10 per calcolare F.ATT dice 8, così che **F.ATT:12** (8+4). Essendo superiore a **DIF:7** degli Orchi, i Fanti vincono e possono occupare il territorio nemico. Gli orchi, viceversa, devono fuggire di 1½ casella (che è **MVM:1** più ½ casella).

Calcoliamo le perdite, iniziando dal PBD: i Fanti a segno sono stati $(12-6) \times 10 = 6 \times 10 = 60\%$, ovvero 24 unità. Avendo i fanti vinto, il PBA è 1/3 del PBD, e di conseguenza indica 8. Quindi, gli orchi calano a 156 (180-24) ed i Fanti resistono ancora, pur restando in 32 (40-8).

Manovre Speciali [Opzionale]

Nell'arco di una battaglia, i soldati possono –e spesso e volentieri lo fanno- effettuare manovre particolari, volte a migliorare la propria forza d'impatto o la propria difesa. Ovviamente, l'impegno, la coordinazione ed i tempi per effettuare tale manovre sono piuttosto elevati e ogni medaglia ha il suo rovescio: come la storia della coperta troppo corta: se migliori da una partem immancabilmente peggiori da un'altra parte. Tra le manovre più diffuse, ricordiamo le seguenti, che il DM potrà ampliare, modificare o rimuovere a piacimento. Sono di seguito presentate divise in manovre di (D)ifesa, d'(A)ttacco o di (M)ovimento, con i rispettivi vantaggi e svantaggi:

Tipo	Manovra	Vantaggi	Svantaggi
M	Cambio Lato	Consente di voltare fronte di 180°.	Perdita dell'attacco.
M	Ritirata	MVM raddoppiato.	Perdita dell'attacco. DIF peggiorata di 2.
D	Quadrato	DIF aumentata di 1.	Perdita dell'attacco e del movimento.
D	Ranghi Serrati	DIF aumentata di 1.	Vittime aumentate del 50%
A	Accerchiamento	ATT aumentato di 1.	DIF peggiorata di 2.
A	Cuneo	ATT aumentato di 1.	Vittime aumentate del 50%
A	Finta Ritirata	ATT aumentato di 1.	Dopo l'attacco, indietreggia di 1 casella.

Ogni battaglione ha a disposizione illimitate manovre di (M)ovimento ma una sola manovra di (A)ttacco ed una di (D)ifesa nell'arco dell'intera battaglia. In ogni caso, tali manovre non possono mai essere effettuate in due turni contigui, per consentire alle truppe di riprendersi e di riposizionarsi. Si noti che sulle pedine, vi sono due caselle contrassegnate con “A” e “D”, da barrare quando la truppa effettui una delle manovre corrispondenti.

Truppe Speciali

Avendole menzionate, solo di sfuggita e solo nei primi paragrafi, vi ho forse indotto a credere che queste siano in realtà poco importanti. Anche il regolamento ufficiale, d'altronde, tendo a confermare tale ipotesi.

Ma mai affermazione è così lontana dalla realtà: le truppe Speciali sono davvero speciali, e spesso decisive. Con queste regole, infatti, esse perdono la complessità che è loro consona e acquisiscono una sorta di trasparenza che, in pratica, ci consentirà di gestirle senza mai nemmeno vederle sul campo di battaglia. Non prendetemi per folle, ma iniziamo con ordine da dove avevamo interrotto, ovvero che nell'esercito “A” abbiamo 200 unità nella divisione Speciali e nell'esercito “B” ne abbiamo 50.

Innanzitutto, cosa sono queste truppe? E cosa fanno)

Sono quelle unità militari molto specializzate, quali Maghi, Chierici, Corpi Elitari, ecc. che in pratica non fanno proprio niente, nel senso che fisicamente noi non avremo alcuna pedina da muovere. In realtà, però fanno molto, in quanto forniscono i loro servizi a tutto gli altri Battaglioni impegnati nel conflitto.

In che modo aiutano gli altri Battaglioni?

Fornendo loro alcuni vantaggi. Guardiamo, per esempio, la seguente tabella:

Truppa	Descrizione Bonus	Bonus
Maghi, Sciamani	Consentono l'utilizzo di magie d'attacco	Attacco
Chierici, Wicca	Consentono l'utilizzo di magie difensive e protettive	Difesa, Vittime
Corpi Elitari	Migliorano la classe d'Attacco e Difensiva nei Corpo a Corpo	Attacco, Difesa
Creature Volanti	Migliorano la classe d'Attacco con Armi da Lancio	Attacco, Vittime
Cavalcature	Alcune possono attaccare, fuggono più velocemente	Attacco, Difesa, Vittime
Macchine da Guerra	Aumentano notevolmente il numero di Vittime avversarie	Vittime

Anche se la tabella copre solo una piccola parte di Truppe Speciali esistenti si può notare che i vantaggi sono molto uniformi. Nella colonna *Bonus*, infatti, notate come le parole *Attacco* e *Vittime* figurino ben 4 volte e la parole *Difesa* 3 volte.

Questo cosa significa?

Che le Truppe Speciali, qualunque esse siano, agiscono praticamente dappertutto. Avendolo scoperto noi, semplici DM, figuratevi gli strateghi ed i comandanti di Eserciti!! È ovvio pensare che all'interno di ogni esercito vi sia qualcuno in grado di curare ferite e qualcun'altro in grado di produrne di più. Ad esempio i maghi, che possono lanciare incantesimi d'attacco (grazie agli oggetti magici dell'esercito) dove vogliono, aumentando i danni e il potere d'attacco degli alleati. O pensate ai chierici, che possono lanciare incantesimi difensivi (sempre e anche grazie a oggetti magici dell'esercito) dove servono, aumentando le difese e riducendo il numero delle vittime. Stesso discorso per le creature volanti, che possono attaccare in picchiata, o agevolare gli attacchi di chi li monta, ma possono anche scappare diventando irraggiungibili, e salvando così delle vite umane. Anche le catapulte, dalla distanza, possono aiutare un particolare Battaglione, e così via! Avete capito?

Nel loro complesso, queste Truppe Speciali sono davvero speciali, e potenti!

Ma in che misura i loro servizi influiscono nella battaglia?

Ebbene, queste Truppe Speciali, considerandole nella loro forma più semplice, ovvero eterogenee (un pò dell'uno e un pò dell'altro) offrono i seguenti benefici:

- **Probabilità di aumentare di 1 punto ATT** pari alla % di truppe Speciali (se si è in Attacco)
- **Probabilità di aumentare di 1 punto DIF** pari alla % di truppe Speciali (se si è in Difesa)
- **Aumento del numero di vittime inflitte** pari alla % di truppe Speciali (sia in Attacco che in Difesa)
- **Diminuzione del numero di vittime subite** pari alla % di truppe Speciali (sia in Attacco che in Difesa)

Se guardiamo ad esempio l'esercito "A", vediamo che gli Speciali il 10%. Pertanto, ogni Battaglione dell'esercito "A" avrà il 10% di probabilità di aumentare di 1 punto ATT e DIF e varierà del 10% il numero di vittime inflitte (+10%) e subite (-10%).

Allo stesso modo, l'esercito "B", ha il 2% di Speciali. Pertanto, ogni suo Battaglione avrà il 2% di probabilità di aumentare di 1 punto ATT e DIF e varierà del 2% il numero di vittime inflitte (+10%) e subite (-10%).

ESEMPI

Quattro Battaglioni da 200 Coboldi (**ATT:2 - DIF:4**) attaccano un Battaglione di 250 Fanti (**ATT:4 - DIF:7**).

Iniziamo con il calcolare F.ATT, lanciando 1d10 e sommandolo ad ATT. Otteniamo 4, quindi: **F.ATT:6** (4+2), che è inferiore a DIF:7 dei Fanti. Tuttavia, i Coboldi provano a sfruttare le truppe Speciali, tirano d% e fanno 1! Quindi, F.ATT gode di un bonus di +1 e diventa **F.ATT:7**, che significa non più sconfitta ma bensì pari. Anche i Fanti possono sfruttare le truppe Speciali, tirano d% ma ottengono 60. Pertanto, avendo impattato, sia i Coboldi che i Fanti mantengono la posizione.

Calcoliamo adesso i danni, iniziando dal PBD: i Coboldi a segno sono il $(7-7) \times 10 = 10\%$ degli effettivi, ovvero 80 unità (10% di 800). A questi si unisce il 2% dovuto agli Speciali, per un totale di 82 colpi a segno. Tuttavia, grazie ai loro Speciali, i Fanti riducono tale numero del 10% quindi il numero di vittime cala a 74.

Passiamo ora al PBA, che, avendo i due eserciti impattato, è la metà del PBD: ovvero 40 (80/2). I Fanti però, aumentano del 10% le vittime inflitte, portandole dunque a 44. Ma ancora una volta, i Coboldi calano tale numero del 2%, portandole a 43.

Ricapitolando, i Coboldi resteranno in 757 (800-43); i Fanti si ritroveranno in 173 (250-74).

Polveri di Morte

Conclusione

Quando finisce una battaglia? Per definizione, quando uno dei due Generali decide un cessate il fuoco, oppure –caso quasi impossibile– quando tutte le pedine di un esercito vengono annullate dall'altra fazione.

Ogni Generale ha, in ogni momento, due modi per porre fine alla battaglia:

- **Cessare le Ostilità, ordinando una ritirata:** in questo caso, l'altro Generale può decidere due cose:
 - **Inseguire il fuggitivo:** la battaglia in pratica, continua esattamente come prima.
 - **Ritirarsi egli stesso a leccarsi le ferite:** i due eserciti si accampano per la notte, continuando i combattimenti la mattina successiva. In tal caso, entrambi gli eserciti guadagnano il 10% delle unità perse (vedi "Vittime", di seguito).
- **Arrendersi Definitivamente:** in tal caso, si discutono le trattative della resa.

Vittime

Le vittime di battaglia sono morte o ferite? La situazione più realistica, per il mio modo di vedere le cose è la seguente:

- 30% delle vittime è considerato Morto.
- 70% delle vittime è considerato Ferito. Di queste (per pianificare battaglie future):
 - Un 10% è recuperabile entro un giorno.
 - Un 50% è recuperabile entro una settimana.
 - Il restante 40% è recuperabile entro un mese.

Ovvero, nel nostro caso, supponiamo che alla fine della Battaglia l'esercito "A" conti 1550 sani e 450 vittime. Di queste, 135 (30%) sono morte e 315 ferite. Di queste, 31 sono già disponibili per la battaglia del giorno dopo (portando il totale dei sani a 1581 unità); 157 si recuperano entro una settimana; le restanti 127 sono recuperabili dopo un intero mese.

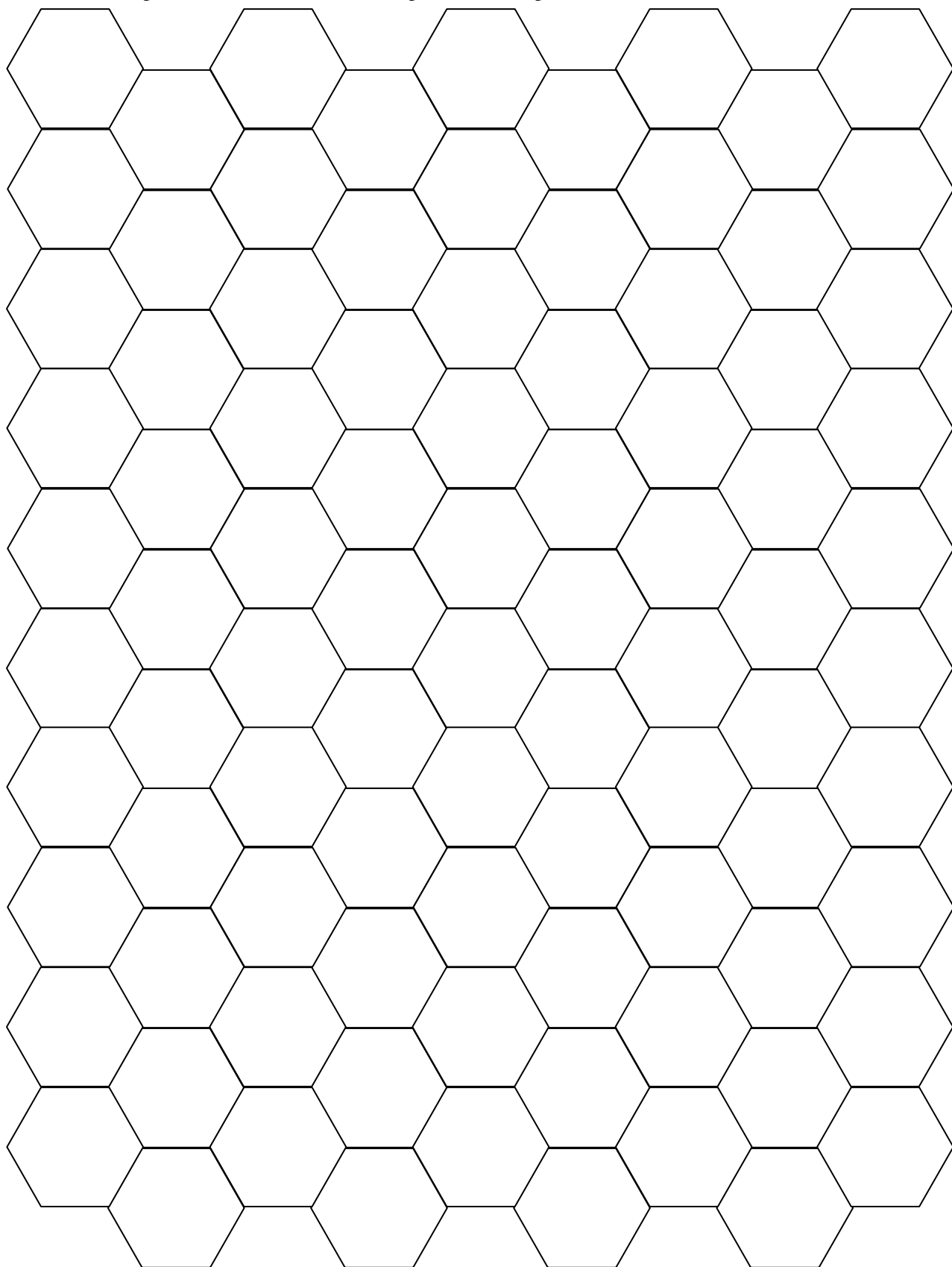
Appendice A – Pedine dei Battaglioni



Stampare la pagina, incollarla eventualmente sopra un cartoncino semirigido e ritagliare le pedine, piegarle in due lungo la linea mediana e lungo i bordi inferiori, per realizzarne una base d'appoggio. Ripetere le operazioni fino ad ottenere un numero di pedine sufficienti a svolgere la battaglia. Le pedine sono già presentate in due colori per simulare i due eserciti.

Appendice B – Campo di Gioco

Stampare la pagina più volte, incollandole eventualmente su un cartoncino semirigido e ritagliare la sagoma del campo di battaglia composta dai vari esagoni. Unire i vari fogli tra di loro con del semplice nastro adesivo posto sul retro e arricchire a piacimento o per lo meno con le linee relative all'altimetria.



Eserciti e soldati

Autore: Stefano Lorenzi • Pubblicazione originale per L'Albero dei Giochi

In questo scritto, affrontiamo le regole sull'onere economico del possedere un esercito e su quanto può dare un soldato a seconda dell'addestramento.

Costo dei soldati

Ogni soldato, in un esercito stanziato, necessita di due cose, paga ed addestramento.

La prima implica la paga mensile del soldato, ovvero il soldo, e senza questo ben difficilmente gli eserciti combattono. La paga è definita dal grado di competenza del soldato, ed incide sul morale innanzitutto. Una volta che i soldati vengono pagati quanto gli spetta, sono contenti e faranno il loro lavoro. Esistono particolari eccezioni alla paga, che sono la razzia e la coscrizione obbligatoria, entrambi casi particolari e non facilmente gestibili. Per adesso, occupiamoci soltanto del costo di un mercenario, ovvero il soldato professionista che percepisce il soldo.

Il costo dell'addestramento è d'obbligo, ed in pratica è l'elemento più importante. I soldi della paga vanno in mano ai soldati, che li usano come più desiderano. L'addestramento invece è la quantità di denaro speso per rendere un esercito competitivo, combattivo ed addestrato. I soldi così spesi vanno a finire in vitto, alloggio, strutture, logistica. In pratica, se il vostro esercito deve combattere, ogni soldato deve addestrarsi con armi ben costruite, con corazze resistenti, con insegne che portano simboli gloriosi, e deve poi mangiare, dormire, avere le tende, i cavalli, le stalle, i fabbri, i cuochi, e tutta la logistica conseguente. Soltanto le compagnie di ventura sfuggono a queste incombenze, soltanto perché si pagano da sé l'addestramento, ma richiedono una paga sensibilmente più alta e spesso diritto di razzia. Quindi, il vostro esercito avrà un costo d'addestramento diviso, per comodità, per ogni soldato. Ricordate comunque che meglio è addestrato l'esercito, più saranno le vittorie sul campo.

Ora che conosciamo le spese necessarie, vediamo di quantificarle mediante una tabella. Iniziamo con la paga. Sulla colonna verticale è riportata la specialità del soldato, su quella orizzontale la sua esperienza (più è esperto e capace, più vorrà di paga). I costi sono riportati in monete d'oro mensili.

Specialità	Soldato (<2° liv)	Soldato scelto (2°-4°)	Veterano (5°-6°)	Pretoriano (7°+)
Milizia	2	4	8	16
Fanteria leggera	3	6	12	24
Fanteria media	4	8	16	32
Fanteria pesante	5	10	20	40
Cavalleria leggera	5	10	20	40
Cavalleria media	10	20	40	80
Cavalleria pesante	15	30	60	120
Arcieri	4	8	16	32
Balestrieri	5	10	20	40
Frombolieri	3	6	12	24

Vediamo ora, per le stesse truppe, il costo dell'addestramento di base. Il costo è in monete d'oro mensili.

Specialità	Costo
Milizia	2
Fanteria leggera	3
Fanteria media	3.5
Fanteria pesante	4
Cavalleria leggera	6
Cavalleria media	8
Cavalleria pesante	10
Arcieri	3
Balestrieri	3.5
Frombolieri	3

Quindi, un semplice soldato di fanteria pesante costa, al mese, 5 mo di paga e 4 mo d'addestramento, per un totale di 9 mo. Se il soldato fosse stato un veterano, 20 mo di paga e 4 mo per l'addestramento, quindi 24 mo.

Addestramento

Come influisce l'addestramento sui soldati? Il migliore addestramento produce i migliori soldati, quindi è logico che più tempo impiegano i soldati in un buon addestramento, più esperienza assumono, diventando più letali in battaglia. In pratica, i soldati passano di livello come i guerrieri normali, guadagnando punti esperienza ogni giorno di addestramento. Ovviamente, più imparano più dovranno faticare per aumentare di livello, e sebbene guadagnino più P.X. al giorno, come si sa i livelli successivi richiedono numeri grossi. In ogni caso, ecco qui la tabella che descrive il miglioramento dei soldati durante l'addestramento.

La tabella presuppone una regola fondamentale: l'ufficiale di addestramento deve essere sempre almeno 2 livelli superiore ai propri uomini. Quindi, un ufficiale del 7° livello può portare al massimo i soldati al 5° livello. Ricordate che durante l'addestramento anche l'ufficiale guadagna punti esperienza, nella stessa quantità della truppa addestrata.

Progresso	Punti esperienza al giorno
Uomo comune → guerriero 1° liv.	120 giorni
G1° → G2°	15 P.X.
G2° → G4°	30 P.X.
G4° → G5°	50 P.X.
G5° → G6°	75 P.X.
G6° → G7°	100 P.X.
G7° → G8°	150 P.X.
G8° → G9°	200 P.X.
G9° → G10°	250 P.X.
oltre	250 P.X.

Il passaggio da uomo comune a guerriero non offre Punti Esperienza, ma descrive soltanto il tempo necessario per il miglioramento. Questa tabella è valida per un addestramento normale, con il costo standard. La prossima tabella descrive altri tipi di addestramento e le modifiche all'esperienza. Il costo si applica su quello standard di addestramento.

Addestramento	Costo	Esperienza
Eccellente	x3	x3(/3)
Ottimo	x2	x2(/2)
Buono	x1.5	x1.5(3/4)
Normale	x1	x1(-)
Insufficiente	-20%	$\frac{3}{4}(x1.5)$
Scarso	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}(x2)$
Nulla	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{4}(x3)$

Ovviamente, il bonus/penalità all'esperienza si applica pure nel tempo necessario a trasformare uomini comuni in guerrieri, ed è il bonus tra parentesi.

A conti fatti, un fante pesante del 1° livello con addestramento eccellente, avrà una paga mensile di 5 mo, un costo d'addestramento di 12 mo mensili, ed impiegherà, al ritmo di 45 P.X. al giorno, 45 giorni per passare al 2° livello. A quel punto, inizierà a considerarsi un soldato scelto, chiedendo una paga più alta, mentre il costo di addestramento, invariato, lo porterà a prendere 30 P.X. al giorno.

Armi d'assedio e macchine da guerra

Autore: Stefano Lorenzi • Pubblicazione originale per L'Albero dei Giochi

L'arte della guerra ha sempre avuto un ruolo di primo piano negli studi dell'umanità e delle altre razze intelligenti. Sino dall'uso primordiale di una clava, le armi da guerra non hanno fatto altro che evolversi in ogni tipo di forma, sino a raggiungere la letalità delle armi moderne. Ma le armi individuali, temprate dall'acciaio e taglienti, non bastavano per portare l'assedio alle fortezze o ad altri luoghi protetti, non garantivano ampie gittate e costringevano i combattenti spesso alla mischia. Per questo le comunità guerriere svilupparono letali macchine da guerra, giganteschi meccanismi capaci di portare distruzione e morte a distanze non raggiungibili da braccio umano, oltre a poter sfondare con i loro possenti colpi le mura delle fortezze più resistenti. Assieme alle catapulte, alle balliste ed ai cannoni vennero i carri da battaglia, le torri d'assedio, le granugole, e decine di altri artifici meccanici capaci di estendere la letalità dello spirito guerresco di ogni razza. Questa è una lista ed un esame più approfondito di quello che è il panorama delle armi pesanti e delle macchine da guerra disponibili nelle tormentate terre fantasy di oggi.

Arma	Thac0	RdF	Danni	D. Spec.	Serv.	Dir.	Raggio	P.R.	TdC	Costo
Ballista leggera	15 (d)	4,8,8	4d8 (1)		1	-	-/12/24/36	4	10	200
Ballista media	15 (d)	6,10,12	6d8 (1d2)	-1	2	-	-/12/27/39	5	15	300
Ballista pesante	15 (d)	8,12,16	8d8 (1d3)	-2	4	-	-/12/30/42	6	20	400
Bombarda normale	17 (i)	8,12,15	10d6 (1d10)	-4	3	30	12/-/-/40	12	30	10.000
Bombarda pesante	19 (i)	9,14,18	10d10 (2d8)	-6	5	30	24/-/-/80	15	40	30.000
Cannone leggero	15 (d/i)	8,12,15	10d6 (1d6)	-2	3	-	-/15/45/90	10	30	10.000
Cannone medio	15 (d/i)	9,14,18	15d6 (1d10)	-4	4	-	-/20/60/120	15	40	15.000
Cannone pesante	15 (d/i)	15,24,30	20d6 (2d10)	-8	6	15	-/30/90/180	20	60	30.000
Catapulta leggera	17 (i)	4,8,8	3d6 (1d4)	-2	1	-	12/-/-/30	5	10	250
Catapulta media	18 (i)	6,9,12	5d6 (1d6)	-3	3	-	12/-/-/36	8	15	350
Catapulta pesante	19 (i)	8,12,16	8d6 (1d8)	-4	5	20	15/-/-/42	10	20	500
Granugola	8 (d)	6,9,12	3d6x5 (1)	-6	2	-	-/1/2/3	6	15	400
Trebuchet	19 (i)	8,12,16	10d6 (1d10)	-6	8	30	24/-/-/48	12	30	750

Legenda

<i>Thac0</i>	Il tiro per colpire. Per questo genere di armi, il Thac0 è fisso ed utilizza modificatori dovuti al sistema di tiro (vedi) ed all'abilità del servente puntatore. La lettera indica il sistema di tiro, (i) per indiretto — a mortaio — e (d) per diretto.
<i>RdF</i>	Ritmo di fuoco, ovvero ogni quanti round l'arma è pronta a sparare di nuovo. Può variare a seconda dei serventi e della loro abilità. Vi sono 3 numeri: il primo indica che i serventi o almeno metà di essi sono specializzati nell'utilizzo dell'arma, il secondo che sono abili ma non specializzati nell'uso dell'arma specifica, il terzo numero indica che solo un servente è abile nell'uso dell'arma. Se il numero di serventi viene raddoppiato, il RdF scivola automaticamente al numero precedente. In caso di primo numero, il RdF viene dimezzato.
<i>Danni</i>	Vengono considerati i danni normali se l'obiettivo viene colpito, tra parentesi i danni strutturali causati a strutture o altre macchine da guerra.
<i>D. Spec.</i>	Danni speciali. Su creature di taglia M, se colpite, si applica un danno speciale. Questo danno indica il trauma indotto dall'ampia ferita prodotta, indipendentemente dai PF inflitti. La vittima deve riuscire un TS contro morte oppure morire sul colpo a causa della ferita. Il numero elencato indica la penalità al suddetto tiro. Il TS viene modificato sulla taglia della creatura: -8 per taglia inferiore a S, -4 per taglia S, +2 per taglia G o maggiore.
<i>Serv.</i>	Indica il numero di serventi minimi per operare il pezzo. Può influenzare il RdF. Con un numero di serventi dimezzato si può ancora utilizzare l'arma, ma con un RdF raddoppiato.
<i>Dir.</i>	Indica il direzionamento dell'arma, ovvero il tempo impiegato in round per spostare l'arma di un arco di 45 gradi. L'assenza di questo punteggio indica che il direzionamento può essere effettuato in un round.

<i>Raggio</i>	Sono elencati 4 raggi espressi in decine di metri: il primo è il raggio minimo, ovvero la distanza minima d'ingaggio per l'arma. Ciò indica che l'arma non può colpire obiettivi a distanza minore del raggio minimo. I successivi tre numeri sono i normali raggi corto, medio e lungo.
<i>P.R.</i>	Elenca la resistenza dell'arma in punti strutturali.
<i>TdC</i>	Il tempo minimo, in giorni, per costruire una macchina in giorni.
<i>Costo</i>	Indica il costo in monete d'oro per costruire la macchina.

Proiettili	Tipo	Costo m.o.	Peso Kg.	
Ballista leggera	dardo normale	1	0,8	
	dardo incendiario	3	1,0	
Ballista media	dardo normale	2	1,5	
	dardo incendiario	6	2,0	
Ballista pesante	dardo normale	4	3,0	
	dardo incendiario	12	3,8	
Bombarda normale	palla in pietra	8	10,0	- 3 TpC per palle in pietra
	palla in piombo	40	10,0	
	polveri	50	0,5	
Bombarda pesante	palla in pietra	12	15,0	-3 TpC per palle in pietra
	palla in piombo	60	15,0	
	polveri	100	1,0	
Cannone leggero	palla in pietra	10	10,0	-2 TpC per palle in pietra
	palla in piombo	50	10,0	
	polveri	80	0,8	
Cannone medio	palla in pietra	15	15,0	-2 TpC per palle in pietra
	palla in piombo	75	15,0	
	polveri	100	1,0	
Cannone pesante	palla in pietra	20	20,0	-2 TpC per palle in pietra
	palla in piombo	100	20,0	
	polveri	150	1,5	
Catapulta leggera	proietto			
Catapulta media	proietto			
Catapulta pesante	proietto			
Granugola				
Trebuchet	proietto			

Tiro diretto e indiretto

Le armi da guerra possono utilizzare due sistemi di tiro, a seconda del modello. Il tiro indiretto, con traiettoria a parabola, consente una gittata più lunga, ma una gittata minima più alta, mentre il tiro diretto indica una traiettoria tesa con distanza d'ingaggio pressoché assoluta, capacità di colpire migliore, ma gittata più breve. Esistono dei modificatori al Thac0 relativi ai due sistemi di tiro comuni ad entrambi. L'unica differenza è che gli obiettivi del tiro indiretto si considerano aventi CA 0, senza modificatori di alcun tipo, mentre quelli del tiro diretto hanno una CA 9, con modificatori della destrezza e delle protezioni magiche. Ecco i modificatori comuni per i colpi diretti:

- +3 per obiettivi stazionari
- -3 su obiettivi con movimento da 3 a 12
- -6 su obiettivi con movimento superiore a 12
- +4 per il secondo tiro e i seguenti su obiettivi stazionari
- +2 su obiettivi grandi più di 10 metri
- +4 su obiettivi superiori a 30 metri
- +6 su obiettivi superiori a 90 metri

Breve descrizione delle macchine da guerra

Ballista: Si tratta di un'enorme balestra montata su di un meccanismo di rotazione. L'arco in metallo può lanciare dardi appositi, vere e proprie lance capaci di causare danni enormi a creature colpite, ma non sono molto efficaci contro strutture. Il tiro diretto le rende adatte per l'utilizzo contro bersagli mobili. Il dardo può essere incendiario, in grado di appiccare un incendio su strutture legnose.

Bombarda: Pesante e rudimentale strumento di artiglieria a polvere da sparo, possiede un tiro indiretto molto arcuato. A seconda della carica lancia proietti di varie dimensioni, solitamente in pietra o ferro. Utilizzata perlopiù negli assedi, vista la lentezza di caricamento ed il peso enorme.

Cannone: Versione migliorata dell'artiglieria da fuoco, può sparare con tiro diretto ed indiretto. Il consumo di polvere ed il proietto sparato sono relativi alla pesantezza del pezzo. Letale negli assedi, possiede una limitata capacità di fuoco contro obiettivi in movimento.

Catapulta: Classica arma da assedio, tramite un arco in legno e corda scaglia grossi massi sull'obiettivo. Non permette il tiro diretto, per cui può essere usata solo negli assedi e nelle battaglie navali.

Granugola: Terribile arma da guerra, è inutile contro strutture protette, ma è letale per truppe appiedate o creature nel raggio di tiro, peraltro corto. Si tratta di un arco in metallo caricato molto teso con una miriade di biglie in metallo o pietra, scaricate in una mitragliata particolarmente mortale a breve raggio.

Trebuchet: Versione migliorata della catapulta, permette di incrementare la gittata grazie ad un sistema di tiro indiretto che si basa sulla gravità, ovvero l'utilizzo di un pesante contrappeso, per scagliare il proietto, invece di usare la torsione dell'arco.

Servente puntatore

Ogni macchina da guerra possiede un vario numero di serventi. Tra questi, il più importante è il servente puntatore, ovvero colui che decide il momento di fuoco e dirige gli altri serventi nel puntamento. Il servente puntatore deve sempre essere abile nell'uso dell'arma specifica. In questo caso egli può manovrare l'arma con le normali procedure. Per ogni 3 punti di differenza fra il Thac0 di base della macchina e quello del servente si ottiene un bonus di +1 al TpC. Se il Thac0 del servente è maggiore di quello base della macchina (es. un guerriero del 3° livello che usa una ballista) viene usato il Thac0 di base dell'arma.

Se il servente puntatore è un guerriero ed ha un qualche grado di abilità con l'arma, il TpC ottiene un ulteriore bonus di +1 e il RdF viene migliorato.

Miscellanea di macchine da guerra

Ariete: Utilizzato per sfondare portoni o grate, si tratta di un tronco grezzo o semilavorato adatto ad essere portato in carica da un certo numero di serventi. A seconda del peso, può essere più o meno dannoso.

Calderone: Semplice pentola di varie dimensioni, capace di versare un getto di pece od olio bollente su nemici sottostanti. I danni sono calcolabili come per l'olio bollente, e la quantità decide il raggio d'azione di caduta.

Proiettore di fuoco chimico: Vero e proprio lanciafiamme, con una gittata di una ventina di metri, in cui viene spanto un velo di fuoco chimico, i cui danni sono pari all'olio di fuoco. Un proiettore medio causa 3d10 PF al primo round, e 1d10 i successivi due, ma varianti più leggere o massicce possono diminuire o ampliare l'ammontare di danni inflitti.

Torre d'assedio: Costruzione di dimensioni variabili adatta a portare schiere di soldati protetti all'assalto di fortezze o castelli. Tramite ponti in legno dalle torri possono poi sciamare i soldati sulle mura.

Veicoli da guerra: Si tratta di carri a due, quattro o più ruote appositamente costruiti per fungere da macchine da guerra. Tra essi compaiono bighe con ruote munite di falci, carri con pesanti protezioni per arcieri o balestrieri e via dicendo. A seconda della tecnologia disponibile e dell'uso della magia, i veicoli possono essere più o meno elaborati e possedere moto meccanico o energia animale. I punti strutturali dei vari veicoli dipendono dalla massa e dalla struttura, oltre che dalle protezioni disponibili, e

comunque spesso debbono essere trainati da animali, quindi vulnerabili in quanto a mobilità. Il punteggio del veicolo è comunque assegnato in base alle già descritte forme strutturali.

Protezioni

Tipo di protezione	Spessore	P.A.	P.R.
Porta in legno leggera	1 cm	-	1
Porta in legno massiccio	2-3 cm	-	2
Porta in legno e metallo rinforzata	5-10 cm	1	3
Portone in legno massiccio e metallo	10-100 cm	2+	6
Cancello o inferriata normale	-	2	3
Cancello o grata rinforzata	-	3	4
Pareti in legno normale	1-2 cm	-	2
Pareti in legno massiccio	3-5 cm	1	6
Pareti in muratura leggera	5-15 cm	1	4
Pareti in muratura media	15-50 cm	3	8
Pareti in muratura spessa	50-150 cm	5+	15+
Pareti in roccia fina	20-50 cm	2	6
Pareti in roccia dura	50-100 cm	5	10
Pareti in roccia spessa	100-300 cm	7	20
Pareti in roccia molto spessa	300+ cm	10+	30+
Pareti in metallo fino	2-5 cm	3	10
Pareti in metallo spesso	5-20 cm	5+	15+

Punti Rottura (P.R.)

Ogni oggetto e struttura possiede una certa resistenza, espressa in P.R.

Quando la struttura è colpita da un'arma pesante, essa riesce ad assorbire un certo numero di P.R. per ogni colpo inflitto, stabiliti sulla base del valore P.A. (punti assorbimento).

Per esempio, una porta in legno e metallo rinforzata ha 1 P.A. e 3 P.R. Viene colpita da un proietto di catapulta leggera (che infligge 1d4 P.R.) per un totale di 3 P.R. Viene assorbito 1 P.R. dal P.A. ed altri 2 P.R. diminuiscono la resistenza della porta riducendola, dopo il primo colpo, a 1 P.R.

Il valore di P.A. non diminuisce se la resistenza della struttura cala, ma rimane sempre lo stesso fino a completa rottura. Nel caso in cui i P.R. inflitti non eccedano il valore di P.A. della struttura, la resistenza della stessa non viene compromessa. Se una struttura è colpita con armi normali, si possono determinare i P.R. inflitti considerando l'intervallo di 1 P.R. per ogni tot di PF inflitti con un solo colpo dall'arma ed il tipo di arma usato:

P.F. inflitti dall'arma con un colpo	P.R. arma B	P.R. arma P	P.R. arma S
1-9	0	0	0
10-14	1	0	0
15-19	1	0	1
20-24	1d2	1	1
25-29	1d2	1	1
30-34	1d3	1	1d2
35-39	1d3	1	1d2
40-44	1d4	1d2	1d2
45-49	1d4	1d2	1d3
50-54	1d5	1d2	1d3
55-59	1d5	1d2	1d3
60-65	1d6	1d3	1d4

Regole aggiuntive per le cavalcature

Autore: Gianmatteo Tonci

Introduzione

Quello che segue è un sistema per creare cavalli ed altri animali da soma, da viaggio e da guerra dettagliati e definiti, identificati con nuove caratteristiche che li differenziano tra loro, e nuovi tipi di cavalcature insolite e fantastiche già pronte per essere utilizzate nelle campagne di D&D.

Quello delle cavalcature è uno degli aspetti complementari più importanti di ogni gioco di ruolo fantasy, dato che i personaggi, a meno di utilizzare mezzi magici o straordinari, devono affidarsi per i lunghi viaggi che si trovano a dover affrontare o ai propri piedi od alle robuste zampe ed alla solida sella di un cavallo e dei suoi “cugini”.

In molti giochi di ruolo fantasy, questo aspetto viene sottovalutato o trattato con estrema superficialità, creando non pochi problemi ai master ed ai giocatori che intendono approfondire questo aspetto del regolamento. Le regole che seguono sono studiate proprio per colmare questa lacuna, fornendo un sistema che permetta di dare la giusta importanza alle cavalcature dei personaggi, individuandone con precisione caratteristiche fisiche, attitudini e peculiarità. Vengono inoltre descritte nuove regole per le bardature degli animali e l'equipaggiamento specifico necessario per tutti i cavalieri. Nuove razze fantastiche di cavalcature sono poi introdotte in dettaglio, per consentire una varietà ancora maggiore alle classiche cavalcature di ogni campagna fantasy.

Tutte le informazioni e le regole utilizzate in questo articolo sono molto generiche e versatili, e le statistiche sono studiate per essere utilizzate con il regolamento di Dungeons & Dragons. Una apposita sezione, riportata alla fine di questo articolo, elenca in dettaglio tutte le schede per le nuove cavalcature introdotte nel gioco. Tutte le cavalcature descritte in questo articolo sono esclusivamente terrestri, per cui i fattori sviluppati nel corso del regolamento sono bilanciati per animali che non siano in grado di volare.

Nota: il sistema e le statistiche riportati in questo articolo integrano o sostituiscono totalmente quello del regolamento D&D.

Caratteristiche delle cavalcature

Concetti generali

Per dare alle cavalcature degli eroi la giusta importanza nel corso del gioco, è opportuno utilizzare un sistema che, pur essendo generico (e quindi adattabile a qualsiasi sistema di gioco) e semplice (ma non semplicistico), permette di simulare con competenza e flessibilità questo importante aspetto di qualsiasi campagna fantasy.

Molto spesso, sia nella letteratura come nei film, il cavallo è il proverbiale “miglior amico dell'uomo” (o elfo, o nano, e così via a seconda dei casi), tanto da ritagliarsi un proprio spazio da protagonista e da meritarsi imprese personali di indubbio valore. Nomi celebri dei cavalli della letteratura e della storia (ad esempio, l'Ombromanto di Gandalf ed il Ronzinante di Don Chisciotte, tanto per citarne alcuni) sono divenuti celebri quanto quelli dei propri cavalieri.

Puntualmente però, quando si passa alle regole nude e crude, ci si accorge (maggiormente in taluni sistemi, in misura minore in altri), che questi fedeli compagni sono poco più che inermi di fronte alle minacce che devono fronteggiare accanto ai propri padroni, specie se i cavalieri sono ormai eroi di grande potenza ed esperienza. Una delle pecche maggiori è quella che non consente anche all'animale di progredire come il proprietario, nonostante spesso ne condivida le sorti e lo accompagni nel momento del pericolo. Naturalmente, sarebbe troppo gravoso tenere un simile computo anche per gli animali, oltre che per i personaggi stessi, ma il sistema presentato nel seguito fa sì che, sotto alcuni aspetti, ognuno possa scegliere la cavalcatura più adatta per sé e con capacità commisurate al proprio livello di potere.

Come vedremo dettagliatamente nel seguito, ogni cavalcatura viene descritta prendendone in considerazione gli aspetti fondamentali, in modo tale che si ottenga una grande varietà di scelta.

Attributi fondamentali

Ogni cavalcatura viene definita dai seguenti attributi:

- **Taglia:** indica la stazza dell'animale. Viene genericamente suddivisa in Leggera, Media e Pesante, a seconda della corporatura, della struttura fisica e della capacità di trasportare carichi.
- **Qualità:** indica la condizione generale dell'animale. In base ad essa, le cavalcature vengono genericamente suddivise in Ronzino, Puledro, Ordinario, Superiore, Stallone e Purosangue.
- **Addestramento:** indica il grado di preparazione ed ammaestramento dell'animale. A seconda di esso, le cavalcature vengono genericamente suddivise in Selvaggio, Inesperto, Allenato, Obbediente, Disciplinato.

Questi semplici attributi, applicati alle singole specie e tipologie di cavalcature, permettono di definire con chiarezza, rapidità e semplicità le caratteristiche dell'animale ed il suo comportamento nelle situazioni pericolose in cui potrebbe imbattersi.

Cavalcature ordinarie

Questi tipi di animali sono di gran lunga i più comuni tra quelli utilizzati dagli avventurieri nel corso del gioco.

Spaziano dai cavalli ai pony, fino ai più modesti asini e muli, per arrivare ai veloci destrieri ed ai possenti cavalli da guerra dei grandi combattenti.

Nel seguito sono descritte in dettaglio le caratteristiche fondamentali di ogni tipologia, assieme ad una piccola digressione sugli utilizzi che più comunemente vengono fatti della cavalcatura.

Asini e muli

Queste semplici cavalcature vengono utilizzate principalmente come bestie da soma, animali da trasporto per i carichi più pesanti, e raramente vengono cavalcati nel vero senso della parola.

Nessun avventuriero che si rispetti si farebbe vedere in giro in groppa ad uno di essi, ed è raro che siano utilizzati come montatura anche dalle classi sociali meno abbienti.

Tozzi e massicci di corporatura, con il pelo ispido e poco intelligenti, questi animali hanno anche lo svantaggio di essere testardi, bizzosi e scarsamente coraggiosi.

Sicuramente sono la peggior scelta che un personaggio può fare quando decide di acquistare una cavalcatura, anche se il prezzo relativamente economico né fa montature virtualmente alla portata di qualunque tasca.

Castroni

Questi splendidi animali hanno dimensioni considerevoli e portamento fiero, e vengono utilizzati quasi esclusivamente in battaglia, dato che sono sprecati per portare carichi.

Si tratta di una specie di elite formata dai migliori cavalli da guerra, spesso riservati ai soli comandanti e generali di un esercito.

I grandi eroi che si sono distinti in battaglia montano generalmente bestie di questo tipo, che incutono timore negli avversari e sono estremamente disciplinate e coraggiose.

I castroni sono riservati soltanto ai veri eroi ed ai personaggi più potenti, anche perché si tratta quasi sempre di animali speciali e molto preziosi.

Cavalli da guerra

Questi animali sono utilizzati in battaglia, dove è necessario avere montature al tempo stesso robuste, affidabili e disciplinate.

Volitivi e coraggiosi, hanno generalmente un temperamento combattivo e non si spaventano facilmente neanche nelle mischie più cruente.

Se vengono montati da cavalieri esperti e determinati, non indietreggiano di fronte a nulla ed a nessuno, e sono i compagni ideali di guerrieri, cavalieri erranti, paladini ed altri soldati di ventura. Sono la scelta preferita dai guerrieri, anche se il costo elevato non permette a tutti di acquistarli, e molti preferiscono ripiegare su cavalcature meno pugnaci ma egualmente affidabili (anche se più economiche).

Cavalli da tiro

Questi animali sono lenti, massicci e molto forti, anche se non particolarmente adatti ad essere cavalcati.

Vengono utilizzati principalmente come bestie da soma e da fatica, anche vista la scarsa intelligenza, l'indisciplina e il temperamento inadatto alle situazioni pericolose o impreviste.

In casi di emergenza, vengono anche utilizzati quali montature, specialmente dagli appartenenti ai ceti più modesti, anche visto il loro costo relativamente basso se comparato agli animali propriamente da sella.

Gli avventurieri sono restii ad utilizzarli, sia per la scarsa affidabilità nei momenti cruciali, che per la goffaggine e l'impaccio nelle situazioni di pericolo.

Corsieri

Questi animali, aggraziati e snelli, sono particolarmente adatti per essere utilizzati come montature e non come bestie da soma.

La loro struttura, armoniosa e slanciata, assieme al passo sciolto e veloce, li rendono perfetti per portare cavalieri durante distanze relativamente brevi.

Un tipico utilizzo di queste bestie è quello dei servizi di corriere, in cui vengono spremute fino all'osso per un certo tratto di strada prima di venire lasciati riposare e sostituiti con altri più freschi.

Pur non essendo particolarmente adatti alla battaglia, se la cavano discretamente nelle situazioni di pericolo, e danno il meglio di sé quando vengono utilizzati giornalmente per poche, ma intense, ore di marcia.

Destrieri

Questi animali sono perfetti per tutti coloro che cercano il giusto equilibrio tra abilità combattive, ardimento e capacità di movimento.

I destrieri sono infatti i cavalli preferiti dagli avventurieri, perché hanno un costo inferiore rispetto ai cavalli da guerra e sono molto più versatili in quasi tutte le situazioni.

Possono tranquillamente essere utilizzati come animali da sella, capaci di trasportare il proprio cavaliere per lunghe distanze senza troppi problemi.

In combattimento e nelle altre situazioni pericolose si dimostrano comunque abbastanza affidabili, specie nelle mani di un cavaliere esperto.

Mustang

Questi animali sono cavalli selvaggi che vivono in assoluta libertà nelle terre non ancora civilizzate dall'uomo.

Sono invariabilmente di carattere focoso, bizzosi e volitivi, e riuscire a catturarli ed addomesticarli è un'impresa riservata ai cavalieri più esperti.

Se vengono addomesticati, si rivelano animali di grande temperamento, coraggiosi in battaglia e viaggiatori veloci ed instancabili, tanto da essere superiori a molti dei loro "cugini" delle terre civilizzate. L'alto costo e la grande abilità necessaria per domare queste bestie ne fanno comunque degli animali poco utilizzati dagli avventurieri in genere, che preferiscono cavalcature più tranquille ed abordabili.

Palafreni

Questi animali sono utilizzati da tutti coloro che si spostano molto, essendo particolarmente adatti ai viaggi anche a lunga percorrenza.

Rispetto ai corsieri, sono meno veloci ma più costanti, e sopportano meglio la fatica riuscendo a spostarsi anche per molte ore ogni giorno.

In battaglia o nelle situazioni insolite non sono particolarmente coraggiosi e spesso preferiscono la fuga al pericolo, lasciando nei guai i propri cavalieri.

Gli avventurieri li utilizzano molto, al pari dei destrieri, per le grandi capacità di spostamento che caratterizzano questa particolare razza.

Pony

Questi piccoli cavalli sono l'ideale per tutti gli appartenenti a quelle razze troppo piccole per permettersi di cavalcare una montatura normale.

I nani e gli halfling (pur preferendo di gran lunga andare a piedi) si servono esclusivamente di questi docili animali quando sono obbligati a spostarsi in sella.

La loro taglia ridotta ne diminuisce la velocità, ma la corporatura robusta ed il sorprendente coraggio che li caratterizza ne fanno cavalcature affidabili e resistenti alla fatica.

Il carattere generalmente placido li rende particolarmente adatti ad essere montati anche da cavalieri inesperti, ed all'occorrenza queste bestie possono essere utilizzate tranquillamente come animali da soma e da carico.

Pony da guerra

Questi animali sono l'élite dei pony sia dal punto di vista fisico che temperamentale, e vengono addestrati a combattere e portare cavalieri in battaglia fin dalla tenera età.

Nani ed halfling li utilizzano come cavalcature da guerra ed anche altre razze di piccola statura li hanno eletti a propri destrieri preferiti in caso di guerra.

La taglia ridotta ne diminuisce la velocità rispetto ai cavalli ordinari, ma la tempra possente, la fedeltà al cavaliere ed una buona dose di coraggio li rendono bestie molto affidabili ed apprezzate anche nelle mischie più feroci.

Hanno un carattere generalmente più turbolento rispetto ai normali pony, dato il peculiare addestramento che ricevono, e per questo non sono adatti né come cavalcature per cavalieri inesperti, né tanto meno come bestie da carico.

Cavalcature insolite

In questa sezione sono descritte alcune specie di cavalcature decisamente inusuali, che vengono utilizzate da alcune razze o culture specifiche.

Dai cammelli, le navi del deserto, fino ai grandi cani, passando per i lupi selvaggi, i ributtanti topi giganti e persino i grandi rospi delle paludi.

Nel seguito sono descritte in dettaglio le caratteristiche fondamentali di ogni tipologia, assieme ad una piccola digressione sugli utilizzi che più comunemente vengono fatti della cavalcatura.

Cammelli e dromedari

Questi animali, chiamati anche “navi del deserto”, sono utilizzati comunemente nelle desolate distese infuocate di tutto il mondo, dai beduini e dai carovanieri.

Si tratta di bestie insolite, dall'andatura ciondolante che provoca rapidamente nausea e disagi nei cavalieri non abituati a stare in sella.

Hanno un carattere bizzoso ed irascibile, sono poco propensi alla disciplina e di fronte al pericolo preferiscono una rapida ritirata, tutte cose che li rendono inadatti ad avventurieri “ordinari”.

Nei deserti e nelle altre distese torride, sono comunque compagni impagabili, capaci di trasportare passeggeri o carichi in maniera instancabile, resistendo anche alle condizioni ambientali più estreme.

Cani

Questi animali hanno una taglia decisamente più grande rispetto alle specie ordinarie, tanto da riuscire a portare in groppa avventurieri di piccole dimensioni o carichi leggeri.

Vengono utilizzati in alcune tribù di gnomi, di halfling e di pigmei, e si rivelano fedeli, docili e coraggiosi, rendendoli compagni affidabili e fedeli.

Possono marciare per un'intera giornata, pur se a velocità ridotta rispetto ad animali più grandi, senza nessun problema, e fare la guardia di notte.

Il prezzo di un cane addestrato non è molto economico, ma la spesa può sicuramente venire ripagata dai molti servizi di cui questo animale è capace e dalla sua indubbia fedeltà al proprio padrone.

Cinghiali

Rozze, selvagge e puzzolenti, queste bestie sono le cavalcature preferite di molte tribù di orchi guerrieri che infestano le terre inesplorate.

Grandi e massicci, irascibili e battaglieri, questi grossi animali sono l'ideale in battaglia, dove danno sfogo a tutto il loro temperamento crudele e guerresco, tanto da continuare a battersi anche se perdono il proprio cavaliere.

Non sono adatti per trasportare carichi, e fuggiranno alla prima occasione se vengono usati in questo modo, né tanto meno per fare lunghi viaggi.

In battaglia riescono a dare il meglio di sé, spinti da un feroce istinto, e si rivelano a volta avversari ben più temibili dei loro stessi cavalieri.

Lupi

Al pari dei cinghiali, questi animali selvaggi vengono utilizzati come cavalcature da innumerevoli tribù umanoidi delle terre selvagge, primi fra tutti i goblin.

Naturalmente, queste bestie sono ideali per i combattimenti, visto l'istinto battagliero e la naturale spietatezza, ed il coraggio è la dote che maggiormente le contraddistingue, assieme alla ferocia ed alla perseveranza.

Nessuno sognerebbe mai di utilizzare un lupo come bestia da soma, dato che otterrebbe solo il risultato di farlo infuriare e rivoltare contro il padrone, e parimenti queste bestie non sono in grado di sostenere lunghi viaggi.

In battaglia, il loro vero unico terrore è il fuoco, che possono tuttavia fronteggiare se sono guidati da mani esperte ed attaccano in branco.

Rospi giganti

Questi insolite cavalcature sono viscide, malevole e sgradevoli sia al tatto che alla vista, tanto da ispirare una nitida sensazione di ripugnanza.

All'interno delle grandi giungle paludose e degli acquitrini malsani, razze anfibie come gli uomini lucertola e tribù di umanoidi hanno fatto di queste bestie le loro cavalcature ideali.

I rospi giganti sono in grado di muoversi in silenzio con abilità inaspettata, spesso sorprendendo gli avversari, e non si tirano indietro in battaglia.

Inoltre, l'ambiente insolito in cui si muovono con maestria e sicurezza ne fa degli avversari di tutto rispetto, in grado tra l'altro di muoversi agilmente anche sott'acqua.

Topi giganti

Enormi ratti puzzolenti, infidi e malevoli, con il pelo ispido e lercio, gli occhi rossi e cattivi, la coda nodosa e ripugnante, che vengono utilizzati come cavalcature da alcune razze particolari.

Coboldi, goblin, piccoli orchi e uomini ratto sono soliti montare queste bestie ripugnanti, a loro agio sia nell'oscurità umidiccia dei vicoli e delle fogne cittadine che nei bui recessi dei sotterranei o nelle terre aperte di superficie.

I ratti sono animali astuti e codardi, che preferiscono la tecnica dell'agguato e rifuggono lo scontro diretto ed il fuoco, ma sanno essere spietati nella sicurezza delle tenebre.

Vengono montati in battaglia o per brevi spostamenti, non essendo adatti per trasportare carichi o per lunghi viaggi, vista la scarsa resistenza alla fatica.

Tori

Alcune stirpi di uomini, montanari aspri e selvaggi e lottatori irriducibili, sono soliti utilizzare come cavalcature degli enormi tori dal pelo nero o fulvo.

Si tratta di bestie estremamente violente ed incontrollabili, che spesso si imbizzarriscono provocando più danni al proprio cavaliere che ai suoi nemici.

Vengono montati esclusivamente in combattimento, anche se talvolta possono venire adoperati come animali da carico e da trasporto, ma su brevi distanze.

Queste bestie sono difficili da cavalcare e controllare ma, avendo un temperamento fiero, coraggioso e combattivo, sono perfetti nelle accese mischie delle battaglie campali.

Cavalcature fantastiche

In questa parte sono elencate dettagliatamente alcune cavalcature straordinarie, inusuali ed utilizzate dalle razze o culture più svariate e peculiari.

Grossi arieti di montagna dalle corna ricurve, ragni velenosi dalle innumerevoli zampe, unicorni fatati, cervi dal manto immacolato, fino alle salamandre dai denti aguzzi e dalle creste sgargianti.

Nel seguito sono descritte in dettaglio le caratteristiche fondamentali di ogni tipologia, assieme ad una piccola digressione sugli utilizzi che più comunemente vengono fatti della cavalcatura.

Arieti da battaglia

Questi grossi montoni, con le possenti corna ricurve capaci di spaccare persino la pietra, hanno un pelo folto ed intricato e vivono sulle alture rocciose.

Orchi, goblin, coboldi e qualche tribù di montanari sono soliti ammaestrarli ed utilizzarli come cavalcature su terreni che metterebbero in difficoltà anche il più resistente e robusto dei cavalli normali.

Gli arieti possono portare grandi carichi per molto tempo e vengono indifferentemente utilizzati come bestie da soma e cavalcature da viaggio.

Il loro temperamento focoso li rende perfetti in battaglia, dove effettuano delle formidabili cariche contro i nemici senza alcuna paura.

Astrill

Si tratta di creature simili a dei pony nell'aspetto e nelle dimensioni, eccezion fatta per il muso più corto ed il pelo, molto più fitto e crespo.

Gli Astrill vivono in branchi nelle zone più selvagge dei continenti, ma se qualcuno riesce a catturarne uno si dimostrano docili e fedeli nei confronti del nuovo padrone, servendolo molto bene.

Sono adatti sia al trasporto di cariche che come cavalcature, ed hanno una resistenza straordinaria che, unita alla loro mansuetudine, li rende animali perfetti anche per i principianti.

In battaglia combattono solo se vengono spronati dal loro cavaliere, altrimenti preferiscono ritirarsi velocemente e senza subire danni.

Gli Astrill sviluppano un legame empatico col proprio cavaliere quando questi è in sella, e riescono ad eseguirne gli ordini prima ancora che questi effettui i movimenti necessari.

Cervi reali

Queste magnifiche bestie sono esemplari perfetti ed imponenti di cervi maschi, con grandi corna ramificate ed il vello di colore bianco o dorato.

Elfi silvani, gnomi delle foreste, folletti e ninfe boschive sono soliti utilizzarli quali cavalcature sia per il viaggio che per le battaglie, anche se non penserebbero mai di adoperarli quali bestie da soma.

Questi animali sono molto intelligenti ed hanno una naturale predisposizione al bene, oltre ad una forma innata di resistenza alla magia ed agli effetti incantati.

Maestosi e regali nei movimenti, colpiscono l'occhio per l'assoluta fluidità ed armonia del loro incedere e sono docilissimi coi propri padroni.

In battaglia sono coraggiosi ed indomiti, in grado di caricare con le loro possenti corna e pronti a dare la vita per difendere il proprio cavaliere.

Lunghezampe

Queste strane creature vivono nelle immense praterie erbose, in branchi selvaggi e liberi che si spostano per innumerevoli leghe ogni giorno.

Sono simili ai corsieri, anche se hanno le zampe molto più lunghe e sottili rispetto al resto del corpo, un pelo cortissimo, coda e criniera lunghe e folte, di un colore che contrasta fortemente con quello del corpo.

Sono animali adatti agli spostamenti, essendo in grado di percorrere a velocità elevatissima grandi distanze in un solo giorno, rendendoli corridori ideali.

In compenso, non sopportano i carichi pesanti e sono molto timidi, bizzosi e vigliacchi, fuggendo alla massima velocità possibile al primo segno di pericolo.

Notturni

Questi animali, così chiamati per via del pelo nerissimo, sono simili ad enormi castroni ed hanno una muscolatura formidabile, zoccoli possenti ed un incedere imponente.

Criniera e coda sfumano in tinte bluastre, mentre il pelo è lungo e serico, e nel complesso si tratta di bestie nate per combattere fieramente contro qualsiasi avversario.

Ciò li rende, assieme al temperamento burbero ma gagliardo, animali ideali da impiegare in battaglia, anche per il loro coraggio e la resistenza agli sforzi.

Non sono molto adatti per viaggiare ed anche se possono trasportare grandi carichi senza problemi, è davvero uno spreco svilirli a semplici bestie da soma.

In combattimento, il loro fiato è rovente e può essere diretto in sbuffi e getti contro i nemici, infliggendogli danni devastanti per il fisico e per il morale.

Ragni giganti

Enormi aracnidi dalle innumerevoli zampe, con mascelle possenti ed un grappolo di occhi malvagi, peli ispidi e un'aura di malignità estrema.

Gli elfi oscuri, i nani e gli gnomi che vivono nel profondo della terra, i goblin e gli orchi hanno eletto queste creature quali cavalcature ideali, capaci di vedere nel buio, scalare le pareti più ripide e combattere ferocemente in battaglia.

Tutti i ragni giganti sputano delle ragnatele appiccicose e resistenti in grado di intrappolare le proprie vittime e secernono un veleno che può portare alla paralisi o alla morte.

Vengono utilizzati indifferentemente come animali da soma, da viaggio o da guerra, e ben si adattano a tutti e tre gli utilizzi, anche se l'indole malevola li fa talvolta rivoltare contro i loro stessi padroni.

Salamandre e lucertole giganti

Queste strane creature rettili sono lunghe da 1 fino a quasi 3 metri ed hanno la pelle scagliosa, dai colori sgargianti, con creste dalle tinte forti e contrastanti e due poderose file di denti aguzzi.

Vivono nelle paludi, nelle giungle e in tutte le zone con climi molto afosi, umidi e piovosi, dove prosperano e vengono utilizzate come cavalcature da tribù di uomini selvaggi, uomini lucertola e goblin della giungla.

La loro pelle ha capacità mimetiche e sono ottimi nuotatori, abilità che possono risultare utili anche in combattimento, dove questi rettili si dimostrano particolarmente feroci ed a proprio agio.

Non sono adatte ai lunghi viaggi né al trasporto di carichi, vista la scarsa resistenza alla fatica, ma si rivelano determinanti nella mischie e nelle battaglie, specie quando vengono impiegate nel proprio habitat naturale.

Unicorni

Leggendarie creature simili a cavalli incantati, dal portamento fiero e dall'aspetto maestoso, col pelo immacolato e criniere bianche come la neve, sulla cui fronte spicca un corno perlaceo.

La loro indole è benevola ed essi non possono essere cavalcati da creature dall'animo malvagio, ma soltanto dai puri di cuore e di spirito.

Sono fedeli al proprio padrone fino alla morte, coraggiosi e sprezzanti del pericolo, corridori veloci ed instancabili, che combattono solo per una giusta causa o per difendere il proprio cavaliere.

Il loro corno è fortemente magico e permette loro di infliggere ferite gravi al nemico, anche se vengono cacciati da persone senza scrupoli che sono disposte a tutto per impossessarsene.

Unicorni neri

Questi animali sono la controparte malvagia degli Unicorni e, al pari dei loro cugini hanno un portamento nobile e fiero, ma il loro pelo è nero come la tenebra di un pozzo senza fondo, mentre la criniera trascolora in un vago color nerofumo.

Gli occhi sono viola ed il corno sulla fronte, pur avendo consistenza perlacea, ha uno strano colore nero iridescente che sembra sfavillare persino nel buio più fitto.

Hanno indole riottosa e malevola e mal sopportano di essere cavalcati, a meno che non siano domati con la forza e la volontà ferrea.

Una volta domati, sono fedelissimi al proprio padrone fino alle estreme conseguenze e si lasciano montare solo dal cavaliere che li ha addomesticati e da nessun altro.

Yggwidd

Gli Yggwidd, detti anche “gli sfuggenti”, sono simili a cavalli palafreni, molto agili ed aggraziati, con sei lunghe zampe ed una macchia argentea o dorata a forma di stella in mezzo alla fronte.

Vivono isolati dagli uomini, in foreste maestose e labirinti di roccia, o in valli perdute tra i canali, o ancora sulle rive di fiumi primordiali.

Hanno la capacità di diventare invisibili e di muoversi senza fare il minimo rumore, in modo tale che diventa molto difficile individuarli se non vogliono essere scoperti.

Non amano portare carichi pesanti né viaggiare a lungo, dato che si stancano facilmente, ed in battaglia preferiscono la fuga allo scontro diretto.

Zebralli

Questi strani animali sono un incrocio, come suggerisce il nome, tra una zebra ed un cavallo, ed hanno l'aspetto di un destriero di piccole dimensioni, con la testa e le gambe tozze ed il manto striato di nero.

Vivono nelle zone tropicali e sub-tropicali, nelle immense savane o nelle praterie sconfinite, dove si spostano in branchi per difendersi dai predatori.

Nonostante la muscolatura non sia particolarmente possente, sono molto resistenti alla fatica e possono essere utilizzati indifferentemente come bestie da soma o cavalcature.

In battaglia si distinguono per il grande coraggio, l'abilità di combattimento ed i poderosi colpi che riescono a sferrare con le zampe posteriori.

Il loro limite più pesante è l'indocilità, unita all'impossibilità di vivere in climi che non siano molto caldi.

Effetti delle caratteristiche nel gioco

Ogni singola cavalcatura, escluse alcune eccezioni indicate nel seguito, viene classificata secondo i tre parametri fondamentali visti sopra: Taglia, Qualità ed Addestramento.

La **Taglia** ne indica la stazza fisica, e può essere Leggera (animali più piccoli, agili e meno resistenti della media), Media (animali perfettamente nella media della propria razza) o Pesante (animali particolarmente robusti e resistenti).

La **Qualità** ne indica la condizione generale e le capacità innate. Così come ci sono persone più o meno dotate da madre natura, lo stesso vale anche per le cavalcature. I Ronzini ed i Puledri hanno qualità

inferiore alla media, Ordinario indica capacità nella media, mentre Superiore e Stallone segnalano abilità migliori rispetto allo standard, Purosangue rappresenta la perfezione o ci si avvicina molto.

L'**Addestramento** ne indica il grado di attitudine a recepire ed eseguire correttamente gli ordini impartiti. Alcune specie sono più disciplinate di altre per natura, ma un buon ammaestramento (o la sua mancanza) possono fare la differenza. Le categorie sono Selvaggio (animali privi di addestramento e virtualmente ingovernabili), Inesperto (animali sottoposti ad un minimo di addestramento), Allenato (animali che hanno ricevuto un allenamento ordinario), Obbediente (animali addestrati con la massima cura, che obbediscono agli ordini quasi ciecamente), e Disciplinato (animali addestrati maniacalmente, spesso dal proprio cavaliere, a cui obbediscono fedelmente).

Questi tre fattori principali, combinati assieme, vanno applicati a qualsiasi specie di cavalcatura tra quelle riportate sopra, per ottenere il profilo finale dell'animale.

Applicazione della Taglia

Una volta scelto il tipo di animale desiderato, occorre anche determinare quale sia la Taglia che debba avere.

In generale, gli animali più leggeri sono più agili e piccoli e tendono a viaggiare più velocemente, pur essendo meno robusti, resistenti alla fatica ed al dolore.

Il contrario si verifica per gli animali pesanti, che sono grandi e massicci, robusti, instancabili ma talvolta macchinosi e lenti.

Una taglia media non modifica in alcun modo le caratteristiche standard della cavalcatura, mentre le altre due categorie comportano alcune variazioni.

Applicazione della Qualità

Una volta decisa la Taglia dell'animale desiderato, occorre definire quale siano le sue attitudini e la sua qualità complessiva.

A seconda della scelta, ci si potrebbe trovare di fronte ad un animale superbo oppure un semplice brocco.

Naturalmente, questa scelta è quella che più di ogni altra influisce sul prezzo (e sulle caratteristiche) della bestia in questione.

Applicazione dell'Addestramento

L'ultimo fattore da decidere è quello del grado di ammaestramento della cavalcatura, cosa che influisce sia sull'obbedienza che sull'affidabilità dell'animale.

Generalmente, le cavalcature acquistate normalmente hanno un grado di addestramento di Inesperto o Allenato, ma è possibile risparmiare qualcosa scegliendo animali non ancora domati o, viceversa, acquistare bestie perfettamente istruite per un prezzo più alto di quello normale.

Precisazioni aggiuntive

Tutte le cavalcature di Qualità Ronzino, indipendentemente dalla razza, non possono avere un Addestramento superiore ad Inesperto.

Tutte le cavalcature di Qualità Puledro, indipendentemente dalla razza, non possono avere un Addestramento superiore ad Allenato.

Nella descrizione delle caratteristiche di ogni singola specie di cavalcatura sono indicati il livello iniziale e massimo di Addestramento.

Il primo indica che nessuna montatura di quel tipo può avere un grado di Addestramento inferiore a quello indicato, mentre il secondo precisa il grado massimo di Addestramento di quella specifica cavalcatura.

Bardature

Le armature per i cavalli sono chiamate bardature, e servono a proteggere gli animali in combattimento dai colpi degli avversari.

Generalmente, una bardatura copre la testa, il collo ed il corpo dell'animale, anche se in alcuni casi può arrivare fino a proteggerne le zampe.

Queste armature sono molto ingombranti ed i cavalli non le portano volentieri, a meno che non siano addestrati a farlo, ed anche in questo caso subiscono delle penalità alla velocità di movimento e si stancano più in fretta del normale.

In teoria, queste pesanti protezioni andrebbero utilizzate solamente durante una battaglia, preparando l'animale qualche tempo prima e non vanno mai lasciate su montature a riposo per la notte.

E' possibile, avendo a disposizione animali forti, resistenti e ben addestrati, cavalcare mentre la bestia indossa una bardatura, ma in tal caso sulla montatura può trovare posto il solo cavaliere, senza carichi aggiuntivi (eccezion fatta per finimenti, sella ed un paio di sacche da sella), altrimenti si rischia di sfiancare l'animale.

Nuovi tipi di bardature

Nell'elenco delle bardature di ogni specifico regolamento sono riportate sia quelle standard per il sistema in questione, sia nuovi tipi introdotti in questo articolo.

Mentre per la descrizione e le statistiche relative alle prime si rimanda ai manuali dei regolamenti specifici, nel seguito viene data una breve descrizione dei nuovi tipi presentati nell'articolo.

- **Bardatura a stecche:** realizzata con bacchette di legno flessibile, imbottito all'interno per adattarsi alla morfologia della cavalcatura.
- **Bardatura di cuoio e bronzo:** realizzata in cuoio, rinforzato sui bordi, sulle giunture ed in corrispondenza delle aree più vulnerabili dell'animale con pezzetti o lamine di bronzo lavorato.
- **Bardatura a placche metalliche:** realizzata con placche e lamine di acciaio, unite tra loro con anelli di ferro e giunture in cuoio rinforzato.
- **Bardatura rivettata:** realizzata in lamine di acciaio unite tra loro con anelli di ferro. In corrispondenza delle giunture e delle parti più vulnerabili dell'animale sono state aggiunte delle borchie di metallo rivettato.
- **Bardatura laminata:** realizzata applicando, su una base di cuoio, due strati di lamine metalliche sovrapposte tra loro in modo tale da formare un doppio strato protettivo.
- **Mantello d'acciaio:** una veste di metallo rigido ricavata da un'unica fusione, imbottita con stoffa o cuoio per poter essere portata più confortevolmente dalla cavalcatura.
- **Bardatura a doppia piastra:** realizzata rinforzando un mantello d'acciaio con placche e borchie metalliche, in modo tale da formare un doppio strato protettivo.

Statistiche standard per le cavalcature ordinarie

Asino / Mulo

<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Animale Normale (Comune)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Qualsiasi</i>
Classe d'Armatura:	7
Dadi Vita:	2 (G)
Movimento:	36 (12) m
N° Attacchi:	1 calcio o 1 morso
Danno:	1d4 o 1d3
N° Mostri:	1d2 (2d12)
Tiri Salvezza:	Uomo normale
Morale:	8
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	20
<i>Capacità di carico:</i>	<i>3.000 mon a movimento normale; 6.000 mon a movimento dimezzato</i>
<i>Addestramento:</i>	<i>Selvaggio / Obbediente</i>
<i>Moltiplicatore per bardatura:</i>	<i>x1</i>

Castrone

<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Animale Normale (Comune)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Qualsiasi</i>
Classe d'Armatura:	0
Dadi Vita:	4+1 (G)
Movimento:	36 (12) m
N° Attacchi:	2 zoccoli
Danno:	1d6+1/1d6+1
N° Mostri:	0 (domestico)
Tiri Salvezza:	G2
Morale:	10
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	125
<i>Capacità di carico:</i>	<i>4.500 mon a movimento normale; 9.000 mon a movimento dimezzato</i>
<i>Addestramento:</i>	<i>Allenato / Disciplinato</i>
<i>Moltiplicatore per bardatura:</i>	<i>x1</i>

Cavallo da guerra

<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Animale Normale (Comune)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Qualsiasi</i>
Classe d'Armatura:	1
Dadi Vita:	3 (G)
Movimento:	36 (12) m
N° Attacchi:	2 zoccoli
Danno:	1d6/1d6
N° Mostri:	0 (domestico)
Tiri Salvezza:	G2
Morale:	9

Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	35
Capacità di carico:	4.000 mon a movimento normale; 8.000 mon a movimento dimezzato
Addestramento:	Allenato / Disciplinato
Moltiplicatore per bardatura:	x1

Cavallo da tiro	
Tipo di mostro:	Animale Normale (Comune)
Tipo di terreno:	Qualsiasi
Classe d'Armatura:	7
Dadi Vita:	3 (G)
Movimento:	27 (9) m
N° Attacchi:	1 morso
Danno:	1d3
N° Mostri:	0 (domestico)
Tiri Salvezza:	G2
Morale:	6
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	35
Capacità di carico:	4.500 mon a movimento normale; 9.000 mon a movimento dimezzato
Addestramento:	Selvaggio / Allenato
Moltiplicatore per bardatura:	x1

Corsiero	
Tipo di mostro:	Animale Normale (Comune)
Tipo di terreno:	Qualsiasi
Classe d'Armatura:	5
Dadi Vita:	2 (G)
Movimento:	108 (36) m
N° Attacchi:	2 zoccoli
Danno:	1d4/1d4
N° Mostri:	0 (1d10x10)
Tiri Salvezza:	G1
Morale:	7
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	20
Capacità di carico:	1.500 mon a movimento normale; 3.000 mon a movimento dimezzato
Addestramento:	Selvaggio / Disciplinato
Moltiplicatore per bardatura:	x1

Destriero	
Tipo di mostro:	Animale Normale (Comune)
Tipo di terreno:	Qualsiasi
Classe d'Armatura:	6

Dadi Vita:	2+2 (G)
Movimento:	72 (24) m
N° Attacchi:	2 zoccoli
Danno:	1d4+1/1d4+1
N° Mostri:	0 (1d10x10)
Tiri Salvezza:	G1
Morale:	8
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	25
Capacità di carico:	3.000 mon a movimento normale; 6.000 mon a movimento dimezzato
Addestramento:	Selvaggio / Disciplinato
Moltiplicatore per bardatura:	x1

Mustang	
Tipo di mostro:	Animale Normale (Comune)
Tipo di terreno:	Qualsiasi
Classe d'Armatura:	6
Dadi Vita:	3 (G)
Movimento:	108 (36) m
N° Attacchi:	2 zoccoli
Danno:	1d4+1/1d4+1
N° Mostri:	0 (1d10x10)
Tiri Salvezza:	G2
Morale:	7
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	35
Capacità di carico:	2.500 mon a movimento normale; 5.000 mon a movimento dimezzato
Addestramento:	Selvaggio / Obbediente
Moltiplicatore per bardatura:	x1

Palafreno	
Tipo di mostro:	Animale Normale (Comune)
Tipo di terreno:	Qualsiasi
Classe d'Armatura:	7
Dadi Vita:	2 (G)
Movimento:	72 (24) m
N° Attacchi:	2 zoccoli
Danno:	1d4/1d4
N° Mostri:	0 (1d10x10)
Tiri Salvezza:	G1
Morale:	7
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	20
Capacità di carico:	3.000 mon a movimento normale; 6.000 mon a movimento dimezzato

<i>Addestramento:</i>	<i>Selvaggio / Disciplinato</i>
<i>Moltiplicatore per bardatura:</i>	<i>x1</i>

Pony	
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Animale Normale (Comune)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Qualsiasi</i>
Classe d'Armatura:	1
Dadi Vita:	2 (G)
Movimento:	63 (21) m
N° Attacchi:	2 zoccoli
Danno:	1d4/1d4
N° Mostri:	0 (1d10x5)
Tiri Salvezza:	G1
Morale:	7
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	20
<i>Capacità di carico:</i>	<i>2.000 mon a movimento normale; 4.000 mon a movimento dimezzato</i>
<i>Addestramento:</i>	<i>Selvaggio / Disciplinato</i>
<i>Moltiplicatore per bardatura:</i>	<i>x1</i>

Pony da guerra	
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Animale Normale (Comune)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Qualsiasi</i>
Classe d'Armatura:	0
Dadi Vita:	3+1 (G)
Movimento:	63 (21) m
N° Attacchi:	2 zoccoli
Danno:	1d4+1/1d4+1
N° Mostri:	0 (domestico)
Tiri Salvezza:	G2
Morale:	9
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	35
<i>Capacità di carico:</i>	<i>2.500 mon a movimento normale; 5.000 mon a movimento dimezzato</i>
<i>Addestramento:</i>	<i>Allenato / Disciplinato</i>
<i>Moltiplicatore per bardatura:</i>	<i>x1</i>

Statistiche standard per le cavalcature insolite

Cammello / Dromedario

<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Animale Normale (Comune)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Terre desolate, Deserti</i>
Classe d'Armatura:	7
Dadi Vita:	2 (G)
Movimento:	45 (15) m
N° Attacchi:	1 morso/2 zoccoli
Danno:	1/1d4
N° Mostri:	0 (2d4)
Tiri Salvezza:	G1
Morale:	7
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	20
<i>Capacità di carico:</i>	<i>3.000 mon a movimento normale; 6.000 mon a movimento dimezzato</i>
<i>Addestramento:</i>	<i>Selvaggio / Allenato</i>
<i>Moltiplicatore per bardatura:</i>	<i>x1</i>

Cane

<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Animale Normale (Comune)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Qualsiasi</i>
Classe d'Armatura:	7
Dadi Vita:	1 (P)
Movimento:	36 (12) m
N° Attacchi:	1 morso
Danno:	1d4
N° Mostri:	0 (1d10)
Tiri Salvezza:	G1
Morale:	7
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	3
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	10
<i>Capacità di carico:</i>	<i>750 mon a movimento normale; 1.500 mon a movimento dimezzato</i>
<i>Addestramento:</i>	<i>Selvaggio / Disciplinato</i>
<i>Moltiplicatore per bardatura:</i>	<i>x1/2</i>

Cinghiale

<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Animale Normale (Comune)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Foreste</i>
Classe d'Armatura:	7
Dadi Vita:	3* (M)
Movimento:	27 (9) m
N° Attacchi:	1 zanna
Danno:	2d4
N° Mostri:	1d6 (1d6)
Tiri Salvezza:	G2
Morale:	9

Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Attacchi speciali:	Se può caricare un bersaglio per almeno 20 m prima di colpirlo, infligge il doppio del danno
Valore in PX:	50
Capacità di carico:	1.500 mon a movimento normale; 3.000 mon a movimento dimezzato
Addestramento:	Selvaggio / Allenato
Moltiplicatore per bardatura:	x3

Lupo	
Tipo di mostro:	Animale Normale (Comune)
Tipo di terreno:	Foreste
Classe d'Armatura:	1
Dadi Vita:	2+2 (M)
Movimento:	54 (18) m
N° Attacchi:	1 morso
Danno:	1d6
N° Mostri:	2d6 (3d6)
Tiri Salvezza:	G1
Morale:	8 (o 6 senza cavaliere)
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	25
Capacità di carico:	500 mon a movimento normale; 1.000 mon a movimento dimezzato
Addestramento:	Selvaggio / Allenato
Moltiplicatore per bardatura:	x1/2

Rospo gigante	
Tipo di mostro:	Animale Gigante (Comune)
Tipo di terreno:	Caverne, Foreste (vicino all'acqua)
Classe d'Armatura:	1
Dadi Vita:	2+2 (M)
Movimento:	27 (9) m
N° Attacchi:	1 morso
Danno:	1d4+1
N° Mostri:	1d4 (1d6)
Tiri Salvezza:	G1
Morale:	6
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Attacchi speciali:	Ingoia piccole prede con un TpC naturale non modificato di 20, infliggendo loro 1d6 PF di danno per ogni round successivo; La lingua può colpire fino a 4,5 m di distanza, trascinando verso la bocca creature della taglia di un Nano o più piccola; Può mimetizzarsi con l'ambiente circostante, sorprendendo gli avversari con 1-3 su 1d6
Valore in PX:	25
Capacità di carico:	500 mon a movimento normale; 1.000 mon a movimento dimezzato

<i>Addestramento:</i>	<i>Selvaggio / Allenato</i>
<i>Moltiplicatore per bardatura:</i>	<i>x1</i>

Topo gigante	
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Animale Gigante (Comune)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Qualsiasi</i>
Classe d'Armatura:	6
Dadi Vita:	1* (M)
Movimento:	27 (9) m
N° Attacchi:	1 morso
Danno:	1d4
N° Mostri:	1d10x10 (1d10x10)
Tiri Salvezza:	G1
Morale:	7
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Attacchi speciali:	Ogni morso può infettare la vittima con una probabilità di 1 su 1d20. La malattia trasmessa debilita il soggetto e lo uccide nel giro di 2d6 giorni
Valore in PX:	13
<i>Capacità di carico:</i>	<i>300 mon a movimento normale; 600 mon a movimento dimezzato</i>
<i>Addestramento:</i>	<i>Selvaggio / Allenato</i>
<i>Moltiplicatore per bardatura:</i>	<i>x1/3</i>

Toro	
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Animale Normale (Comune)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Qualsiasi</i>
Classe d'Armatura:	6
Dadi Vita:	4* (G)
Movimento:	27 (9) m
N° Attacchi:	1 corno / 2 zoccoli
Danno:	2d6 / 1d6+1 / 1d6+1
N° Mostri:	0 (domestico)
Tiri Salvezza:	G2
Morale:	9
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Attacchi speciali:	Se può caricare un bersaglio per almeno 20 m prima di colpirlo, infligge il doppio del danno
Vulnerabilità:	Quando viene ridotto a metà o meno dei normali PF deve effettuare un tiro Morale: se fallisce tenta di disarcionare il proprio cavaliere o gli si rivolta contro
Valore in PX:	125
<i>Capacità di carico:</i>	<i>4.500 mon a movimento normale; 9.000 mon a movimento dimezzato</i>
<i>Addestramento:</i>	<i>Selvaggio / Allenato</i>
<i>Moltiplicatore per bardatura:</i>	<i>x2</i>

Statistiche standard per le cavalcature fantastiche

Ariete da battaglia

<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Animale Normale (Raro)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Colline, Montagne</i>
Classe d'Armatura:	4
Dadi Vita:	4+1* (G)
Movimento:	54 (18) m
N° Attacchi:	1 cornata
Danno:	2d6
N° Mostri:	0 (1d10x3)
Tiri Salvezza:	G2
Morale:	10
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Attacchi speciali:	Se può caricare un bersaglio per almeno 15 m prima di colpirlo, infligge il doppio del danno
Valore in PX:	200
<i>Capacità di carico:</i>	<i>1.500 mon a movimento normale; 3.000 mon a movimento dimezzato</i>
<i>Addestramento:</i>	<i>Selvaggio / Allenato</i>
<i>Moltiplicatore per bardatura:</i>	<i>x2</i>

Astrill

<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Mostro (Molto Raro)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Qualsiasi</i>
Classe d'Armatura:	3
Dadi Vita:	5+1 (G)
Movimento:	63 (21) m
N° Attacchi:	2 zoccoli
Danno:	1d4+1/1d4+1
N° Mostri:	0 (1d10x5)
Tiri Salvezza:	G5
Morale:	7 (o 5 senza cavaliere)
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	5
Allineamento:	Neutrale
Attacchi speciali:	Vince sempre l'iniziativa ed agisce per primo nel round
Valore in PX:	225
<i>Capacità di carico:</i>	<i>2.000 mon a movimento normale; 4.000 mon a movimento dimezzato</i>
<i>Addestramento:</i>	<i>Selvaggio / Disciplinato</i>
<i>Moltiplicatore per bardatura:</i>	<i>x1</i>

Cervo reale

<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Animale Normale (Raro)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Foreste</i>
Classe d'Armatura:	6
Dadi Vita:	3* (G)
Movimento:	108 (36) m
N° Attacchi:	1 cornata
Danno:	1d6+1

N° Mostri:	0 (1)
Tiri Salvezza:	G3
Morale:	9
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	4
Allineamento:	Legale
Difese speciali:	Immunità agli incantesimi di 1° e 2° livello; 35% Resistenza alla Magia
Valore in PX:	50
Capacità di carico:	1.500 mon a movimento normale; 3.000 mon a movimento dimezzato
Addestramento:	Allenato / Obbediente
Moltiplicatore per bardatura:	x1

Lunghezampe	
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Mostro (Molto Raro)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Praterie</i>
Classe d'Armatura:	7
Dadi Vita:	2 (G)
Movimento:	162 (54) m
N° Attacchi:	2 zoccoli
Danno:	1d3/1d3
N° Mostri:	0 (1d10x10)
Tiri Salvezza:	G1
Morale:	6
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	20
Capacità di carico:	1.000 mon a movimento normale; 2.000 mon a movimento dimezzato
Addestramento:	Selvaggio / Disciplinato
Moltiplicatore per bardatura:	x1

Notturmo	
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Mostro (Molto Raro)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Qualsiasi</i>
Classe d'Armatura:	0
Dadi Vita:	5+2* (G)
Movimento:	36 (12) m
N° Attacchi:	2 zoccoli
Danno:	1d6+1/1d6+1
N° Mostri:	0 (2d10)
Tiri Salvezza:	G3
Morale:	11
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Attacchi speciali:	Può soffiare una volta ogni turno contro tutte le creature che si trovano di fronte, in una zona di 3x3x3 m, infliggendo 3d4 PF (dimezzabili con un TS contro Soffio)
Valore in PX:	300
Capacità di carico:	4.500 mon a movimento normale; 9.000 mon a movimento dimezzato

<i>Addestramento:</i>	<i>Allenato / Disciplinato</i>
<i>Moltiplicatore per bardatura:</i>	<i>x1</i>

Ragno gigante	
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Animale Gigante (Molto Raro)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Qualsiasi</i>
Classe d'Armatura:	6
Dadi Vita:	3+1* (G)
Movimento:	36 (12) m; 72 (24) m sulla ragnatela
N° Attacchi:	1 morso
Danno:	1d4+1 + veleno
N° Mostri:	1d6 (1d6)
Tiri Salvezza:	G2
Morale:	7
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Attacchi speciali:	Quando colpisce con un morso inietta veleno nella vittima: il 75% delle volte si tratta di veleno paralizzante (TS contro Veleno o paralisi per 1d3 turni, le creature di Taglia Grande o maggiore sono immuni), il 25% è veleno letale (TS contro Veleno o morte immediata, le creature di taglia Grande o maggiore sono immuni); Può sputare contro un bersaglio entro 6 m una ragnatela appiccicosa: se la vittima fallisce un TS contro Bacchette con un bonus di +2, resta intrappolata ed incapace di muoversi per 1d4 round. La ragnatela necessita di un normale TpC per andare a segno, può essere utilizzata solo una volta ogni 12 round e non ha efficacia contro bersagli di taglia Grande o superiore
Abilità speciali:	Infravisione entro 36 m
Valore in PX:	100
<i>Capacità di carico:</i>	<i>1.000 mon a movimento normale; 2.000 mon a movimento dimezzato</i>
<i>Addestramento:</i>	<i>Selvaggio / Allenato</i>
<i>Moltiplicatore per bardatura:</i>	<i>x3</i>

Salamandra / Lucertola gigante	
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Animale Gigante (Molto Raro)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Foreste, Caverne, Colline, Montagne</i>
Classe d'Armatura:	4
Dadi Vita:	4+1 (G)
Movimento:	27 (9) m
N° Attacchi:	1 morso
Danno:	1d6+1
N° Mostri:	1d4 (3d4)
Tiri Salvezza:	G2
Morale:	7
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Attacchi speciali:	Mimetismo naturale: sorprende l'avversario con 1-5 su 1d6
Valore in PX:	125
<i>Capacità di carico:</i>	<i>500 mon a movimento normale; 1.000 mon a movimento dimezzato</i>

<i>Addestramento:</i>	<i>Selvaggio / Allenato</i>
<i>Moltiplicatore per bardatura:</i>	<i>×1</i>

Unicorno	
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Mostro (Raro)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Foreste</i>
Classe d'Armatura:	2
Dadi Vita:	4* (G)
Movimento:	72 (24) m
N° Attacchi:	2 zoccoli / 1 corno
Danno:	1d8/1d8/1d8
N° Mostri:	1d2 (1d8)
Tiri Salvezza:	G8
Morale:	9 (o 7 senza cavaliere)
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	4
Allineamento:	Legale
Abilità speciali:	Teletrasporto entro 108 m una volta al giorno (compreso il cavaliere)
Valore in PX:	125
<i>Capacità di carico:</i>	<i>2.000 mon a movimento normale; 4.000 mon a movimento dimezzato</i>
<i>Addestramento:</i>	<i>Selvaggio / Disciplinato</i>
<i>Moltiplicatore per bardatura:</i>	<i>×1</i>

Unicorno nero	
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Mostro (Molto Raro)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Foreste</i>
Classe d'Armatura:	2
Dadi Vita:	4* (G)
Movimento:	72 (24) m
N° Attacchi:	2 zoccoli / 1 corno
Danno:	1d8/1d8/1d8
N° Mostri:	1d2 (1d8)
Tiri Salvezza:	G8
Morale:	9 (o 7 senza cavaliere)
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	4
Allineamento:	Caotico
Abilità speciali:	Teletrasporto entro 108 m una volta al giorno (compreso il cavaliere)
Valore in PX:	125
<i>Capacità di carico:</i>	<i>2.000 mon a movimento normale; 4.000 mon a movimento dimezzato</i>
<i>Addestramento:</i>	<i>Selvaggio / Disciplinato</i>
<i>Moltiplicatore per bardatura:</i>	<i>×1</i>

Yggwidd	
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Mostro (Molto Raro)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Foreste, Montagne, Colline, Vallate</i>
Classe d'Armatura:	7
Dadi Vita:	2 (G)
Movimento:	72 (24) m
N° Attacchi:	2 zoccoli

Danno:	1d4/1d4
N° Mostri:	0 (1d10x4)
Tiri Salvezza:	G1
Morale:	6
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Abilità speciali:	Può rendersi invisibile a volere, ma torna visibile fino alla fine del round se attacca; Può muoversi senza fare alcun rumore
Valore in PX:	20
Capacità di carico:	1.500 mon a movimento normale; 3.000 mon a movimento dimezzato
Addestramento:	Selvaggio / Disciplinato
Moltiplicatore per bardatura:	x1

Zebrallo	
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Mostro (Molto Raro)</i>
<i>Tipo di terreno:</i>	<i>Praterie, Savane, Foreste tropicali</i>
Classe d'Armatura:	7
Dadi Vita:	2 (G)
Movimento:	54 (18) m
N° Attacchi:	2 zoccoli
Danno:	1d6+1/1d6+1
N° Mostri:	0 (1d10x12)
Tiri Salvezza:	G1
Morale:	9
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	20
Capacità di carico:	1.500 mon a movimento normale; 3.000 mon a movimento dimezzato
Addestramento:	Selvaggio / Allenato
Moltiplicatore per bardatura:	x1

Prezzi delle cavalcature standard

Cavalcatura	Costo (MO)	Movimento (m)	Capacità di carico (in mon) a movimento normale	Capacità max. di carico (in mon) a movimento dimezzato
<i>Cavalcature ordinarie</i>				
Asino / Mulo	30	36 (12)	0 – 3.000	3.001 – 6.000
Castrone	350	36 (12)	0 – 4.500	4.501 – 9.000
Cavallo da guerra	250	36 (12)	0 – 4.000	4.001 – 8.000
Cavallo da tiro	40	27 (9)	0 – 4.500	4.501 – 9.000
Corsiero	195	108 (36)	0 – 1.500	1.501 – 3.000
Destriero	150	72 (24)	0 – 3.000	3.001 – 6.000
Mustang	55	108 (36)	0 – 2.500	2.501 – 5.000
Palafreno	75	72 (24)	0 – 3.000	3.001 – 6.000
Pony	35	63 (21)	0 – 2.000	2.001 – 4.000
Pony da guerra	90	63 (21)	0 – 2.500	2.501 – 5.000
<i>Cavalcature insolite</i>				
Cammello / Dromedario	100	45 (15)	0 – 3.000	3.001 – 6.000
Cane	20	36 (12)	0 – 750	751 – 1.500
Cinghiale	90	27 (9)	0 – 1.500	1.501 – 3.000
Lupo	50	54 (18)	0 – 500	501 – 1.000
Rospo gigante	70	27 (9)	0 – 500	501 – 1.000
Topo gigante	35	27 (9)	0 – 300	301 – 600
Toro	120	27 (9)	0 – 4.500	4.501 – 9.000
<i>Cavalcature fantastiche</i>				
Ariete da battaglia	130	54 (18)	0 – 1.500	1.501 – 3.000
Astrill	1.500	63 (21)	0 – 2.000	2.001 – 4.000
Cervo reale	1.200	108 (36)	0 – 1.500	1.501 – 3.000
Lunghezampe	650	162 (54)	0 – 1.000	1.001 – 2.000
Notturmo	1.800	36 (12)	0 – 4.500	4.501 – 9.000
Ragno gigante	1.600	36 (12)	0 – 1.000	1.001 – 2.000
Salamandra / Lucertola gigante	550	27 (9)	0 – 500	501 – 1.000
Unicorno	5.000	72 (24)	0 – 2.000	2.001 – 4.000
Unicorno nero	5.000	72 (24)	0 – 2.000	2.001 – 4.000
Yggwidd	750	72 (24)	0 – 1.500	1.501 – 3.000
Zebrallo	135	54 (18)	0 – 1.500	1.501 – 3.000

Applicazione delle caratteristiche

Applicazione della Taglia

Modificatori alle caratteristiche standard per cavalcature di Taglia Leggera:

Dadi Vita:	-6 PF
Movimento:	130%
Danno:	-2 PF per ogni attacco
Capacità di carico:	80%
Costo:	90%

Modificatori alle caratteristiche standard per cavalcature di Taglia Media:

Nessuna modifica

Modificatori alle caratteristiche standard per cavalcature di Taglia Pesante:

Dadi Vita:	+8 PF
Movimento:	70%
Danno:	+3 PF per ogni attacco
Capacità di carico:	120%
Costo:	120%

Applicazione della Qualità

Modificatori alle caratteristiche standard per cavalcature di Qualità Ronzino:

Classe d'Armatura:	+2
Dadi Vita:	Dimezzati
Movimento:	50%
Tiri Salvezza:	Uomo Comune
Costo:	50%

Modificatori alle caratteristiche standard per cavalcature di Qualità Puledro:

Classe d'Armatura:	+1
Dadi Vita:	-4 PF
Movimento:	75%
Tiri Salvezza:	-1 livello
Costo:	75%

Modificatori alle caratteristiche standard per cavalcature di Qualità Ordinaria:

Nessuna modifica

Modificatori alle caratteristiche standard per cavalcature di Qualità Superiore:

Dadi Vita:	+3 PF
Movimento:	110%
Tiri Salvezza:	+1 livello
Costo:	150%

Modificatori alle caratteristiche standard per cavalcature di Qualità Stallone:

Classe d'Armatura:	-1
Dadi Vita:	+1 DV
Movimento:	125%
Tiri Salvezza:	+2 livelli
Costo:	250%

Modificatori alle caratteristiche standard per cavalcature di Qualità Purosangue:

Classe d'Armatura:	-2
Dadi Vita:	+2 DV
Movimento:	150%
Tiri Salvezza:	+4 livelli
Costo:	400%

Applicazione dell'Addestramento

Modificatori alle caratteristiche standard per cavalcature di Addestramento Selvaggio:

Classe d'Armatura:	+2
Danno:	-2 PF per ogni attacco
Morale:	-2
Costo:	80%

Modificatori alle caratteristiche standard per cavalcature di Addestramento Inesperto:

Classe d'Armatura:	+1
Danno:	-1 PF per ogni attacco
Morale:	-1
Costo:	90%

Modificatori alle caratteristiche standard per cavalcature di Addestramento Allenato:

Nessuna modifica

Modificatori alle caratteristiche standard per cavalcature di Addestramento Obbediente:

Classe d'Armatura: -1
Danno: +1 PF per ogni attacco
Morale: +1
Costo: 150%

Modificatori alle caratteristiche standard per cavalcature di Addestramento Disciplinato:

Classe d'Armatura: -2
Danno: +2 PF per ogni attacco
Morale: +3
Costo: 250%

Calcolo finale delle caratteristiche della cavalcatura

Una volta deciso il tipo di montatura, la Taglia, la Qualità e l'Addestramento, è possibile calcolarne tutte le caratteristiche definitive.

Tutti i modificatori vanno applicati in maniera cumulativa ai valori standard, per ottenere il valore finale della specifica cavalcatura.

Vanno tenute a mente le seguenti linee guida quando si effettuano i calcoli per i vari modificatori:

- Classe d'Armatura: i modificatori non possono mai far aumentare il totale della CA al di sopra di 9
- Dadi Vita: i modificatori non possono mai ridurre il totale dei PF al di sotto di 4.
- Danno: i modificatori non possono mai ridurre il danno inflitto a meno di 1 PF.
- Tiri Salvezza: i modificatori non possono mai ridurre il livello al di sotto del 1°.
- Morale: i modificatori non possono mai far scendere il punteggio al di sotto di 3 o al di sopra di 11.

Non ci sono limiti per le variazioni delle altre caratteristiche rispetto a quelle standard.

Elenco delle bardature

Tipo	Costo (MO)§	Peso (mon)§	CA	Movimento*	Addestramento**	Taglia***
A stecche	35	300	7	MV x3/4	Inesperto	Leggera
Cuoio	40	250	7	MV x1	Inesperto	Leggera
Cuoio e bronzo	85	350	6	MV x1	Inesperto	Leggera
Placche metalliche	60	600	6	MV x3/4	Inesperto	Leggera
Scaglie	75	400	6	MV x1	Inesperto	Leggera
Maglia	150	600	5	MV x3/4	Inesperto	Leggera
Rivettata	250	500	5	MV x1/2	Inesperto	Media
Bande	400	1.500	4	MV x3/4	Inesperto	Leggera
Laminata	450	1.200	4	MV x3/4	Allenato	Leggera
Piastre	500	3.000	3	MV x1/2	Allenato	Media
Completa	600	4.000	2	MV x1/2	Allenato	Pesante
Mantello d'acciaio	450	3.500	2	MV x3/4	Obbediente	Media
Doppia piastra	550	3.500	1	MV x1/2	Obbediente	Pesante
Da giostra	700	5.000	0	MV x1/2	Obbediente	Pesante

- §: Il costo ed il peso finale della bardatura vanno calcolati applicando il “moltiplicatore per bardatura” di ogni singolo tipo di cavalcatura.
- *: Una cavalcatura che indossa questo tipo di bardatura ha il movimento modificato secondo il moltiplicatore indicato.
- **:
- Indica il grado minimo di Addestramento che una cavalcatura deve avere per poter portare una bardatura del tipo corrispondente.
- ***:
- Indica la Taglia minima che la cavalcatura deve avere per poter portare una bardatura del tipo corrispondente.

Banche e dogane

Autore: Stefano Lorenzi • Pubblicazione originale per L'Albero dei Giochi

Banche

Banche che custodiscono denaro: la funzione principale delle banche dell'epoca è fornire al cliente un luogo sicuro dove mettere il proprio denaro. Egli deposita una qualsiasi somma in contanti o beni di lusso e la banca li custodisce a tempo illimitato, con la possibilità di ritiro dei beni in ogni momento. All'atto del deposito la banca richiede una tassa pari alla percentuale sul valore dei beni depositati:

Tassa	Importo depositato
2%	1-1.000 mo
1,5%	1.001-10.000 mo
1%	10.001+ mo

La banca corrisponde al cliente una "lettera di deposito" nominativa, con i dati del cliente ed un codice segreto. Egli potrà ritirare il contante in ogni momento, in tutto o in parte, presentando la lettera e comunicando il codice segreto. Il prelievo potrà essere fatto anche da una filiale della stessa banca in altre città, ma non prima di un mese o più dalla data di rilascio della lettera (la banca deve poter comunicare alla filiale la situazione del cliente).

Quando il cliente ritira il denaro gli viene rilasciata una nuova lettera di deposito corrispondente al nuovo valore disponibile.

Banche che investono denaro: queste banche prendono il denaro altrui e lo investono, garantendo al cliente una certa percentuale che gli viene riconosciuta al termine del contratto. Il denaro deve essere vincolato per un periodo lungo e la banca rilascia al cliente una ricevuta personale. Se il cliente vuole ritirare il denaro in anticipo perderà l'interesse e avrà una penalità del 5-10% (1d6+4) sul capitale versato.

Il deposito minimo per questo tipo di investimento è di 2.000 mo e le banche che operano in questo modo sono poche.

Gli interessi corrisposti al termine del periodo corrispondono, in funzione del periodo, alla metà degli interessi per il denaro prestato (vedi tabella qui sotto).

Banche che prestano denaro: dopo aver fatto tutti gli accertamenti del caso, la banca presta al cliente il denaro in valuta corrente e rilascia un documento autentico dell'atto. L'entità del prestito varia a seconda del richiedente e della sua iniziativa. La banca non rilascia prestiti se non è sicura del soggetto. Per i prestiti che eccedono le 1.000 mo vengono prese particolari precauzioni magiche anti-imbroglio (v. oltre).

Il prestito è soggetto ad interesse annuale e può essere restituito in varie rate o tutto insieme. Il tasso di interesse varia in base alla durata del prestito e alle trattative.

Durata	Interesse annuo
Meno di 1 anno	10-15%
1 o 2 anni	15-20%
3 o 4 anni	20-25%
5 o più anni	25-30%

Cambio valuta: le banche cambiano la valuta contante, ma il cambio può essere fatto anche dai cosiddetti "cambiavaluta", dai mercanti o dai venditori al momento dell'incasso del corrispettivo in

valuta estera. Tutti richiedono un interesse di cambio, variabile a seconda della categoria ed indicativo a forfait della rispettiva differenza di valore delle diverse monete nel tempo.

La perdita sul cambio della valuta è del 5-10% (1d6+4).

Lettere di cambio: il pagamento di beni di una certa entità può essere fatto con le cosiddette “lettere di cambio”, che non sono altro che depositi in custodia fatti per conto terzi. La banca, prelevato il denaro e richiesta la tassa di deposito del 1%, rilascia la lettera al richiedente. Il denaro potrà essere prelevato in una qualsiasi filiale della banca stessa in unica soluzione.

La differenza fra la lettera di cambio e la lettera di deposito è che quest'ultima viene rilasciata al portatore e può essere quindi incassata da chiunque, ma in unica soluzione e non solo in parte. Le lettere di cambio hanno valore commerciale, soprattutto dove il nome della banca (o del banchiere) è rinomato e quindi degno di fiducia. Il valore massimo di una singola lettera di cambio è di 1.000 mo.

Al momento dell'elargizione del contante la banca esegue dei severi controlli, anche magici, sulla validità della lettera di cambio, perciò è veramente difficile eseguirne dei duplicati.

Ogni anno, in varie città, si tengono speciali fiere dove i finanzieri ed i mercanti si scambiano la valuta, sia con le lettere di cambio che con la valuta estera.

Precauzioni

Le banche depositano il loro denaro in speciali stanze di sicurezza, soprattutto sotterranee, dotate di protezioni sia meccaniche che magiche. Visto l'enorme costo di questa sicurezza, esistono in una città solo una o due stanze blindate ed ogni banca deposita i propri valori in eccesso presso una di queste casseforti, utilizzando per i valori minori solo strumenti di protezione più economici, che in genere sono più che sufficienti.

Le “casseforti magiche” provvedono innanzitutto a difendere il denaro da incursioni magiche, attraverso una barriera anti-magia che le circonda, barriera difficilmente dissolvibile. Secondariamente, esse sono rinforzate contro le esplosioni o lo scasso, divenendo così la forzatura un'operazione quasi impossibile. Il tutto è accompagnato da trappole mortali (magiche e non).

Il controllo diretto dei documenti e del denaro viene fatto da persone specializzate, che capiscono al tatto o da un'occhiata se un documento è vero oppure no. In ogni caso, molte banche ed agenti di cambio si aiutano contro la magia con alcuni magicovori tenuti presso il luogo di lavoro: questi mammiferi dissolvono automaticamente ogni tipo di magia che circonda il denaro o i documenti.

Il trasporto dei valori viene fatto con una scorta ben armata ed addestrata, generalmente con più viaggi in momenti distinti, saltuariamente con scorta magica (un mago, un chierico o una creatura particolare).

Le comunicazioni fra le città ed i regni, per quanto riguarda le informazioni bancarie, avvengono attraverso corrieri ben scortati e veloci, spesso camuffati. In ogni caso, i documenti più importanti sono tutti cifrati ed il codice varia nel tempo (con riferimento alla posizione delle stelle, delle lune, dei santi, ecc.).

Dogane

Lo scambio commerciale di merci è soggetto a dogana in tutti gli stati con livello tecnologico medio (M) o alto (A). La merce, per essere venduta all'ingrosso o al dettaglio in uno stato estero, deve avere con sé un documento doganale che elenchi la merce venduta e attesti l'avvenuto pagamento della tassa doganale. L'imposta corrisponde al 10-40% del valore medio di mercato della merce.

Presso la dogana viene controllata l'entità della merce e l'acquirente onesto chiede sempre il documento doganale, che egli è tenuto a trattenere.

Il passaggio dei confini di persone è soggetto a controlli più o meno severi, in base alla situazione politica. In certi casi il doganiere può richiedere il pagamento di un pedaggio a persona, anche in base al valore dei beni che questa porta con sé. La tassa è circa la seguente:

Tipologia	Pedaggio medio
1 persona	1d10 ma
1 cavalcatura	2% del valore dell'animale
1 bene di valore ¹	1% del valore del bene

La dogana rilascia un certificato di avvenuto pagamento della tassa doganale.

Il calcolo della tassa doganale nel medioevo veniva affidato a speciali tabelle merceologiche, che definivano la cifra da pagare in funzione dei beni (ad esempio, pietre da archibugio: fiorini 1 al centinaio; tele di Fiandra, carantani 15 al braccio ecc).

Visto l'uso relativo che in genere viene fatto nel gioco delle tasse doganali, si propone qui un valore proporzionato al prezzo medio di mercato delle merci. Un master volonteroso è comunque libero di redigere speciali tabelle merceologiche.

¹ Per beni di valore si intendono gioielli, gemme, oggetti d'arte ed ogni genere di oggetto che può avere un valore di mercato e non è destinato all'utilizzo del portatore. Vi è in genere una franchigia di 100 mo.

Quanto durano le armature?

Autore: Stefano Lorenzi • Pubblicazione originale per L'Albero dei Giochi

*Niente dura per sempre,
specialmente ciò che è soggetto alle dure leggi della guerra...*

C'era un tempo in cui un giovane guerriero alle prime armi acquistava un'armatura di piastre in svendita, barattandola con una spada e 40 monete d'oro. Parecchi anni dopo, se il coraggioso combattente non aveva ancora trovato un'armatura magica, indossava ancora quell'armatura, pulita e resistente come fosse nuova.

Ora i tempi sono cambiati: non esistono più in commercio armature che durano in eterno!

Ogni Armatura, Scudo ed Elmo (ASE per brevità) ha una certa resistenza ed una certa durata nel tempo. Certo, i musei sono pieni di vecchie armature e scudi, ma quelli sono solo ciò che resta di una nutrita serie, ora scomparsa perché distrutta.

Gli ASE si danneggiano in molti modi e spesso finiscono per rompersi nei momenti meno indicati, lasciando il giocatore sbigottito e furioso nei confronti del DM sadico che proprio ora lo ha fatto rompere. Certo, un DM talvolta non ha elementi per decidere quando uno di questi oggetti viene meno alla sua funzione, in quanto i manuali spesso tacciono l'argomento, oppure forniscono una serie di regole di difficile memorizzazione.

Entriamo quindi in gioco noi, DM pieni di buona volontà, pronti ad imparare ed utilizzare nuove regole per ovviare a questi problemi.

Un combattimento è costituito da attacchi e parate, movimenti bruschi, schivate, colpi andati a vuoto, ecc. D&D considera tutte queste azioni come scontate ed automaticamente inserite in un round di combattimento. Tra queste azioni compaiono anche i colpi inflitti alle armature, agli scudi e agli elmi.

Se un attacco fallisce non significa necessariamente che il colpo sia andato a vuoto, ma è anche possibile che l'armatura abbia assorbito il colpo, impedendo casi danni al personaggio.

Per essere precisi occorrerebbe analizzare ogni singolo attacco nemico e stabilire se è stato parato con lo scudo, se è stato schivato oppure se l'armatura ha assorbito il colpo. Ciò implicherebbe un controllo, con consultazione di tabelle varie, ogni singolo round di combattimento e per ogni attaccante coinvolto nella mischia.

Un DM si troverebbe casi a dover inserire nuovi dati nei tanti già esistenti per il corpo a corpo.

Quello che qui vi proponiamo è un sistema molto semplice, quasi a forfait.

Il controllo viene effettuato una sola volta per ogni combattimento, alla fine delle ostilità (se i PG sono morti il controllo non serve!). I dati vengono gestiti direttamente dai giocatori, risparmiando un notevole lavoro al DM. I giocatori, come vedremo, terranno conto dello status degli ASE, modificando di volta in volta i dati delle loro schede.

Tanto per iniziare assegniamo agli ASE un certo numero di punti rottura (in breve P.R.) che corrispondono approssimativamente ai punti ferita per gli esseri viventi. I PR sono infatti la capacità degli ASE di resistere ai danni loro inflitti.

Al momento dell'acquisto, accanto alla descrizione dell'oggetto, il giocatore prenderà nota dei PR dello stesso, utilizzando la tabella riportata alla fine dell'articolo.

Consideriamo i possibili danni inflitti agli ASE come il risultato di colpi subiti dagli stessi durante un combattimento fisico oppure in seguito ad acidi, soffi di drago, incantesimi, cadute, bacchette magiche, ecc.

Per prima cosa esaminiamo i combattimenti fisici, intesi nel vero senso della parola, cioè contro creature fisiche. Un combattimento contro un fantasma o qualsiasi essere non fisico non causerà danni agli ASE.

Più sono grandi i nemici, più è possibile che gli ASE vengano danneggiati dagli stessi: pensiamo al fatto che gli artigli di un drago sono più pericolosi della spada di un coboldo e che quindi infliggono più danni, sia ai PG che ai suoi ASE.

I danni inflitti agli ASE, quindi, saranno tanto più elevati quanto più corpulento è il nemico. Nella tabella 1 troviamo gli effetti, in termini di P.R. inflitti, che i nemici producono in seguito alla loro taglia. Per D&D abbiamo considerato i dadi vita (D.V.) delle creature come un equivalente della taglia, vista la mancanza di quest'ultima nelle descrizioni. Il DM può considerare i danni inflitti dagli umani come 1-2 e dai personaggi non giocanti (PNG) nemici considerando il loro livello come D.V. I danni inflitti da un umano, però, non sono mai superiori ad 1-6.

Esempio: un guerriero del 3° livello infligge 1-4 P.R. mentre uno del 16° ne infligge 1-6.

Per sapere se gli ASE sono stati danneggiati durante il combattimento verificate se il vostro PG è stato attaccato almeno una volta dai nemici (non importa che sia stato colpito o no); se sì, fate un T.S. oggetti per la vostra armatura, il vostro scudo ed il vostro elmo (in genere tutte le armature sono dotate di un elmo piccolo fin dall'inizio).

Il T.S. è contro rottura e varia in valore per ogni materiale con cui sono fatti gli ASE: li riassumiamo nella tabella 2, inserendo anche altri T.S. che vedremo più avanti.

Tutte le armature, gli scudi e gli elmi sono fatti di uno o più materiali scritti nella tabella. In caso che un oggetto sia fatto di più di un materiale si usa il T.S. migliore fra i due. Esempio: una armatura fatta in cuoio e metallo (in quantità pressoché uguali) compie il T.S. contro rottura sulla riga "cuoio" (cioè 3). Uno scudo di legno ha T.S. 10, mentre uno di metallo ha T.S. 7.

Alla fine di ogni combattimento, cioè quando tutti i mostri sono morti, fuggiti, ecc. e non si combatte più, ogni PG e PNG deve effettuare un T.S. per l'armatura (se ne indossa una), uno per lo scudo (se ce l'ha) e uno per l'elmo (se lo indossa).

Qualsiasi oggetto che fallisca il T.S. viene danneggiato. I danni sono calcolati in base alla taglia del nemico: se più nemici attaccano o se hanno taglie diverse, si usano i danni di quello più grande (o con più Dadi Vita per D&D).

Il numero degli avversari non conta: i danni inflitti sono sempre quelli.

Il DM tirerà 1d4, 1d6, ecc. per ogni oggetto che ha fallito il T.S. ed ogni giocatore toglierà i P.R. relativi sulla propria scheda, sottraendoli a quelli che l'oggetto possedeva in quel momento.

I combattimenti fisici richiedono un T.S. contro rottura, ma altre situazioni impongono diversi T.S.. Il soffio di un drago richiederà un T.S. contro fuoco, fulmine o freddo mentre il lancio di acido addosso al PG impone un T.S. contro acido.

Il DM sceglierà il T.S. da fare in base alle diverse situazioni. Quando gli ASE perdono punti rottura significa che sono danneggiati e che quindi non sono più in condizioni ottimali. Gli effetti si notano quando i P.R. sono ridotti di molto: le armature ridotte ad 1/3 dei P.R. originali cominciano a non proteggere più il corpo come dovrebbero ed infatti perdono 1 punto di Classe Armatura (C.A.) ogni 10% inflitto oltre il minimo di 1/3.

Esempio: una armatura di cuoio ha inizialmente 25 P.R.: se questi vengono ridotti a 1/3 (cioè 8) l'armatura è molto danneggiata ma protegge ancora bene. La riduzione di 3 P.R. (cioè il 10% degli originali, arrotondati matematicamente) causa all'armatura la perdita di 1 punto di C.A., assegnando ora al PG una C.A. di 9 anziché di 8 e portando l'armatura a 5 P.R.

In ogni caso la C.A. minima che ogni armatura consente è di 8. Oltre questo minimo non è possibile andare.

Gli scudi e gli elmi proteggono sempre in modo eguale fino al raggiungimento di zero P.R. A zero P.R. gli ASE si rompono definitivamente e non garantiscono più la benché minima protezione. Le armature

con zero P.R. cadono a pezzi, gli scudi si spaccano inesorabilmente e gli elmi cadono dalla testa sfasciati.

Ma non disperate: gli ASE si possono anche aggiustare!

Ovviamente aggiustare questi oggetti richiede il lavoro di un fabbro armaiolo, il ricambio di parti dell'armatura che spesso sono fatte su misura, ecc. Un fabbro armaiolo può riparare alla perfezione gli ASE, mentre un fabbro comune non armaiolo ha la possibilità del 50% di riuscire nell'intento e può riparare gli oggetti rotti fino all'80% degli originali P.R.

Per calcolare il costo di riparazione di ogni P.R. perso dividete il costo originale dell'ASE per il numero iniziale di P.R. e moltiplicate il risultato per 1,5. Otterrete così il costo di ogni P.R. Moltiplicate ora tale costo per il numero di P.R. che volete che il vostro oggetto recuperi ed otterrete il costo del lavoro.

Esempio: se uno scudo medio costa 7 ma (monete d'argento), la riparazione di ogni suo P.R. perso costerà $7:10 \times 1,5 = 1$ ma e 5 mr. Se lo scudo ha perso 6 P.R. il costo per recuperarli integralmente è $1,5 \times 7 = 7$ mo e 35 mr.

In D&D i PG che hanno l'abilità di armaiolo possono riparare da soli gli ASE, avendo però da compiere con successo un lancio di dado e avere sottomano attrezzi e materiale di ricambio.

Armature, elmi e scudi magici: questi oggetti, seppur magici, vengono trattati come gli altri tranne per il fatto che sono molto meno soggetti a danni. Infatti gli ASE magici per essere danneggiati devono fallire un normale T.S. ed un tiro supplementare con un dado percentuale (in breve d%). Il tiro del d% fallisce solo con un risultato di 01, 02 o 03. Matematicamente, uno scudo metallico ha il 30% di possibilità di essere danneggiato in combattimento, mentre uno scudo metallico magico ha solo il 2%.

Gli oggetti magici che subiscono un danno non perdono P.R., bensì perdono un punto di bonus che possiedono.

Esempio: uno scudo +3 che viene danneggiato diventa uno scudo +2. Perso anche l'ultimo punto di bonus, gli ASE diventano oggetti normali non magici, con i loro P.R. al massimo e soggetti alle regole per gli ASE normali.

Nota: nel caso venga trovata un'armatura magica, sarà il DM a decidere se c'è anche l'elmo o meno. Gli elmi magici con poteri diversi da quelli di protezione (elmo della telepatia, ecc.) se danneggiati perdono completamente il loro potere magico e divengono elmi normali. È quindi finito il tempo in cui le armature durano in eterno!

Tabella 1: Danni inflitti agli ASE

D.V.	P.R. inflitti	Tipo di armatura	P.R.
Fino a 1	nessuno	Cuoio	50
Da 1+ a 2	1-2	Scaglie	80
Da 2+ a 4	1-4	Maglia	100
Da 4+ a 6	1-6	Bande orizzontali	150
Da 6+ a 10	1-8	Piastre	200
10+ e oltre	1-10	Scudo	20
		Elmo	10

Tabella 3: Punti Rottura degli ASE

Tabella 2: Tiri Salvezza degli ASE

Materiale	Rottura	Acido	Fuoco	Freddo	Elettricità	Fulmine
Metallo	7	13	6	2	2	12
Legno	10	8	7	2	2	12
Cuoio	3	10	6	3	2	13

Armi da lancio e da tiro

Autore: Gianmatteo Tonci • Pubblicazione originale per DM Magazine

1.0 Introduzione

Scorrendo il regolamento di *D&D*, sia quello tradotto in italiano dalla *Editrice Giochi* che la *Rules Cyclopedia*, una delle principali mancanze che colpiscono il lettore ed i giocatori più esperti è quella della scarsa varietà di armi a distanza.

In questa categoria ricadono tutte le armi che permettono di attaccare e ferire un nemico senza ingaggiarlo in mischia. In particolare, nel seguito di questo mini-regolamento, saranno utilizzate le seguenti convenzioni e differenziazioni tra i vari tipi di armi a distanza:

- **Armi da tiro:** comprendono archi, balestre, fionde, cerbottane ed in generale tutte quelle armi che scagliano proiettili servendosi di un qualche tipo di strumento o meccanismo.
- **Armi da lancio:** comprendono lance, pugnali, bolas, accette, giavellotti ed in generale tutte quelle armi che possono essere scagliate a distanza direttamente con la forza delle braccia dell'attaccante, senza alcuno strumento o meccanismo supplementare.

Nonostante la grande varietà di modelli di armi a distanza esistenti nella realtà, alcuni dei quali molto differenti tra loro per concezione, efficacia e modalità di utilizzo, il regolamento di *D&D* mette a disposizione dei giocatori solo una gamma estremamente limitata e, peggio ancora, quasi identica per caratteristiche e dati di gioco. Spesso, le uniche statistiche che differenziano queste armi tra loro sono infatti la gittata, le dimensioni ed il danno inflitto.

Questo regolamento si prefigge lo scopo di ampliare la lista delle armi a distanza a disposizione dei giocatori, in modo tale da permettere di caratterizzare maggiormente e differenziare tra loro sia le diverse armi che le razze o culture che le utilizzano. Tutte le informazioni presentate nel seguito sono state accuratamente testate e bilanciate per essere inserite in qualsiasi campagna di gioco senza problemi. Il regolamento che state leggendo è stato infatti riveduto ed affinato più volte nel corso di numerose ore di gioco ed è la versione definitiva, realizzata dopo diversi anni di preparazione e test.

L'utilizzo di questo regolamento, pienamente compatibile ed utilizzabile sia col sistema della *weapon mastery* presentato nel *Set Master* di *D&D* e nella *Rules Cyclopedia* che con le normali regole di combattimento, sostituisce ed aggiorna integralmente quanto contenuto nei manuali di *D&D*.

2.0 Armi da tiro

In questa categoria sono comprese tutte le armi in grado di scagliare proiettili a distanza contro il nemico, utilizzando un qualche tipo di strumento o meccanismo, sia esso semplice come quello di una fionda o complicato come quello di una balestra.

Per semplicità di trattazione, si sono individuate tre principali categorie di armi da tiro: quelle degli archi, delle balestre e delle altre armi da tiro. Per ognuno di questi sottogruppi sono elencate nuove armi e nuovi tipi di proiettili, che vanno ad ampliare di molto la gamma presentata nel regolamento originale di *D&D*.

2.1 Gli archi – concetti generali

Le armi che ricadono in questa categoria sono in auge fin dai tempi più antichi, quando l'uomo era ancora ad un livello di civilizzazione primitiva e mancava degli attuali mezzi tecnologici. In pratica, l'arco è un'asta di legno, più o meno flessibile ed abbastanza incurvata, alle cui estremità viene fissata una corda leggermente elastica. Tirando indietro la corda, sulla quale viene preventivamente appoggiata la freccia, con una mano ed impugnando l'arco con l'altra, l'asta di legno si incurva maggiormente in modo tale che, quando la corda viene rilasciata, il proiettile viene scagliato in avanti e verso l'alto. La freccia viene sempre posizionata sulla parte centrale della corda, nel punto in cui la distanza tra la corda

tesa e l'asta di legno dell'arco è massima, in modo tale da ottenere una maggiore potenza di tiro ed un gittata maggiore.

Esistono quattro sottocategorie di archi, a seconda della complessità di costruzione e della tecnica di assemblaggio utilizzata:

- *Archi Semplici*: costruiti interamente in legno e ricavati da un singolo pezzo, cui viene legata una corda flessibile. Si tratta degli archi più rozzi e primitivi, che non richiedono eccessiva manutenzione né particolari abilità costruttive.
- *Archi Aggregati*: costruiti interamente in legno, ma ricavati assemblando due o più pezzi diversi, combinati per ottenere migliori caratteristiche di potenza, gittata e resistenza. Non ebbero mai una grande diffusione a causa delle difficoltà di costruzione e delle caratteristiche inusuali.
- *Archi Complessi*: costruiti interamente in legno e ricavati da un singolo pezzo, ma con la corda resa più flessibile e potente da tendini animali intrecciati con le fibre della fune. Ciò permette sia di rafforzare la corda dell'arco che di renderla più elastica, in modo tale da assicurare una maggior potenza e gittata alle frecce.
- *Archi Compositi*: costruiti con una base in legno su cui vengono aggiunti diversi materiali ed assemblati in più parti, spesso addirittura progettati su misura per uno specifico arciero. La corda è resa più elastica e resistente grazie ai tendini animali con cui è intrecciata. Pur essendo costosi e complessi da costruire ed utilizzare, sono spesso gli archi migliori che si trovano in circolazione.
- *Arco Elfico*: una categoria a sé merita l'arco elfico, vista la particolare abilità e la naturale predisposizione che i membri di questa razza hanno quest'arma. Si tratta di un particolare arco composito che viene universalmente usato da tutto il popolo elfico e, per la sua peculiare tecnica di costruzione e l'alto grado di abilità necessario per utilizzarlo correttamente, sono pochi i membri di altre razze che hanno la dovuta competenza per avvalersi di questa micidiale arma.

2.2 Descrizione alfabetica degli archi

Arco composito: quest'arma rientra nella categoria degli Archi Compositi ed è sostanzialmente un arco lungo, rinforzato e migliorato grazie a parti realizzate con osso, corno o legno pregiato. Spesso viene realizzato su misura per uno specifico arciero, ed in questo caso può essere utilizzato al meglio solo da individui che abbiano caratteristiche fisiche simili a quelle della persona per cui l'arma è stata originariamente costruita. Per poter essere utilizzato da chiunque non sia la persona per cui l'arma è stata progettata, occorre che il nuovo utilizzatore abbia un punteggio di Forza non inferiore a quello del proprietario originario, in caso contrario non potrà usare l'arco.

Arco corto: quest'arma rientra nella categoria degli Archi Semplici ed è ricavata da un unico pezzo di legno flessibile su cui è fissata la corda. Date le dimensioni ridotte, può venire utilizzato senza problemi anche da personaggi di bassa statura, come nani ed halfling. Si tratta di uno dei modelli più comunemente diffusi, visto il basso costo, il poco ingombro e la semplice modalità di utilizzo.

Arco da cavaliere: quest'arma rientra nella categoria degli Archi Semplici ed è sostanzialmente un arco corto, leggermente modificato nell'impugnatura e nella tecnica di tiro, in modo tale che possa venire utilizzato agevolmente anche a cavallo. E' particolarmente apprezzato dai nomadi a cavallo delle steppe di Ethengar.

Arco di corno: quest'arma rientra nella categoria degli Archi Compositi ed è realizzato sovrapponendo strati e placche di corno su una base di legno flessibile. Ha la peculiarità di utilizzare frecce di corno.

Arco di osso: quest'arma rientra nella categoria degli Archi Compositi ed è realizzato sovrapponendo strati e placche di osso su una base di legno flessibile. Ha la peculiarità di utilizzare frecce di osso.

Arco di pietra: quest'arma rientra nella categoria degli Archi Compositi ed è realizzato sovrapponendo strati e placche di corno o di osso su una base di legno flessibile. Ha la peculiarità di utilizzare frecce di pietra.

Arco elfico: quest'arma non rientra in alcuna categoria ed è un particolare arco composito che viene universalmente usato da tutto il popolo elfico e, per la sua peculiare tecnica di costruzione e l'alto grado di abilità necessario per utilizzarlo correttamente, sono pochi i membri di altre razze che si avvalgono di questa micidiale arma.

Arco extra-lungo: quest'arma rientra nella categoria degli Archi Compositi ed è molto più grande rispetto agli altri archi. E' realizzato assemblando diversi pezzi di legno, spesso rinforzati sulle giunture con placche metalliche o di corno. Ha la peculiarità di utilizzare frecce lunghe.

Arco extra-pesante: quest'arma rientra nella categoria degli Archi Complessi ed è molto più grande e massiccio rispetto agli altri archi, per ottenere una potenza di impatto maggiore. E' realizzato da un unico pezzo di legno ed ha la corda rinforzata e molto più robusto rispetto al normale.

Arco flessibile: quest'arma rientra nella categoria degli Archi Aggregati ed è realizzato interamente in legno, con una base robusta e molte placche estremamente flessibili, tali da assicurare una gittata più lunga ai proiettili che vengono scagliati.

Arco lungo: quest'arma rientra nella categoria degli Archi Semplici ed è ricavata da un unico pezzo di legno flessibile su cui è fissata la corda. Ha dimensioni maggiori rispetto all'arco corto ed è probabilmente l'arco più diffuso ed utilizzato.

Arco pesante: quest'arma rientra nella categoria degli Archi Aggregati ed è realizzato combinando diversi strati di legno differente, assemblati in modo tale da garantire una maggiore potenza di tiro e velocità di impatto delle frecce.

Arco rinforzato: quest'arma rientra nella categoria degli Archi Aggregati ed è realizzato con una base in legno simile ad un arco lungo, rinforzata poi con diverse placche e fasce di altro legno per ottenere una struttura più solida, capace di scagliare frecce a breve distanza ma con grande forza di impatto.

Arco selvaggio: quest'arma rientra nella categoria degli Archi Complessi ed è simile ad un arco corto, essendo ricavato da un unico pezzo di legno e con la corda estremamente robusta ed elastica, capace di scagliare frecce a lunga distanza.

Tabella 1 – Tipi di archi

Nome	Tipo	Danno Base*	Gittata Corta**	Gittata Media**	Gittata Lunga**	Costo (MO)	Peso (mon)	Dimensioni	In sella***
Arco composito	Composito	1d10	27 m	54 m	81 m	55	25	G (2,0 m)	No
Arco corto	Semplice	1d6	15 m	30 m	45 m	25	15	M (1,2 m)	Si
Arco da cavaliere	Semplice	1d6	21 m	42 m	63 m	32	21	M (1,2 m)	Solo
Arco di corno ¹	Composito	1d4+1	50 m	100 m	150 m	16	24	M (1,0 m)	Si
Arco di osso ²	Semplice	1d4	30 m	60 m	90 m	8	18	G (1,4 m)	No
Arco di pietra ³	Semplice	1d6	15 m	30 m	45 m	10	21	G (1,7 m)	No
Arco elfico ⁴	Composito	1d8+2	30 m	60 m	90 m	55	15	G (1,8 m)	Si
Arco extra-lungo ⁵	Composito	2d6	35 m	70 m	105 m	65	36	G (2,2 m)	No
Arco extra-pesante	Complesso	1d8+3	30 m	60 m	90 m	60	30	G (1,8 m)	No
Arco flessibile	Aggregato	1d6	45 m	90 m	135 m	55	18	G (1,5 m)	No
Arco lungo	Semplice	1d8	21 m	42 m	63 m	40	20	G (1,8 m)	No
Arco pesante	Aggregato	1d8+1	30 m	60 m	90 m	50	27	G (2,1 m)	Si
Arco rinforzato	Aggregato	1d8+1	15 m	30 m	45 m	33	21	G (1,7 m)	No
Arco selvaggio	Complesso	1d6+1	24 m	48 m	72 m	24	21	M (1,0 m)	Si

Note alla tabella 1:

*: Il Danno Base (DB) inflitto da una normale freccia scagliata dall'arco. A questo punteggio vanno aggiunti eventuali modificatori dovuti a speciali tipi di freccia. Ad esempio, una freccia chiodata aggiunge 2 punti al DB dell'arco, così se viene scagliata con un Arco corto infliggerà 1d6+2 punti di danno, mentre se viene tirata con un Arco lungo infliggerà 1d8+2 punti di danno.

**:

La gittata indica le distanze di tiro delle frecce scagliate dall'arco. Ogni freccia che colpisce un avversario a gittata Corta infligge 1 punto di danno supplementare; a gittata Media infligge il normale danno ed a gittata Lunga infligge un punto di danno in meno (con un minimo di 1 PF); questo a causa della progressiva perdita di potenza del proiettile.

Le gittate indicate sono quelle valide quando le armi vengono usate nei dungeon e vanno triplicate quando le armi vengono usate all'aperto.

Le gittate indicate sono calcolate per personaggi con un punteggio di Forza ordinario, cioè fino a 17 punti. Tutti coloro che hanno una Forza straordinaria di 18 (o più) sono in grado di scagliare una freccia più lontano e con maggiore potenza degli altri arcieri e possono aumentare di 1/4 la lunghezza delle gittate indicata nella tabella.

***: Indica se l'arco può essere utilizzato in sella ad un cavallo oppure no. Un "No" indica che l'arma è stata progettata per un uso esclusivamente appiedato; un "Si" indica che l'arma può essere usata indifferentemente in sella o appiedati; un "Solo" indica che l'arma può essere utilizzata solo in sella, ma può venire usata da terra con una penalità di -4 ai TpC.

- 1: Questo arco spara soltanto frecce di corno. Altri tipi di frecce causano una penalità di -4 al TpC.
- 2: Questo arco spara soltanto frecce di osso. Altri tipi di frecce causano una penalità di -4 al TpC.
- 3: Questo arco spara soltanto frecce di pietra. Altri tipi di frecce causano una penalità di -4 al TpC.
- 4: Questo arco impone una penalità di -2 al TpC ed al danno inflitto se viene usato da personaggi non Elfi.
- 5: Questo arco spara soltanto frecce lunghe. Altri tipi di frecce causano una penalità di -8 al TpC.

2.3 Le balestre – concetti generali

Le balestre sono, dopo gli archi, il tipo di armi da tiro più conosciuto e comunemente utilizzato. Si tratta essenzialmente di un arco montato orizzontalmente su di un'asta di legno. Questa base contiene un meccanismo di caricamento e di sparo, azionabile tramite un grilletto. Quando il dardo viene posizionato sulla corda, questa viene tirata all'indietro fino ad azionare il meccanismo di caricamento. Una volta che il proiettile è posizionato, la corda si tende ed il meccanismo si blocca, incoccando il dardo. A questo punto, è sufficiente una leggera pressione sul grilletto per attivare il meccanismo di lancio, che rilascia la corda tesa, la quale spostandosi in avanti fa partire il dardo con la massima potenza possibile per l'arma. Rispetto all'arco, la balestra è un'arma più facile da usare anche da parte di persone inesperte, ma richiede una manutenzione più accurata e difficoltosa. E' più potente di un arco, e richiede anche meno spazio per tirare, ma d'altra parte risulta molto meno precisa nella mira, specie quando si spara contro bersagli in movimento, e macchinosa da ricaricare. Ciò fa sì che gli archi abbiano una frequenza di tiro molto più veloce rispetto alle balestre. Inoltre il peso e l'ingombro sono maggiori rispetto a quelli degli archi ed i complicati meccanismi impiegati nella sua realizzazione ne fanno lievitare di molto il prezzo, di fatto limitandone l'utilizzo alle classi più abbienti.

Esistono quattro sottocategorie di balestre, a seconda della complessità di costruzione e della tecnica di assemblaggio utilizzata:

- *Balestre leggere*: costruite interamente da un unico pezzo di legno, su cui vengono montati l'arco orizzontale in metallo ed i meccanismi di caricamento. Hanno gittata limitata ed infliggono poco danno.
- *Balestre pesanti*: costruite interamente da un unico pezzo di legno, su cui vengono montati l'arco orizzontale in metallo ed i meccanismi di caricamento. Le parti mobili e le giunture sono spesso rinforzate con placche di riporto e la corda viene intrecciata con tendini animali per ottenere maggiore potenza e gittata di tiro. Vengono talvolta chiamate balestre composite.
- *Balestre di acciaio*: costruite partendo da una robusta base in legno che viene rinforzata o ricoperta di acciaio. Anche l'arco orizzontale ed i meccanismi di tiro sono in acciaio e molto robusti ed affidabili. La corda viene intrecciata con tendini animali per ottenere maggiore potenza e gittata di tiro. Sono molto pesanti e difficili da usare per i non esperti, ma spesso infliggono colpi di potenza devastante.
- *Balestra nanica*: una categoria a sé merita la balestra nanica, vista la particolare abilità e la naturale predisposizione che i membri di questa razza hanno quest'arma. Si tratta di una particolare balestra di acciaio che viene universalmente usata da tutto il popolo nanico e, per la sua peculiare tecnica di costruzione, l'alto grado di abilità e la forza necessaria per utilizzarla correttamente, sono pochi i membri di altre razze che hanno la dovuta competenza per avvalersi di questa micidiale arma.

2.4 Descrizione alfabetica delle balestre

Balestra extra-leggera: quest'arma rientra nella categoria delle Balestre Leggere ed è una sorta di sorella minore, sia per dimensioni che per capacità di tiro, della balestra leggera. Viste le sue ridotte dimensioni, può essere utilizzata con una sola mano.

Balestra leggera a mano: quest'arma rientra nella categoria delle Balestre Leggere ed è praticamente identica ad una comune balestra leggera, salvo per il fatto che ha le dimensioni ed il peso leggermente ridotte, così da poter essere trasportata più agevolmente e con minor ingombro.

Balestra leggera a staffa: quest'arma rientra nella categoria delle Balestre Leggere ed è identica ad una comune balestra leggera, salvo per il fatto che il caricamento avviene tramite un meccanismo che permette di tendere di più la corda, aumentando così la potenza dei dardi scagliati.

Balestra pesante a staffa: quest'arma rientra nella categoria delle Balestre Pesanti ed è identica ad una comune balestra pesante, salvo per il fatto che il caricamento avviene tramite un meccanismo che permette di tendere di più la corda, aumentando così la potenza dei dardi scagliati.

Balestra a pietre: quest'arma rientra nella categoria delle Balestre di Acciaio ed ha la peculiarità di scagliare dei dardi di pietra, appositamente realizzati per tale scopo.

Balestra gemella: quest'arma rientra nella categoria delle Balestre Pesanti ed è costruita in modo avere due archi sovrapposti azionati da un solo grilletto. L'arma è quindi capace di sparare contemporaneamente due dardi contro lo stesso bersaglio.

Balestra leggera: quest'arma rientra nella categoria delle Balestre Leggere ed è l'esemplare più classico e diffuso di balestra. Il peso non eccessivo, la semplicità di ricarica e di utilizzo la rendono sicuramente il tipo più comune ed utilizzato di questa categoria di armi da tiro.

Balestra lunga: quest'arma rientra nella categoria delle Balestre di Acciaio ed ha la peculiarità di avere un lungo affusto ed un meccanismo di tiro e ricarica rinforzato, in modo tale da riuscire a sparare dei dardi di lunghezza superiore a quelli ordinari e con una lunga gittata.

Balestra nanica: quest'arma non rientra in alcuna categoria ed è una particolare balestra di acciaio che viene universalmente usata da tutto il popolo nanico e, per la sua peculiare tecnica di costruzione, l'alto grado di abilità e la forza necessaria per utilizzarla correttamente, sono pochi i membri di altre razze che hanno la dovuta competenza per avvalersi di questa micidiale arma.

Balestra pesante: quest'arma rientra nella categoria delle Balestre Pesanti ed è l'esemplare più classico e diffuso di balestra, dopo quella leggera. Il peso rimarchevole e la forza necessaria per ricaricare dopo il tiro, unitamente alla notevole forza di impatto dei dardi scagliati, la rendono il modello più utilizzato da soldati ed avventurieri esperti.

Dokyu: quest'arma rientra nella categoria delle Balestre di Acciaio e viene talvolta chiamata anche balestra a ripetizione, perché è in grado di immagazzinare e sparare ben dodici piccoli dardi di legno in un solo round, tempestando di colpi un unico bersaglio.

Gastrofete: quest'arma rientra nella categoria delle Balestre di Acciaio ed ha il fusto dentellato ed una appendice concava e larga in fondo. Molto lunga e pesante, quando viene ricaricata la parte concava deve essere appoggiata contro la parte superiore del corpo del tiratore per riuscire a tendere indietro la corda e incoccare il proiettile. Ha la particolarità di sparare frecce invece che dardi.

Martinetto: quest'arma rientra nella categoria delle Balestre di Acciaio ed è la balestra più pesante di questa categoria, tanto che deve essere portata a spalla da un uomo robusto a causa del suo ingombro. E' molto complessa da ricaricare ed utilizzare, ma ha una gittata ed una potenza devastanti. E' la scelta preferita dai balestrieri esperti.

Tabella 2 – Tipi di balestre

Nome	Tipo	Danno Base*	Frequenza di Tiro**	Gittata Corta***	Gittata Media***	Gittata Lunga***	Costo (MO)	Peso (mon)	Dimensioni	In sella****
B. extra-leggera ¹	Leggera	1d4+1	2	10 m	20 m	30 m	50	35	M (0,5 m)	Si
B. leggera a mano ²	Leggera	1d4+1	1	12 m	24 m	36 m	25	45	M (0,6 m)	Si
B. leggera a staffa	Leggera	1d6+2	1	12 m	24 m	36 m	40	55	G (0,8 m)	No
B. pesante a staffa	Pesante	2d6+2	1/2	21 m	42 m	63 m	50	85	G (0,9 m)	No
B. a pietre ³	Acciaio	2d4	1/2	10 m	20 m	30 m	35	45	G (0,7 m)	Si
B. gemella	Pesante	1d6+1d6	1+1	15 m	30 m	45 m	80	80	G (0,7 m)	No
B. leggera	Leggera	1d6	1	15 m	30 m	45 m	30	50	M (0,7 m)	Si
B. lunga ⁴	Pesante	2d8	1/2	24 m	48 m	72 m	75	70	G (1,2 m)	No
B. nanica ⁵	Pesante	3d6	1	20 m	40 m	60 m	90	70	G (0,7 m)	No
B. pesante	Pesante	2d6	1/2	24 m	48 m	72 m	40	80	G (0,8 m)	Si
Dokyu ⁶	Acciaio	1/dardo	12	20 m	40 m	60 m	100	70	G (0,6 m)	Si
Gastrofete ⁷	Acciaio	2d6+2	1/3	21 m	42 m	63 m	75	85	G (0,9 m)	No
Martinetto	Acciaio	3d6	1/3	25 m	50 m	75 m	90	90	G (1.0 m)	No

Note alla tabella 2:

B.: Balestra

*: Il Danno Base (DB) inflitto da un normale dardo scagliato dalla balestra. A questo punteggio vanno aggiunti eventuali modificatori dovuti a speciali tipi di dardo. Ad esempio, un dardo chiodato aggiunge 2 punti al DB della balestra, così se viene scagliato con una Balestra leggera infliggerà 1d6+2 punti di danno, mentre se viene tirato con una Balestra Pesante infliggerà 2d6+2 punti di danno.

**: Il numero riportato è pari ai proiettili che la balestra può sparare in un round di combattimento, come indicato

- “1”: indica che la balestra scaglia un dardo per round, compreso il tempo di ricarica.
- “1/2”: indica che la balestra scaglia un dardo ogni due round, dato che occorre un intero round per sparare e quello successivo per ricaricare l’arma.
- “1/3”: indica che la balestra scaglia un dardo ogni tre round, dato che occorre un intero round per sparare ed i due successivi per ricaricare l’arma.
- “2” indica che la balestra scaglia due dardi per round, compreso il tempo di ricarica.
- “1+1”: significa che la balestra può sparare due dardi per round, diretti verso lo stesso bersaglio, compreso il tempo di ricarica. Ogni colpo richiede un TpC separato.
- “12”: indica che la balestra può scagliare un intero caricatore di 12 dardi in un solo round. I colpi possono essere diretti al massimo contro tre bersagli diversi, non distanti tra loro più di 6 metri. E’ possibile scagliare meno di 12 dardi, e per cambiare il caricatore occorre impiegare un intero round di combattimento.

Tutte queste indicazioni valgono per i personaggi che abbiano Forza di 17 punti o meno. Per coloro dotati di Forza straordinaria, cioè di 18 (o più) c’è la possibilità di aumentare la frequenza di tiro, dato che sono in grado di ricaricare l’arma con minor sforzo e quindi maggiore rapidità. In particolare, le frequenze di tiro per le Balestre Leggere non cambiano, mentre quelle per le Balestre Pesanti e di Acciaio sono così modificate:

- Se la frequenza di tiro è “1”, “1+1” o “12” rimane invariata.
- Se la frequenza di tiro è “1/2” diventa “1”.
- Se la frequenza di tiro è “1/3” diventa “1/2”.

***: La gittata indica le distanze di tiro dei dardi scagliati dalla balestra. Ogni dardo che colpisce un avversario a gittata Corta infligge 1 punto di danno supplementare; a gittata Media infligge il normale danno ed a gittata Lunga infligge un punto di danno in meno (con un minimo di 1 PF); questo a causa della progressiva perdita di potenza del proiettile.

Le gittate indicate sono quelle valide quando le armi vengono usate nei dungeon e vanno triplicate quando le armi vengono usate all’aperto.

****: Indica se la balestra può essere utilizzata in sella ad un cavallo oppure no. Un “No” indica che l’arma è stata progettata per un uso esclusivamente appiedato; un “Sì” indica che l’arma può essere usata indifferentemente in sella o appiedati.

1: Questa balestra può essere utilizzata con una sola mano.

2: Questa balestra può essere utilizzata con entrambe le mani senza penalità, o con una sola mano applicando una penalità di -4 al TpC.

3: Questa balestra spara soltanto dardi di pietra.

4: Questa balestra spara soltanto dardi lunghi.

5: Questa balestra impone una penalità di -2 al TpC ed al danno inflitto se viene usata da personaggi non Nani.

6: Questa balestra spara soltanto dardi a ripetizione.

7: Questa balestra ha la particolarità di sparare frecce invece di dardi.

2.5 Proiettili per archi e balestre

Gli archi scagliano delle frecce, mentre le balestre lanciano dei dardi. Questa è l’unica distinzione significativa, dato che entrambi i proiettili sono, nella loro versione più ordinaria, delle piccole aste di legno con una punta acuminata o metallica, con una lieve indentatura all’estremità opposta, dove va incoccata la corda dell’arco o della balestra. Spesso vengono abbellite con piume decorate, che servono talvolta anche per identificare la fazione, il clan o la tribù dell’utilizzatore. Di seguito sono descritti alcuni tipi di proiettile che possono venire utilizzati sia con gli archi che con le balestre visti in precedenza.

2.6 Descrizione alfabetica dei proiettili per archi e balestre

Proiettili a ripetizione (solo dardi): realizzati interamente in legno e di dimensione e peso ridotti rispetto a quelli normali. Sono progettati per essere utilizzati esclusivamente con il dokyu e non possono venire usati con gli altri tipi di balestra.

Proiettili avvelenati (dardi / frecce): le punte di questi proiettili sono impregnate di una sostanza velenosa. Nonostante il loro utilizzo non sia propriamente un atto morale, possono fare la differenza nelle Dungeons & Dragons Addenda

battaglie più impegnative. Il prezzo varia a seconda del tipo di veleno utilizzato nella preparazione, e l'unica controindicazione è che l'effetto della tossina svanisce dopo un certo periodo di tempo, rendendole simili a normali frecce se non vengono usate a breve termine dal loro acquisto.

Proiettili chiodati (dardi / frecce): aste di legno con la punta d'acciaio è infatti seghettata e molto affilata, per poter penetrare meglio nelle carni del bersaglio e rendere più dolorosa l'estrazione dal corpo, così da causare il massimo danno alla vittima. Richiedono un minimo di abilità ed il loro costo, in rapporto al danno inflitto, non è eccessivamente svantaggioso.

Proiettili con corda (dardi / frecce): aste di legno con la punta acuminata, talvolta in metallo, con un piccolo foro sull'asta all'interno del quale è assicurata una corda tramite speciali filamenti super-resistenti. Lo scopo principale non è quello di danneggiare il nemico, ma di permettere al tiratore di conficcare una corda in un punto lontano e poi servirsene per arrampicarsi. Gli handicap maggiori sono la cortezza della fune e la sua relativa fragilità.

Proiettili di corno (solo frecce): sia l'asta che la punta sono realizzate interamente da un unico pezzo di corno. Sono leggeri e duri, infliggono un danno limitato e possono essere utilizzati esclusivamente con l'arco di corno.

Proiettili di osso (solo frecce): sia l'asta che la punta sono realizzate interamente da un unico pezzo di osso. Leggeri e fragili, infliggono un danno limitato e possono essere utilizzati esclusivamente con l'arco di osso.

Proiettili di pietra (dardi / frecce): sia l'asta che la punta sono realizzate interamente in pietra. Sono concepiti esclusivamente per essere utilizzati con l'arco di pietra o la balestra a pietre e non possono venire usati con gli altri tipi di archi o balestre.

Proiettili drenanti (dardi / frecce): sia la punta metallica che l'asta sono cave e progettate in modo da facilitare la fuoriuscita di sangue dalla ferita, fintanto che il proiettile non viene estratto. Maneggiare adeguatamente questi proiettili richiede un certo grado di abilità, ma possono fare la differenza in combattimento, costringendo il nemico ad estrarle dalla ferita prima di perdere troppo sangue, rallentandone così gli attacchi e facendogli perdere tempo prezioso.

Proiettili elettrici: aste di metallo con la punta acuminata, incantate in modo da rilasciare un scarica elettrica contro il bersaglio colpito. Il danno ed il costo variano in proporzione della potenza della scossa rilasciata ai danni della vittima.

Proiettili esplosivi (dardi / frecce): aste di legno sulla cui cima è applicata una piccola sfera di vetro o di ceramica piena di polvere esplosiva. Quando il proiettile colpisce un bersaglio, l'ampolla si frantuma e la sostanza al suo interno esplode danneggiando tutti coloro che si trovano nella zona. Il costo è ovviamente elevato e richiedono molta abilità per poter essere scagliate efficacemente, ma il risultato è devastante e garantito.

Proiettili fischianti (dardi / frecce): aste di legno acuminate, quasi interamente cave, progettate non tanto per infliggere danno al bersaglio, quanto per attirare l'attenzione di alleati nelle vicinanze. Quando vengono scagliati producono infatti un sibilo acuto e penetrante che può essere sentito anche ad una certa distanza dal luogo della battaglia. Spesso sono utilizzati come segnale di allarme o di richiamo da tribù selvagge o dai gruppi di esploratori degli eserciti.

Proiettili incendiari (dardi / frecce): aste di legno acuminate, senza la punta di acciaio. A metà dell'asta è applicata una piccola fiaschetta di olio incendiario con una piccola miccia che va accesa prima di scagliare il proiettile. Altri tipi, più sofisticati, hanno invece una ampolla di porcellana al posto della punta, contenente una polvere che si incendia al contatto con l'aria, dopo che l'involucro si fracassa colpendo il bersaglio. Richiedono una certa pratica nell'utilizzo, a causa del peso del combustibile che ne squilibra la traiettoria, ma sono ottimi per appiccare il fuoco a pagliericci, tetti e simili, o anche agli avversari più pericolosi (consigliati contro i troll!).

Proiettili lunghi (dardi / frecce): questo particolare tipo di proiettili sono lunghi quasi il doppio di quelli normali e vengono adoperate normalmente con gli archi extra-lunghi e le balestre lunghe. Non possono venire scagliate con altri tipi di archi o balestre.

Proiettili normali (dardi / frecce): aste di legno appuntite o con una punta metallica ad una estremità. Sono di gran lunga il tipo più usato, sia per il basso costo che per la semplicità d'uso.

Proiettili perforanti (dardi / frecce): aste di legno perfettamente diritte e bilanciate, con una punta acuminata appositamente congegnata per penetrare l'armatura del bersaglio, non importa quanto sia spessa o pesante. Potenzialmente devastanti nella mani di tiratori esperti, che potranno arrecare danno anche ai nemici corazzati più pesantemente.

Proiettili pesanti (dardi / frecce): simili in tutto e per tutto a quelli normali, salvo per il fatto che sono stati deliberatamente appesantiti per ottenere una maggiore forza di impatto, pur a discapito della gittata. Richiedono un'abilità minima per poter essere utilizzati efficacemente, ed infliggono un danno leggermente superiore al normale anche se hanno una gittata ridotta.

Proiettili con la punta d'argento (dardi / frecce): identici ai proiettili normali, ma con la punta di argento puro capace di danneggiare licantropi, fantasmi ed altri mostri o creature soprannaturali.

Proiettili stordenti (dardi / frecce): la punta in cima all'asta è di forma sferica, solitamente costruita in cuoio e riempita di sabbia, congegnata con l'intenzione di stordire il nemico piuttosto che ucciderlo. Ovviamente la forma non aerodinamica ed il peso sbilanciato ne rendono difficile l'utilizzo.

Tabella 3 – Tipi di proiettili per archi e balestre

Tipo di proiettile	Frecce		Dardi		Livello Abilità*	Penalità TpC**	Effetti aggiuntivi***
	Costo (MO)	Peso (mon)	Costo (MO)	Peso (mon)			
A Ripetizione ¹	N.D.	N.D.	0,1	0,1	Inesperto	0	Solo per dokyū
Avvelenato – cat. I ²	5	0,5	6	0,33	Base	-1	+1d6 DB; dimezzabile dalla vittima con un TS contro Veleno
Avvelenato – cat. II ²	10	0,5	12	0,33	Base	-1	+2d6 DB; dimezzabile dalla vittima con un TS contro Veleno
Avvelenato – cat. III ²	15	0,5	18	0,33	Base	-1	+3d6 DB; dimezzabile dalla vittima con un TS contro Veleno
Avvelenato – cat. IV ²	20	0,5	24	0,33	Base	-1	+4d6 DB; dimezzabile dalla vittima con un TS contro Veleno
Avvelenato – cat. V ²	25	0,5	30	0,33	Base	-1	+5d6 DB; dimezzabile dalla vittima con un TS contro Veleno
Chiodato	1	0,5	1,2	0,33	Base	-1	+2 DB
Con corda	1	3	1,2	2	Maestro	-6	1d2 danno indipendentemente dal DB; corda lunga 6 m
Di corno ³	0,2	0,25	N.D.	N.D.	Inesperto	0	Solo per arco di corno
Di osso ⁴	0,1	0,25	N.D.	N.D.	Inesperto	0	Solo per arco di osso
Di pietra ⁵	0,1	1	0,1	0,66	Inesperto	0	Solo per arco di pietra e balestra a pietre
Drenante	7	0,5	8,5	0,33	Esperto	-4	Causa 1 PF/rd finché non viene estratta
Elettrico – cat. I ⁶	7	2	8,5	1,3	Base	-1	+1d4 DB dovuto ad elettricità; dimezzabile dalla vittima con un TS contro Bacchette
Elettrico – cat. II ⁶	15	2	18	1,3	Base	-1	+2d4 DB dovuto ad elettricità; dimezzabile dalla vittima con un TS contro Bacchette
Elettrico – cat. III ⁶	23	2	28	1,3	Base	-1	+3d4 DB dovuto ad elettricità; dimezzabile dalla vittima con un TS contro Bacchette
Elettrico – cat. IV ⁶	30	2	36	1,3	Base	-1	+4d4 DB dovuto ad elettricità; dimezzabile dalla vittima con un TS contro Bacchette
Elettrico – cat. V ⁶	40	2	48	1,3	Base	-1	+5d4 DB dovuto ad elettricità; dimezzabile dalla vittima con un TS contro Bacchette
Esplosivo	15	2	18	1,3	Maestro	-6	Causa 3d6 di danno da fuoco nel raggio di 3 m
Fischiante	0,5	0,5	0,6	0,33	Inesperto	0	1d2 danno indipendentemente dal DB; fischio udibile entro (3d6 x 10) m
Incendiario	5	1	6	0,66	Esperto	-4	Danno aggiuntivo da fuoco +1d4 DB per 1d3 rd
Lungo ⁷	0,5	1	0,6	0,66	Inesperto	0	Solo per arco extra-lungo e balestra lunga
Normale	0,25	0,5	0,3	0,33	Inesperto	0	-
Perforante	10	1	12	0,66	Abile	-2	Riduce di 4 punti la CA del bersaglio
Pesante	0,5	2	0,6	1,3	Base	-1	+1 DB, riduce di 1/3 la gittata dell'arco
Punta d'argento	5	0,5	6	0,33	Inesperto	0	Ferisce creature vulnerabili all'argento
Stordente	3	2	3,6	1,3	Maestro	-6	1d2 danno indipendentemente dal DB; stordisce come un manganello

Note alla tabella 3:

N.D.: Non Disponibile. Il tipo di proiettile non può essere utilizzato con armi della categoria indicata.

- *: Indica il livello minimo di abilità con l'arma che un personaggio deve avere per essere in grado di utilizzare quel tipo di proiettile. Questa colonna viene usata solo nel caso in cui si stiano applicando le regole della *weapon mastery*. Un tiratore con un livello di abilità inferiore a quello indicato non ha la capacità sufficiente per poter sfruttare ed adoperare il tipo di proiettile.
- **.: Questa colonna viene utilizzata in alternativa a quella precedente, cioè solo nel caso in cui non si utilizzino le regole della *weapon mastery*. In questa eventualità, i personaggi possono utilizzare qualsiasi tipo di freccia, ma per alcuni hanno una penalità al TpC, come indicato.
- ***.: Descrive eventuali modificatori al DB (se non specificato resta valido il DB base dell'arma da cui il proiettile viene scagliato) ed altri effetti supplementari.
- 1: Proiettile utilizzabile solo con il dokyu.
- 2: Il veleno di cui sono intrisi i proiettili perde efficacia dopo 2d12 di giorni dalla preparazione.
- 3: Proiettile utilizzabile solo con l'arco di corno.
- 4: Proiettile utilizzabile solo con l'arco di osso.
- 5: Proiettile utilizzabile solo con l'arco di pietra e la balestra a pietre.
- 6: La carica elettrica viene rilasciata anche se il colpo manca il bersaglio.
- 7: Proiettile utilizzabile solo con l'arco extra-lungo e la balestra lunga.

2.7 Altre armi da tiro

In questa categoria rientrano tutte le altre armi da tiro diverse da archi e balestre. Fionde, cerbottane, atl-atl per lance e giavellotti sono gli esempi che verranno presentati nel seguito.

2.8 Descrizione alfabetica delle altre armi da tiro

Atl-atl: si tratta di un lungo bastone diritto con dei cappi di corda elastica ad una estremità, su cui vengono appoggiate lance e giavellotti per scagliarli più lontano. L'utilizzatore stende una o entrambe le braccia (se impugna l'atl-atl a due mani) per tutta la lunghezza e quindi, dopo aver in tal modo "caricato" l'arma, scaglia il proiettile con maggior forza ruotando repentinamente in avanti e sfruttando così la spinta addizionale fornita dalle corde. Permette di raddoppiare la gittata delle lance e dei giavellotti che vengono scagliati con esso e ne aumenta di 3 punti il danno inflitto. Per il resto, valgono le regole relative alle lance ed ai giavellotti riportate nel regolamento base di *D&D*.

Cerbottana: valgono le regole riportate nel regolamento base di *D&D*.

Fionda: valgono le regole riportate nel regolamento base di *D&D*.

Fionda su asta: una fionda montata su un bastone diritto, che va infisso nel terreno per imprimere maggior potenza al proiettile scagliato. valgono le regole riportate nel regolamento base di *D&D*, eccezion fatta per il danno e la gittata che vengono raddoppiati.

3.0 Armi da lancio

In questa categoria sono comprese tutte le armi che vengono scagliate a distanza contro il nemico, senza utilizzare nessun tipo di strumento o meccanismo ma con la sola forza delle braccia del tiratore.

3.1 Descrizione alfabetica delle armi da lancio

Accetta: una lama tagliente infissa su un corto manico di legno. Può essere lanciato o utilizzata in mischia.

Assegai: una lunga asta di legno con la punta metallica a forma di foglia acuminata. E' molto leggera e bilanciata per il lancio, e non può venire utilizzata in mischia.

Bich'wa: due lame incurvate verso l'esterno che partono da un centro comune, fissate ad una impugnatura ad anello. Quest'arma può venire lanciata, facendo ruotare orizzontalmente l'anello prima di scagliarla, oppure brandita in mischia.

Bola da caccia: due sfere di cuoio, legno o metallo unite da una lunga corda, usate per intralciare o strangolare il bersaglio contro cui vengono lanciate. Valgono le regole riportate nel regolamento base di *D&D*.

Bola da guerra: rispetto alla bola da caccia, le sfere sono irte di punte acuminate. Restano comunque valide le regole riportate nel regolamento base di *D&D*, basta soltanto aggiungere 2 punti di danno addizionale causato alla vittima.

Boomerang: un pezzo di legno incurvato a “V”, che ha la caratteristica di tornare indietro al lanciatore se non colpisce il bersaglio, Quello da guerra era reso più letale da una sottile lamina di metallo affilato sul bordo esterno.

Chakram: un anello di metallo del diametro di 15 – 25 cm, con il bordo esterno affilato. Prima di lanciarlo viene fatto ruotare intorno al dito.

Coltello da lancio: un massiccio pugnale, con la lama tozza e robusta, bilanciato esclusivamente per essere scagliato a distanza (non può quindi essere usato in mischia).

Giavellotto: una lunga asta di legno con la punta acuminata o di metallo appuntito. Può venire lanciata o, in casi più rari, utilizzata in corpo a corpo. Valgono le regole riportate nel regolamento base di *D&D*.

Giavellotto a corda: una punta metallica di giavellotto, con una sottile fune fissata ad un occhiello ad una estremità. La corda può essere usata per intrappolare od ostacolare i movimenti della vittima, o per recuperare l'arma nel round successivo al lancio.

Jambiya: pugnale a lama larga, molto incurvata ed a doppio taglio. Viene principalmente utilizzato come arma da lancio, ma può venire brandito anche nel corpo a corpo.

Kriss: pugnale dalla lama ondulata a doppio taglio e con la punta acuminata. Può venire utilizzato sia in mischia che come arma da lancio.

Kusarigama: un falchetto alla cui estremità del manico è attaccata una catena. Può venire scagliato dopo aver fatto ruotare la catena, o utilizzato come arma da mischia.

Kylie: simile al boomerang, ma con una estremità della “V” appesantita con una sfera di cuoio, legno o metallo. Non è progettata per tornare indietro verso il lanciatore in caso di colpo mancato, ma parte sferica infligge maggior danno al bersaglio.

Lancia: una lunga asta di legno o metallo, che termina con una punta acuminata. Valgono le regole riportate nel regolamento base di *D&D*.

Lazo: una comune corda, annodata in modo da formare un largo cappio ad una estremità. Il cappio viene fatto ruotare e lanciato contro il bersaglio per bloccarlo o intrappolarlo, stringendolo dopo che si è avvinghiato alla vittima.

Martello da lancio: un martello dalla pesante testa larga e piatta, innestata su un corto manico, bilanciato per il lancio. Valgono le regole riportate nel regolamento base di *D&D*.

Misericordia: un pugnale dalla lama lunga, stretta e molto appuntita, concepito solo per colpire di punta e non di taglio. Può venire utilizzato sia in mischia che come arma da lancio.

Pesi volanti: sferette o cilindri di metallo pieno delle dimensioni di una noce, scagliati con forza verso il bersaglio. Alcuni hanno delle piccole cordicelle attaccate ad un apposito occhiello, in modo da poter essere recuperati nel round successivo al lancio.

Piav: un corto pugnale con la lama che termina similmente alla testa di un'ascia. Viene lanciato orizzontalmente e può essere usato in mischia in caso di necessità.

Pillara: una lunga lancia progettata per essere scagliata, con la punta che termina in due spuntoni acuminate. Può essere utilizzata anche come arma lunga da mischia, in casi eccezionali.

Pilum: una lancia con l'asta massiccia che diminuisce di circonferenza dalla base alla cima, su cui è innestata una punta affilata di metallo. Può venire usata sia in mischia che a distanza.

Pugnale: una corta lama affilata ed appuntita, a due tagli, fissata ad una impugnatura. Può venire lanciato oppure utilizzato nel corpo a corpo. Valgono le regole riportate nel regolamento base di *D&D*.

Pugnale d'argento: un pugnale con la lama di puro argento. Valgono le regole riportate nel regolamento base di *D&D*.

Rante: una lunga catena alla cui estremità è fissata una stella di metallo con le punte taglienti. Viene usata come una frusta o scagliata contro il nemico dopo aver fatto ruotare la catena. In alcuni casi la stella è sostituita da una punta acuminata.

Rete: un intreccio di corde robuste, gettate contro l'avversario per intrappolarlo o intralciarne i movimenti. Valgono le regole riportate nel regolamento base di *D&D*.

Shurikin: chiamate anche stelle da lancio, sono piccoli dischi di metallo con punte acuminate, che vengono scagliate contro il bersaglio. Il diametro varia dai 5 ai 15 cm.

Tridente: una lunga asta di legno o metallo, sulla cui cima sono infisse tre punte acuminate di metallo. Valgono le regole riportate nel regolamento base di *D&D*.

Trilama: tre lame ricurve ed affilate sulla parte esterna, che si diramano da un centro comune. L'arma può venire esclusivamente lanciata, facendola ruotare prima di scagliarla.

Uchi-ne: un'arma da lancio, formata da un corto bastone su cui viene innestata una punta acuminata. Spesso viene decorata con piume come se si trattasse di una freccia.

Tabella 4 – Tipi di armi da tiro

Nome	Danno Base*	Gittata Corta**	Gittata Media**	Gittata Lunga**	Costo (MO)	Peso (mon)	Dimensioni
Accetta §	1d6	3 m	6 m	9 m	4	30	P
Assegai	1d4	12 m	24 m	36 m	4	15	G
Bich'wa §	1d4+1	3 m	6 m	9 m	12	25	P
Bola da caccia	1d2	6 m	12 m	18 m	5	5	M
Bola da guerra	1d2+2	6 m	12 m	18 m	5	5	M
Boomerang ¹	1d2	15 m	30 m	45 m	2	5	P
Chakram	1d3+1	9 m	18 m	27 m	6	8	P
Coltello da lancio	1d4	6 m	12 m	18 m	3	12	P
Giavellotto §	1d6	9 m	18 m	27 m	1	20	M
Giavellotto a corda § ²	1d6	9 m	18 m	27 m	1	35	M
Jambya §	1d4+1	3 m	6 m	9 m	6	18	P
Kriss §	1d4	3 m	6 m	9 m	9	12	P
Kusarigama §	1d4+1	6 m	12 m	18 m	8	45	M
Kylie	1d3	12 m	24 m	36 m	3	10	P
Lancia §	1d6	6 m	12 m	18 m	3	30	G
Lazo	—	3 m	6 m	9 m	1	15	G
Martello da lancio §	1d4	3 m	6 m	9 m	5	25	M
Misericordia §	1d3	3 m	6 m	9 m	2	10	P
Pesi volanti ³	1	3 m	6 m	9 m	0,1	5	P
Piau §	1d6	3 m	6 m	9 m	6	30	P
Pillara §	1d8	9 m	18 m	27 m	5	35	G
Pilum §	1d6	6 m	12 m	18 m	4	40	G
Pugnale §	1d4	3 m	6 m	9 m	3	10	P
Pugnale d'argento §	1d4	3 m	6 m	9 m	30	10	P
Rante §	1d3	3 m	6 m	9 m	5	25	M
Rete	—	3 m	6 m	9 m	0,1/30 cm ²	1/cm ²	M o G
Shurikin ⁴	1d2	6 m	12 m	18 m	0,2	1	P
Tridente §	1d6	3 m	6 m	9 m	5	25	M
Trilama	1d6	9 m	18 m	27 m	15	35	P
Uichi-ne ⁵	1d3	12 m	24 m	36 m	1	5	P

Note alla tabella 4:

§: L'arma può essere utilizzata sia in mischia che a distanza.

*: Il Danno Base (DB) inflitto dall'arma.

**:

La distanza a cui può essere scagliata l'arma. Ogni arma che colpisce un avversario a gittata Corta infligge 1 punto di danno supplementare; a gittata Media infligge il normale danno ed a gittata Lunga infligge un punto di danno in meno (con un minimo di 1 PF); questo a causa della progressiva perdita di potenza del proiettile.

Le gittate indicate sono quelle valide quando le armi vengono usate nei dungeon e vanno triplicate quando le armi vengono usate all'aperto.

Le gittate indicate sono calcolate per personaggi con un punteggio di Forza ordinario, cioè fino a 17 punti. Tutti coloro che hanno una Forza straordinaria di 18 (o più) sono in grado di scagliare l'arma più lontano e con maggiore potenza degli altri tiratori e possono aumentare di 1/4 la lunghezza delle gittate indicata nella tabella.

1: Il boomerang da guerra infligge un Danno Base di 1d2+1 PF.

2: Se viete usata per combattere in mischia, quest'arma impone una penalità di -2 al TpC e ai danni inflitti.

3: Un personaggio può lanciare ogni round un numero di pesi volanti pari ad 1/3 del proprio punteggio di Ds (arrotondato per difetto), con un massimo di 4/rd.

4: Un personaggio può lanciare ogni round un numero di shurikin pari ad 1/3 del proprio punteggio di Ds (arrotondato per difetto), con un massimo di 5/rd.

5: Un personaggio può lanciare ogni round un numero di uichi-nepari ad 1/3 del proprio punteggio di Ds (arrotondato per difetto), con un massimo di 3/rd.

4.0 Danni e gittata

Come è logico, i proiettili e le armi scagliate infliggono un danno maggiore se colpiscono un bersaglio più vicino. Questo a causa della forza di impatto del colpo, che diminuisce progressivamente tanto più il bersaglio è lontano, e quindi tanto più il proiettile resta in aria. Per simulare questo effetto cinetico e di attrito dell'aria, consistente in una progressiva perdita di potenza e precisione del colpo scagliato, è stata elaborata una semplice regola, valida sia per i colpi scagliati di tutte le armi da lancio, da tiro e da fuoco.





- Se il bersaglio si trova entro la Gittata Corta dell'arma, il tiratore ha un bonus di +1 sia al TpC che al danno inflitto.
- Se il bersaglio si trova entro la Gittata Media dell'arma, il tiratore non ha nessun modificatore al TpC nè al danno inflitto.
- Se il bersaglio si trova entro la Gittata Lunga dell'arma, il tiratore ha una penalità di -1 sia al TpC che al danno inflitto (che non può comunque scendere al di sotto di 1 PF).

Nota: è importante ricordare che le gittate indicate nelle tabelle sono valide quando le armi vengono usate al chiuso o nei dungeon. Quando le armi sono utilizzate all'aperto, le gittate vanno triplicate.

5.0 Modifiche alla *weapon mastery*

Coloro che utilizzano nella propria campagna le regole della *weapon mastery* (riportate alle pagg. 75–81 della *Rules Cyclopedia* e nelle regole del *Set Master*) devono modificare i dati riguardanti alcune delle armi descritte sopra, per bilanciarle ed adeguarle alle nuove statistiche fornite. Nelle tabelle che seguono non sono stati indicati la dimensione, il costo ed il peso delle armi, indicati invece nelle tabelle relative alle singole categorie di arma.

Tabella 5 – Nuovi dati della *weapon mastery* per le armi da tiro

Arma	Livello di Abilità	Gittata ¹	Danno ²	Difesa	Effetti Speciali
Archi Semplici [P=M] 	Base	Normale	Normale	-	-
	Abile	4/3	+2	H:-1CA/1	Ritardare (c)
	Esperto	5/3	+4	H:-1CA/2	Ritardare (c)
	Maestro	2	P=+7 S=+5	H:-2CA/2	Ritardare (c)
	Gran Maestro	7/3	P=+10 S=+7	H:-2CA/2	Ritardare (c)
Archi Aggregati [P=M] 	Base	Normale	Normale	-	-
	Abile	4/3	+2	H:-1CA/1	Ritardare (c)
	Esperto	5/3	+4	H:-1CA/2	Ritardare (c)
	Maestro	2	P=+7 S=+5	H:-2CA/2	Ritardare (c)
	Gran Maestro	7/3	P=+9 S=+7	H:-2CA/2	Ritardare (c/m)
Archi Complessi [P=M] 	Base	Normale	Normale	-	-
	Abile	4/3	+2	H:-1CA/1	Ritardare (c)
	Esperto	5/3	+4	H:-2CA/1	Ritardare (c/m)
	Maestro	2	P=+7 S=+5	H:-2CA/2	Ritardare (c/m)
	Gran Maestro	7/3	P=+9 S=+7	H:-2CA/2	Ritardare (c/m)
Archi Compositi [P=M] 	Base	Normale	Normale	-	-
	Abile	4/3	+2	H:-1CA/1	Ritardare (c/m)
	Esperto	5/3	+4	H:-2CA/1	Ritardare (c/m)
	Maestro	2	P=+7 S=+6	H:-2CA/1	Ritardare (c/m)
	Gran Maestro	7/3	P=+8 S=+7	H:-2CA/2	Ritardare (c/m)

Arma	Livello di Abilità	Gittata ¹	Danno ²	Difesa	Effetti Speciali
Balestra extra-leggera [P=H] ☛ ➡ ○	Base	Normale	Normale	-	-
	Abile	Normale	+2	M:-1CA/1	-
	Esperto	3/2	+4	M:-2CA/2	-
	Maestro	3/2	P=+6 S=+5	M:-2CA/3	Stordire (c)
	Gran Maestro	2	P=+7 S=+6	M:-3CA/3	Stordire (c)
Balestre Leggere (eccetto la balestra extra-leggera) [P=H] ☛ ➡ ➡	Base	Normale	Normale	-	-
	Abile	Normale	+2	M:-1CA/1	Stordire (c)
	Esperto	3/2	+4	M:-2CA/2	Stordire (c)
	Maestro	3/2	P=+6 S=+5	M:-2CA/3	Stordire (c)
	Gran Maestro	2	P=+7 S=+6	M:-3CA/3	Stordire (c)
Balestre Pesanti [P=H] ☛ ➡ ➡	Base	Normale	Normale	-	-
	Abile	Normale	+2	M:-1CA/1	Stordire (c)
	Esperto	3/2	+4	M:-2CA/2	Stordire (c)
	Maestro	7/4	P=+6 S=+5	M:-2CA/2	Stordire (c/m)
	Gran Maestro	2	P=+9 S=+6	M:-3CA/3	Stordire (c/m)
Balestre di Acciaio [P=H] ☛ ➡ ➡	Base	Normale	Normale	-	-
	Abile	9/8	+2	M:-1CA/1	Stordire (c/m)
	Esperto	10/8	+4	M:-2CA/1	Stordire (c/m)
	Maestro	11/8	P=+8 S=+5	M:-3CA/2	Stordire (c/m)
	Gran Maestro	3/2	P=+11 S=+6	M:-3CA/3	Stordire (c/m)

Tabella 6 – Nuovi dati della weapon mastery per le armi da lancio

Arma	Livello di Abilità	Gittata (m)	Danno	Difesa	Effetti Speciali
Accetta		Invariato rispetto alla Rules Cyclopedia.			
Assegai [P=A] ☛ ○ ➡	Base	12/24/36	1d4	-	-
	Abile	15/30/45	1d4+1	-	-
	Esperto	18/36/54	2d4	-	-
	Maestro	21/42/63	2d4+2	-	-
	Gran Maestro	24/48/72	2d4+4	-	-
Bich'wa [P=H] ☛ ○ ★	Base	3/6/9	1d4+1	-	-
	Abile	4,5/7,5/10,5	1d6+1	H:-1CA/1	Doppio danno (20)
	Esperto	6/9/13,5	2d4+2	H:-2CA/2	Doppio danno (19-20)
	Maestro	7,5/10,5/15	P=3d4+3 S=3d4	H:-2CA/2	Doppio danno (18-20)
	Gran Maestro	9/15/18	P=4d4+4 S=4d4+1	H:-3CA/3	Doppio danno (17-20)
Bola da caccia		Invariato rispetto alla Rules Cyclopedia.(vedi bola)			
Bola da guerra		Invariato rispetto alla Rules Cyclopedia.(vedi bola); aumentare il danno inflitto di 2 punti			
Boomerang (il boomerang da guerra aumenta di 1 punto il danno inflitto) [P=M] ☛ ○ ➡	Base	15/30/45	1d2	-	Stordire (c/m)
	Abile	20/40/60	1d3	-	Stordire (c/m) TS -1
	Esperto	25/50/75	1d3+1	M:-1CA/1	Stordire (c/m) TS -2
	Maestro	30/60/90	1d3+2	M:-2CA/1	Stordire (c/m/l) TS -2
	Gran Maestro	35/70/105	1d3+3	M:-2CA/2	Stordire (c/m/l) TS -3
Chakram [P=H] ☛ ○ ➡	Base	9/18/27	1d3+1	-	Doppio danno (20)
	Abile	12/24/36	1d4+1	H:-1CA/1	Doppio danno (19-20)
	Esperto	15/30/45	1d4+2	H:-2CA/2	Morte (c)
	Maestro	18/36/54	1d6+1	H:-3CA/2	Morte (c/m)
	Gran Maestro	21/42/63	1d6+3	H:-3CA/3	Morte (c/m/l) TS -2

Arma	Livello di Abilità	Gittata (m)	Danno	Difesa	Effetti Speciali
Coltello da lancio [P=M] ☛ ○ ➡	Base	6/12/18	1d4	-	-
	Abile	9/18/27	1d6	M:-1CA/1	Doppio danno (20)
	Esperto	12/24/36	2d4	M:-2CA/2	Doppio danno (19-20)
	Maestro	15/30/45	P=3d4 S=2d4+2	M:-2CA/2	Doppio danno (18-20)
	Gran Maestro	18/36/54	P=4d4 S=3d4+1	H:-3CA/3	Doppio danno (17-20)
Invariato rispetto alla Rules Cyclopedia					
Giavellotto Giavellotto a corda (se viene usato in mischia impone -2 a TpC e danni inflitti) [P=H] ☛ ○ ★	Base	9/18/27	1d6	-	Ritardare (c)
	Abile	9/18/27	1d6+2	-	Rallentare (c/m)
	Esperto	12/24/36	1d6+4	-	Strangolare (20)
	Maestro	12/24/36	P=1d6+6 S=1d4+6	-	Strangolare (19-20) P=TS -1
	Gran Maestro	15/30/45	P=1d6+9 S=1d4+8	-	Strangolare (19-20) P=TS -2; S=TS -1
Jambiya [P=H] ☛ ○ ★	Base	3/6/9	1d4+1	-	-
	Abile	4,5/7,5/10,5	1d6+1	H:-1CA/1	Doppio danno (20)
	Esperto	6/9/13,5	2d4+2	H:-2CA/2	Doppio danno (19-20)
	Maestro	7,5/10,5/15	P=3d4+3 S=3d4	H:-2CA/2	Doppio danno (18-20)
	Gran Maestro	9/15/18	P=4d4+4 S=4d4+1	H:-3CA/3	Doppio danno (17-20)
Kriss [P=H] ☛ ○ ★	Base	3/6/9	1d4	-	-
	Abile	4,5/7,5/10,5	1d6	H:-1CA/1	Doppio danno (20)
	Esperto	6/9/13,5	2d4	H:-2CA/2	Doppio danno (19-20)
	Maestro	7,5/10,5/15	P=3d4 S=2d4+2	H:-2CA/2	Doppio danno (18-20)
	Gran Maestro	9/15/18	P=4d4 S=3d4+1	H:-3CA/3	Doppio danno (17-20)
Kusarigama [P=H] ☛ ☛ ★	Base	6/12/18	1d4+1	-	-
	Abile	9/18/27	1d6+1	H:-1CA/1	Doppio danno (20)
	Esperto	12/24/36	2d4+2	H:-1CA/2	Doppio danno (19-20)
	Maestro	15/30/45	P=3d4+3 S=3d4	H:-2CA/2	Strangolare (20)
	Gran Maestro	18/36/54	P=4d4+4 S=4d4+1	H:-3CA/3	Strangolare (19-20) P=TS -1
Kylie [P=M] ☛ ○ ➡	Base	12/24/36	1d3	-	Stordire (c)
	Abile	15/30/45	1d4	-	Stordire (c/m) TS -1
	Esperto	18/36/54	1d4+1	M:-1CA/1	Stordire (c/m) TS -2
	Maestro	21/42/63	1d4+2	M:-2CA/1	Stordire (c/m/l) TS -4
	Gran Maestro	24/48/72	2d4+1	M:-2CA/2	Stordire (c/m/l) TS -6
Invariato rispetto alla Rules Cyclopedia					
Lancia Lazo [P=A] ☛ ☛ ➡	Base	3/6/9	-	-	Intrappolare
	Abile	4,5/7,5/10,5	-	A:-2CA/1	Intrappolare TS -1
	Esperto	6/9/13,5	-	A:-4CA/2	Intrappolare TS -2
	Maestro	7,5/10,5/15	-	A:-6CA/3	Intrappolare TS -4
	Gran Maestro	9/15/18	-	A:-8CA/4	Intrappolare TS -6
Invariato rispetto alla Rules Cyclopedia					
Martello da lancio Misericordia [P=H] ☛ ○ ★	Base	3/6/9	1d3	-	-
	Abile	4,5/7,5/10,5	1d4	-	-
	Esperto	6/9/13,5	1d4+1	H:-1CA/1	-
	Maestro	7,5/10,5/15	P=2d4 S=1d4+2	H:-2CA/2	Doppio danno (20)
	Gran Maestro	9/15/18	P=2d4+2 S=2d4	H:-3CA/2	Doppio danno (19-20)
Pesi volanti [P=A] ☛ ○ ➡	Base	3/6/9	1	-	-
	Abile	4,5/7,5/10,5	1d2	A:-1CA/1	Stordire (c)
	Esperto	6/9/13,5	1d3	A:-2CA/2	Stordire (c) TS -1
	Maestro	7,5/10,5/15	1d4	A:-4CA/3	Stordire (c/m) TS -2
	Gran Maestro	9/15/18	1d6	A:-6CA/4	Stordire (c/m) TS -6

Arma	Livello di Abilità	Gittata (m)	Danno	Difesa	Effetti Speciali
Piau [P=M] ☛ ○ ★	Base	3/6/9	1d6	-	-
	Abile	4,5/7,5/10,5	1d6+2	M:-1CA/2	-
	Esperto	6/9/13,5	1d6+4	M:-2CA/3	-
	Maestro	7,5/10,5/15	P=1d6+6 S=1d4+6	M:-3CA/4	Stordire (c)
	Gran Maestro	9/15/18	P=1d6+9 S=1d4+8	M:-4CA/5	Stordire (c) P=TS -2
Pillara [P=H] ☛ ☛ ★	Base	9/18/27	1d8	-	-
	Abile	9/18/27	1d12	-	-
	Esperto	12/24/36	2d8	-	-
	Maestro	12/24/36	P=2d8+4 S=2d6+4	-	-
	Gran Maestro	15/30/45	P=2d6+8 S=2d4+8	-	-
Pilum [P=A] ☛ ○ ★	Base	6/12/18	1d6	-	-
	Abile	9/18/27	1d6+2	-	-
	Esperto	12/24/36	1d6+4	-	-
	Maestro	15/30/45	P=1d6+6 S=1d4+6	-	-
	Gran Maestro	18/36/54	P=1d6+9 S=1d4+8	-	-
Pugnale		Invariato rispetto alla Rules Cyclopedia			
Pugnale d'argento		Invariato rispetto alla Rules Cyclopedia			
Rante [P=H] ☛ ☛ ★	Base	3/6/9	1d3	-	-
	Abile	4,5/7,5/10,5	1d4	H:-1CA/1	-
	Esperto	6/9/13,5	1d4+1	H:-1CA/2	Doppio danno (20)
	Maestro	7,5/10,5/15	P=2d4 S=1d4+2	H:-2CA/2	Strangolare (20)
	Gran Maestro	9/15/18	P=2d4+2 S=2d4	H:-3CA/3	Strangolare (19-20) P=TS -1
Rete		Invariato rispetto alla Rules Cyclopedia			
Shurikin [P=A] ☛ ○ ☛	Base	6/12/18	1d2	-	-
	Abile	9/18/27	1d3	A:-1CA/1	-
	Esperto	12/24/36	1d3+1	A:-2CA/2	Doppio danno (20)
	Maestro	15/30/45	1d3+2	A:-4CA/3	Doppio danno (19-20)
	Gran Maestro	18/36/54	1d3+3	A:-6CA/4	Morte (c)
Tridente		Invariato rispetto alla Rules Cyclopedia			
Trilama [P=A] ☛ ○ ☛	Base	9/18/27	1d6	-	Doppio danno (20)
	Abile	9/18/27	1d6+2	A:-1CA/1	Doppio danno (19-20)
	Esperto	12/24/36	1d6+4	A:-2CA/2	Doppio danno (18-20)
	Maestro	12/24/36	P=1d6+6	A:-4CA/3	Morte (c)
	Gran Maestro	15/30/45	P=1d6+9	A:-6CA/4	Morte (c) TS -2
Uichi-ne [P=M] ☛ ○ ☛	Base	12/24/36	1d3	-	-
	Abile	12/24/36	1d4	-	-
	Esperto	15/30/45	1d4+1	M:-1CA/1	-
	Maestro	15/30/45	P=2d4 S=1d4+2	M:-2CA/1	Doppio danno (20)
	Gran Maestro	18/36/54	P=2d4+2 S=2d4	M:-3CA/2	Doppio danno (19-20)

Note alle tabelle 5 e 6:

P=	“Tipo di bersaglio Primario/Il Danno è...”
S=	“Tipo di bersaglio Secondario/Il Danno è...”
H	Creature che attaccano con armi da mischia o da lancio
M	Creature che attaccano con armi da tiro o armi naturali
A	Tutti i tipi di bersagli (sia H che M)
☛	Arma ad una mano
☛ ☛	Arma a due mani; perde sempre l'iniziativa
○	Quest'arma può essere utilizzata insieme ad uno scudo
☛	Arma da tiro
★	Arma da mischia, può essere lanciata

-	Non applicabile
-1CA/1	Il bonus alla Classe d'Armatura del personaggio viene applicato solo per il numero di attacchi per round indicato dopo la barra
c/m/l	Corta/Media/Lunga Gittata (una nota riportata nella colonna Effetti Speciali come ad esempio "Stordire (c/m)" significa che l'arma ha un effetto speciale di stordimento a gittata corta o media, ma non a gittata lunga)
1:	Nella tabella 5, la gittata è indicata in proporzione sulla gittata base indicata nelle tabelle 1 e 2
2:	Nella tabella 6, il danno è indicato come modificatore al Danno Base indicato nelle tabelle 1 e 2

6.0 Recuperare i proiettili

In alcuni casi, i giocatori potrebbero avere interesse a recuperare i dardi o le frecce scagliate con le loro armi da tiro oppure le armi da lancio. Spetta al DM l'ingrato compito di definire quante e quali munizioni possono essere ritrovate con successo.

Generalmente, per semplicità di gioco, tutti proiettili sparati da archi e balestre vengono in qualche modo danneggiati e non possono essere riutilizzati una seconda volta, mentre le armi da tiro possono sempre essere recuperate e riutilizzate.

Il DM però, sobbarcandosi un po' più di lavoro, può determinare se alcune frecce o dardi potrebbero essere nuovamente riutilizzate dai personaggi.

A questo proposito, anche a seconda dell'importanza che il DM vuol dare alla regola e del tempo che è disposto a dedicare a questo fattore, si possono adottare alcune regole opzionali, ciascuna descritta di seguito con una breve descrizione dell'influenza che avrà sulla possibilità di recuperare e riutilizzare i proiettili.

6.1 Regola base

Se il DM decide di applicare questa regola, allora tutti i dardi e le frecce scagliate non sono recuperabili, indipendentemente dall'esito del colpo.

Questa regola permette di riutilizzare il 100% dei colpi sparati che non sono andati a segno.

6.2 Regola dell'uno

Se il DM decide di applicare questa semplice regola, per ogni proiettile che manca il bersaglio occorre tirare 1d6: se il risultato è 1, allora il colpo può essere utilizzato nuovamente.

I dardi e le frecce che colpiscono il bersaglio non possono mai essere recuperati né riutilizzati.

Questa regola permette di riutilizzare circa il 17% dei colpi sparati che non sono andati a segno.

6.3 Regola del due

Se il DM decide di applicare questa semplice regola, per ogni proiettile che manca il bersaglio occorre tirare 1d6: se il risultato è 1 o 2, allora il colpo può essere utilizzato nuovamente.

I dardi e le frecce che colpiscono il bersaglio non possono mai essere recuperati né riutilizzati.

Questa regola permette di riutilizzare circa il 33% dei colpi sparati che non sono andati a segno.

6.4 Regola del 50%

Se il DM decide di applicare questa semplice regola, per ogni proiettile che manca il bersaglio occorre tirare 1d100: se il risultato è compreso tra 1 e 50, allora il colpo può essere utilizzato nuovamente.

I dardi e le frecce che colpiscono il bersaglio non possono mai essere recuperati né riutilizzati.

Questa regola permette di riutilizzare il 50% dei colpi sparati che non sono andati a segno.

6.5 Regola del pari e dispari

Se il DM decide di applicare questa semplice regola, per ogni proiettile che manca il bersaglio occorre tirare 1d6 – se il risultato è un numero dispari, allora il colpo può essere utilizzato nuovamente.

I dardi e le frecce che colpiscono il bersaglio non possono mai essere recuperati né riutilizzati.

Questa regola permette di riutilizzare il 50% dei colpi sparati che non sono andati a segno.

6.6 Regola della percentuale

Questa regola è quella che richiede maggior tempo e lanci di dado da parte del DM, pur assicurando un maggior livello di realismo.

Innanzitutto, si assume che tutti i proiettili che colpiscono il bersaglio siano irrecuperabili, mentre i colpi che vanno a vuoto sono recuperabili a seconda del tipo di area in cui sono stati scagliati.

Nei locali chiusi o nei sotterranei la probabilità di recuperare il proiettile è del 10%, dato che è verosimile che il colpo si sia danneggiato colpendo una parete, il soffitto o un qualche altro ostacolo.

All'aperto, invece, la probabilità di recuperare il colpo sale al 60%, dato che si presuppone che il proiettile sia atterrato in una zona sgombra di ostacoli e non si sia quindi danneggiato colpendo qualcosa.

In ogni caso, sia che il colpo venga scagliato all'aperto o in un sotterraneo, si assume che tutti i proiettili che non colpiscono il bersaglio ma hanno mancato la vittima per 1 o 2 punti sul TpC sono ugualmente irrecuperabili. E' difatti probabile che tali munizioni, pur non avendo centrato il punto mirato dal lanciatore, abbiano colpito molto vicino e si siano comunque danneggiati – ad esempio potrebbero essere stati deviati dall'armatura o dall'elmo del bersaglio, o essersi conficcati nel suo scudo.

6.7 Casi particolari

Le regole viste sopra sono applicabili per quasi tutti i tipi di dardi e frecce, magici e non.

Occorre però fare alcune doverose precisazioni, in virtù dei molteplici esemplari di proiettile presentati in questo articolo.

In particolare, non si possono mai recuperare i seguenti tipi di proiettile, freccia o dardo che siano, sia normali che magici:

- Avvelenati, in quanto il veleno perde efficacia dopo il primo tiro.
- Chiodati: in quanto perdono la lavorazione che causa il danno addizionale dopo il primo tiro.
- Di Corno, di Osso o di Pietra, in quanto si rovinano dopo un singolo utilizzo.
- Drenanti, in quanto il sistema di sgocciolamento del sangue viene danneggiato dopo il primo uso.
- Elettrici, in quanto liberano la scarica di energia anche se non colpiscono il bersaglio.
- Esplosivi, in quanto esplodono anche se non colpiscono il bersaglio.
- Fischianti, in quanto essendo cave vanno in pezzi quando toccano terra dopo il primo tiro.
- Incendiari, in quanto si riducono in cenere anche se non colpiscono il bersaglio.
- Perforanti, in quanto perdono la perfetta lavorazione di asta e punta dopo il primo tiro.
- Stordenti, in quanto la punta smussata si danneggia e non ha più la necessaria forza di impatto per stordire il bersaglio dopo un singolo tiro, sia che vada a segno o meno.

Armi da fuoco

Autore: Gianmatteo Tonci • Pubblicazione originale per DM Magazine

Introduzione

Questo breve regolamento è stato studiato e realizzato per introdurre l'uso della polvere da sparo e delle armi da fuoco nell'universo fantastico di *Dungeons & Dragons*. In particolare, nel corso del testo viene fatto esplicito riferimento all'ambientazione del *Mondo Conosciuto* di *Mystara* per quanto riguarda i riferimenti storici e geografici. Con un minimo di lavoro ed inventiva, il DM può ovviamente espandere questo regolamento, che è da considerarsi del tutto opzionale rispetto alle regole di *D&D*, per adattarlo sia alla propria campagna di gioco che ad altri mondi fantasy.

Lo sforzo principale dell'autore è stato quello di realizzare un insieme di regole omogeneo, al tempo stesso realistico e semplice da usare, basandosi sulla tecnologia delle armi da fuoco realmente esistenti fino all'incirca alla fine del XVII secolo. Partendo da tali basi, si è cercato di incorporare e mutuare i concetti fondamentali della polvere da sparo in un mondo fantasy in cui il livello tecnologico e la presenza della magia influenzano in modo notevole la vita di tutti i giorni.

E' importante ribadire il concetto che questo intero regolamento, pur essendo stato sperimentato e perfezionato nel corso di numerose sedute di gioco, è completamente inedito e potrebbe alterare considerevolmente lo stile di gioco ed il bilanciamento di una campagna. Il DM è invitato a sperimentarlo, applicando le eventuali modifiche che ritenga opportune per adattarlo al proprio stile di gioco. Pur non contrastando con quanto riportato nella *Rules Cyclopedia*, questo regolamento esplora un campo non trattato nel regolamento di *D&D* ed è quindi da considerarsi assolutamente opzionale.

Si raccomanda al DM di applicare equamente le regole che seguono, consentendo ai mostri ed ai PNG di equipaggiarsi con armi da fuoco nel caso in cui i personaggi abbiano questa possibilità.

Nota importante: pur non avendo esplicitato alla lettera tutta la complessa meccanica delle armi da fuoco, è stato necessario utilizzare in questo regolamento alcuni termini tecnici propri della nomenclatura della polvere da sparo. Per facilitare la comprensione di queste locuzioni, è stato inserito un apposito glossario in appendice al regolamento stesso. Inoltre, alcuni termini tecnici e metodologie di funzionamento potrebbero discostarsi da quelle del mondo reale per migliorare l'adattabilità al contesto fantasy e le regole di giocabilità, ma queste alterazioni sono state sempre effettuate con lo scopo di amalgamare il più possibile il concetto delle armi da fuoco nell'ambientazione fantastica.

Cenni storici

Da un punto di vista puramente tecnico, per l'invenzione e la realizzazione su larga scala delle armi da fuoco sono necessarie due cose: l'esistenza di una sostanza esplosiva capace di bruciare con sufficiente rapidità da fornire la forza necessaria per scagliare la palla (o proiettile), ed un tubo (o canna) capace di sopportare la pressione generata dalla carica esplosiva e di dirigere la pallottola nella direzione desiderata dal tiratore.

Questa miscela esplosiva è chiamata polvere nera (o polvere da sparo) ed è costituita da una miscela granulare composta approssimativamente per i 3/4 da salnitro, per 1/8 da zolfo e per il restante 1/8 da carbone di legna (principalmente derivato dalla combustione del tiglio).

Storicamente, la polvere nera appare per la prima volta in Cina nel corso dell'XI secolo, per alimentare armi rudimentali costituite da canne di carta o bambù che sparano proiettili simili a razzi pirotecnici o frecce incendiarie. Questa polvere è ancora molto debole ed ha una gittata alquanto limitata. Nel corso del XIII secolo, la polvere da sparo viene introdotta in Europa da parte delle popolazioni arabe e mongole. Inizia così una espansione su larga scala delle armi da fuoco, con una ricerca sistematica di migliorie e perfezionamenti a questi letali strumenti di guerra.

A partire dal XIV secolo si ha infatti la costruzione delle prime armi da fuoco metalliche e la costante ricerca per la miglìoria dell'efficacia e della potenza della polvere da sparo. A partire dal secolo seguente, grazie alle numerose innovazioni introdotte nella composizione chimica della polvere nera ed alla produzione di armi da fuoco su vasta scala, queste ultime iniziano a soppiantare le armi bianche. La svolta vera e propria che determina la definitiva supremazia delle armi da fuoco è l'utilizzo massiccio che ne viene fatto da parte di numerosi gruppi di professionisti della guerra, in particolare i mercenari svizzeri e lanzichenecchi.

Grazie all'evoluzione tecnica e alla conseguente espansione su vasta scala, le armi da fuoco divengono così strumenti di morte sempre più sofisticati, micidiali ed alla portata di tutti.

Le armi da fuoco nel *Mondo Conosciuto* di *Mystara*

Come accennato in precedenza, questo regolamento è stato studiato per poter essere utilizzato con *D&D* in generale e con le campagne ambientate nel *Mondo Conosciuto* in particolare. La scoperta della polvere nera ed il perfezionamento delle armi da fuoco su *Mystara* è relativamente recente e risale agli ultimi due secoli. Inizialmente, la polvere da sparo venne scoperta dai maghi dei Principati di Glantri nel corso delle loro sperimentazioni alchemiche. La miscela venne battezzata come "pulviscolo infiammabile" prima di assumere il nome con cui è attualmente conosciuta. Nel corso di alcuni decenni di studi, gli alchimisti e gli altri maghi sono riusciti a perfezionarne la composizione chimica, migliorandone sia l'affidabilità che l'efficacia.

Secondo alcuni studiosi la polvere nera era però già utilizzata e conosciuta dai Nani di Casa di Roccia e dagli Gnomi delle montagne, che la utilizzavano negli scavi delle gallerie sotterranee. Anche gli Orchetti e gli Orchi di Thar erano soliti utilizzare questa miscela esplosiva, avendone intuito l'enorme potenziale bellico, anche se spesso i risultati erano davvero disastrosi!

Quale che sia la verità, è certo il fatto che solamente dopo che la formula della polvere trapelò dagli scritti delle Corporazione dei Maghi glantriani, ebbe inizio l'epoca delle armi da fuoco. Come detto, i primi ad intravederne la possibilità di un utilizzo a fini bellici furono, oltre agli stregoni di Glantri, gli Orchi di Thar, da sempre affascinati dalle invenzioni e dai congegni capaci di dispensare la morte ad un gran numero di nemici, specie se assieme al danno provocavano scoppi, forti rumori, fumo e bagliori di luce. In questo senso, la polvere nera è davvero l'arma perfetta per qualsiasi Orco che si rispetti e voglia distinguersi dalla massa dei suoi simili, che brandiscono asce e spade sanguinolente.

I Nani ed in maniera minore gli Gnomi contribuirono a migliorare la potenza della polvere, anche se spesso tennero chiuse all'interno delle mura sotterranee delle loro roccaforti le nuove scoperte. Ma fu nel regno di Thyatis che gli uomini si dedicarono più di ogni altro luogo alla creazione di armi da fuoco ed è proprio qui che nacquero, per mano di alchimisti, artigiani ed armaioli, le prime vere armi di fuoco comparse sulla faccia del *Mondo Conosciuto*. I thyatiani intravidero immediatamente le immense potenzialità guerresche della polvere da sparo e numerosi fondi vennero stanziati dai regnanti e dai ricchi più facoltosi per le ricerche su questo nuovo strumento di distruzione. Mentre a Glantri i maghi ben presto si stancarono di compiere ricerche in questo campo, reputandole alla portata di qualsiasi alchimista ordinario, a Thyatis l'arte della fabbricazione della polvere nera e delle armi da fuoco assurse ai suoi massimi livelli.

Nel giro di un secolo, numerose miglìorie vennero apportate a questi micidiali strumenti di guerra, che iniziarono contemporaneamente a diffondersi in altre aree del continente. La crescente miglìoria delle tecniche di raffinazione della polvere e dei metodi di costruzione delle armi permise di costruire armi da fuoco sempre più standardizzate ed alla portata delle tasche degli avventurieri comuni.

Allo stato attuale, Thyatis continua a sfornare nuove armi da fuoco sempre più sofisticate, ma numerosi altri stati si avvalgono del potenziale offensivo della polvere da sparo. In primo luogo, gli Orchi e le altre creature umanoidi di Thar e delle terre circostanti fanno ampio uso delle armi da fuoco, anche se spesso si tratta di armi rudimentali e molto inaffidabili. I Nani di Casa di Roccia e gli Gnomi le utilizzano a loro volta, anche se asseriscono di essere costretti a farlo soltanto per potersi difendere dalle scorrerie degli umanoidi. Alphatia, l'altro grande impero del *Mondo Conosciuto*, sta promuovendo ricerche nel campo per contrastare lo strapotere thyatiano, ma i risultati sono finora abbastanza scarsi.

Le armi da fuoco incontrano una certa diffusione tra i mercanti, navigatori, pirati e bucanieri che solcano il Mare del Terrore, e sono abbastanza comuni sia a Minrothad che a Ierendi, anche se gli indigeni non sono probabilmente nemmeno al corrente di questi innovativi strumenti di morte. Nel Granducato di Karamaikos le armi da fuoco sono rare e costose, viste più come una stravaganza da ricchi che un vero e proprio strumento di guerra, anche se molti baroni e conti stanno rapidamente convincendosi della loro efficacia in tempo di guerra.

Gli Halfling e gli Elfi le considerano spregevoli e ripugnanti strumenti di morte, adatti alla barbarie degli Orchi, dei Nani e degli Uomini, ma non le utilizzano per nessun motivo ed anzi le hanno bandite dalle loro terre. Le armi da fuoco trovate in possesso di avventurieri e viandanti vengono confiscate e distrutte senza eccezione alcuna. Per motivi diversi, la polvere nera è stata bandita anche dai Principati di Glantri e dagli Emirati di Ylaruam. Nei Principati, le armi da fuoco e la polvere da sparo sono viste come elementi destabilizzanti e pericolosi per la magocrazia al potere, e chiunque ne viene trovato in possesso è severamente punito, persino con l'imprigionamento o l'esilio. Alcune gilde specializzate di alchimisti hanno il permesso di condurre studi sulle possibili applicazioni della polvere da sparo, principalmente a fini non bellici, ma i risultati sono finora scarsi. Negli Emirati l'uso delle armi da fuoco è invece considerato vigliacco e disonorevole. Per questo motivo, nessuno ne fa uso ad eccezione dei briganti più feroci e spietati, del tutto privi di rispettabilità ed orgoglio. Sebbene non esista una legge specifica che regoli l'utilizzo di tali armi, è molto raro che queste siano disponibili nelle terre di Ylaruam e chi le porta viene guardato con sospetto e sfiducia. La stessa cosa accade più o meno nei reami settentrionali di Vestland, Ostland e Soderfjord, dove la cultura popolare fa prediligere di gran lunga le armi bianche, mentre quelle da fuoco sono considerate uno strumento per i vili ed i deboli, che non hanno il coraggio di scontrarsi faccia a faccia con gli avversari.

Nei territori del Regno di Darokin, le armi da fuoco sono abbastanza comuni e relativamente facili da reperire, anche grazie alla presenza di numerosi mercanti che provengono da altri territori. Si può comodamente affermare che Darokin sia seconda solamente a Thyatis ed ai regni dei Nani per diffusione delle armi da fuoco. Molti estimatori di queste nuove armi si trovano anche fra i nomadi del Khanato di Ethengar, i cui guerrieri apprezzano la potenzialità offensiva e la pericolosità della polvere nera. Numerosi sono i mercanti di Darokin che si stanno arricchendo col commercio delle armi da fuoco con i fieri abitanti delle steppe di Ethengar, che hanno appreso come utilizzare al meglio questi nuovi e letali strumenti di guerra.

Nel resto dei territori del *Mondo Conosciuto* la situazione è abbastanza simile. La diffusione delle armi da fuoco è scarsa e spesso la polvere nera è del tutto sconosciuta, perciò chi ne fa uso viene guardato con sospetto o scambiato per qualcuno dotato di poteri magici. Questa credenza è vera soprattutto fra i popoli degli Atruaghin e generalmente tra tutte le fasce di popolazione più sottosviluppata, ignorante o isolata dei diversi paesi.

In definitiva, questo breve excursus vuole rendere l'idea di un continente che inizia a scoprire le armi da fuoco e le loro potenzialità belliche, ma non è ancora fortemente influenzato dalla rivoluzione della polvere nera. Spetta al DM definire con precisione il grado di impatto di queste nuove armi sugli equilibri di *Mystara*, ma si consiglia fortemente di lasciare le armi da fuoco quale elemento esotico, che compare raramente nella campagna e soprattutto non può influenzare più di tanto il bilanciamento dei poteri. In fondo si tratta pur sempre di una ambientazione prettamente fantasy, in cui la principale fonte di impatto è dovuta alla magia, e non un mondo stile vecchio west popolato da avventurieri e banditi dalla pistola facile. Naturalmente nulla vieta di sperimentare nuove soluzioni, ma la raccomandazione è quella di non esagerare e soprattutto di ponderare sempre ogni scelta fatta, considerando in particolare la natura "estranea" delle armi da fuoco al *Mondo Conosciuto*, senza paura di tornare indietro sulle decisioni prese, fino a trovare l'equilibrio ideale e che offra a tutti il massimo della giocabilità e del divertimento.

La polvere nera

La polvere da sparo (o polvere nera, dal caratteristico colore del composto) è una miscela granulare composta principalmente da salnitro, con una parte di zolfo e carbone. Quando viene innescata, cioè

accesa tramite una fiamma libera o una semplice scintilla, ha il potere di detonare e generare una pressione che, incanalata attraverso la canna dell'arma da fuoco, scaglia la palla nella direzione desiderata, ad una distanza variabile a seconda della qualità e della potenza della polvere e del tipo di arma.

Inizialmente si trattava di un composto molto fine, di consistenza simile alla farina, capace di generare una potenza limitata. Nel corso degli anni sono state apportate varie migliorie sia nella composizione che nella raffinazione della polvere, in particolare l'aggiunta di alcool ed una ulteriore fase di setacciamento hanno permesso di ottenere polveri esplosive a composizione granulare di diversa grandezza.

Anche la canna dell'arma, inizialmente realizzata in ferro, ha subito notevoli migliorie nel processo di realizzazione. Allo stato attuale, si fabbricano canne in bronzo, ottone o una lega di questi metalli, realizzate in un unico pezzo per non disperdere la potenza generata dallo scoppio della miscela esplosiva. La bocca da fuoco dell'arma, cioè l'estremità della canna da cui viene sparata la pallottola, può essere svasata ed allargata per facilitare il caricamento della palla nelle armi ad avancarica, oppure dritta e delle stesse dimensioni del resto della canna. Questa seconda opzione permette di ottenere una mira migliore ed una maggior potenza di tiro ed è perciò maggiormente adottata nelle armi di fuoco di fabbricazione più recente.

Esistono diversi tipi di polvere nera, che differiscono tra loro per caratteristiche e qualità. Migliore è la qualità del composto, maggiore sarà la potenza e l'affidabilità. Questi fattori vengono dettagliati più avanti, soprattutto in relazione all'impatto che hanno sulle regole di gioco.

Classificazione delle armi da fuoco in base all'innesco

La prima distinzione importante tra le armi da fuoco è quella relativa alla procedura di innesco della polvere da sparo. Per "innesco" si intende il modo in cui la polvere viene fatta detonare per conferire spinta al proiettile. Esistono diverse tipologie di innesco, ognuna con i suoi vantaggi e svantaggi, che vengono descritte di seguito:

- ☛ **Acciarino a miccia:** le armi con questo metodo di innesco sono le più primitive ed hanno un grilletto a leva sotto l'affusto, una noce a tacche, un cane munito di molletta per tenere la miccia in posizione ed una molla di sparo. Quando la parte posteriore del grilletto viene tirata verso il calcio dell'arma, l'altra estremità della leva che è ricurva ed inserita nelle tacche della noce, abbassa con forza la noce stessa. Il movimento viene trasmesso al cane fissato all'interno della noce, che si abbassa sullo scodellino nella direzione del tiratore, accendendo la miccia con la scintilla che scaturisce dall'impatto. Quando la miccia è consumata, dà fuoco alla polvere che aziona lo sparo. L'inconveniente maggiore di questo metodo è quello di dover tenere la miccia costantemente pronta, eventualmente scuotendola o soffiandoci sopra per evitare che si spenga e per farne cadere la punta incandescente.
- ☛ **Acciarino ad esca:** le armi con questo metodo di innesco sono state realizzate subito dopo quelle con l'acciarino a miccia. L'esca è introdotta in un condotto tubolare situato in cima al cane, in modo tale che sporga fin sopra lo scodellino. La parte inferiore del cane poggia sulla molla di sparo, che scattando rovescia il tubo contenente l'esca sullo scodellino, in direzione della bocca da fuoco. L'intero meccanismo è azionato dallo scatto del grilletto. L'inconveniente maggiore di questo metodo è quello di dover azionare l'accensione dell'esca un istante prima di sparare, concedendo poco tempo per mirare.
- ☛ **Acciarino a ruota:** le armi con questo metodo di innesco sono le prime che utilizzano un meccanismo che produce delle scintille per far brillare la polvere, utilizzando l'attrito tra un pezzo di pirite ed una superficie di ferro. Il dispositivo è costituito da una ruota di ferro con il bordo dentato che sta direttamente a contatto con un pezzetto di pirite tenuto fermo da una molletta del cane. Quando il grilletto viene tirato, la ruota gira rapidamente sfregando con la sua superficie dentata di ferro sul blocco di pirite, producendo delle scintille che danno direttamente fuoco alla polvere sullo scodellino, senza l'ausilio di nessuna miccia. Gli inconvenienti maggiori di questo metodo sono la grande sensibilità all'umidità, il fatto che lo sfregamento perde di energia perché oltre alla scintilla

produce anche un bagliore di luce, ed ovviamente la costante usura sia del blocco di pirite che in misura minore della ruota di ferro.

- * **Acciarino a selce (o a pietra focaia):** le armi con questo metodo di innesco funzionano secondo lo stesso principio di quelle con acciarino a ruota, utilizzando però sottili lastre di selce al posto della pirite. La pietra focaia è tenuta in posizione dalla molletta di un cane mobile e la scintilla viene generata nel momento in cui la selce colpisce un blocco di ferro. Come per le armi con innesco a ruota, anche quelle a pietra focaia annoverano tra gli inconvenienti maggiori la grande sensibilità all'umidità, la perdita di energia della scintilla che genera sia la forza necessaria a sparare la palla che un lampo di luce, e l'inevitabile usura sia della lastra di selce che del blocco di ferro.

Tipologia di armi da fuoco

Pur non esistendo una nomenclatura troppo precisa nella classificazione delle armi da fuoco, i costruttori e gli esperti in materia utilizzano alcuni termini tecnici di riferimento che sono ormai entrati nel linguaggio di uso comune. Come nota a margine, è interessante notare che molti popoli non hanno termini propri per classificare la polvere nera e le armi da fuoco, ma si limitano ad assimilare (in forma pura o leggermente alterata) il gergo degli alchimisti ed artigiani thyatiani.

Questo è particolarmente vero nel caso di quei popoli o razze che meno conoscono ed utilizzano le armi da fuoco. Gli Elfi e gli Halfling, ad esempio, utilizzano una terminologia mutuata integralmente da quella thyatiana, mentre i popoli umani che meno sono toccati dalla rivoluzione della polvere nera si limitano a creare ex-novo alcuni vocaboli, utilizzando quelli già esistenti in altre lingue per tutti gli altri termini specifici di questa nomenclatura. Se il DM lo desidera, può creare un piccolo vocabolario differente per ognuno dei linguaggi principali del *Mondo Conosciuto*, ricordandosi di assegnare termini particolarmente “fragorosi” alla terminologia utilizzata da Orchi ed Orchetti, che ancora più della letalità delle armi da fuoco adorano il rumore prodotto dallo sparo.

Di seguito è riportata una lista dei termini utilizzati comunemente in tutto il *Mondo Conosciuto* (e nel presente regolamento), in modo tale che il DM ed i giocatori abbiano un frasario univoco e possano individuare immediatamente di quale tipo di arma stanno parlando. Alcune delle tipologie di armi da fuoco descritte di seguito sono particolari ed hanno caratteristiche specifiche, mentre altre possono avere differenti tipi di innesco, come riportato dettagliatamente nella Tabella 1.

Archibugio: arma da fuoco a canna lunga, simile al fucile, che all'atto dello sparo viene talvolta appoggiata su una forcella per avere una maggiore stabilità e precisione nella mira.

Ascia tonante: arma tipica dei nani, che unisce le caratteristiche di un fucile e di un'ascia. Ha infatti una lama di accetta montata in cima alla canna, sopra o sotto alla bocca da fuoco (e talvolta da entrambi i lati). Dopo lo sparo, può venire impugnata a due mani lungo l'affusto e brandita come una rudimentale ma efficace ascia.

Bombarda: una grossa e semplice canna simile al cannone a mano, che richiede molta forza per essere trasportata e deve essere poggiata a terra prima di sparare. La bocca da fuoco è molto grande, più simile ad un cannone da artiglieria che ad un'arma da fuoco portatile.

Cannone a mano: il precursore della bombarda, un cannone con innesco a miccia che richiede una buona dose di forza per essere trasportato. Una semplice canna di metallo con grossa bocca di fuoco, che deve essere appoggiata a terra prima di sparare. Spesso viene trasportata da due uomini a causa del peso.

Carabina: arma da fuoco a canna lunga, un fucile leggero di precisione a canna singola.

Colubrina: arma da fuoco con bocca di fuoco larga e canna molto lunga ma di scarsa potenza.

Doppietta: fucile a due canne affiancate, che vengono sparate contemporaneamente.

Fucile: arma da fuoco con lunga canna di metallo fissata longitudinalmente alla cassa e con calcio che si appoggia alla spalla. Va utilizzato con entrambe le mani.

Fucile a vento: un particolare fucile ad aria compressa, spiegato dettagliatamente nel paragrafo relativo.

Fucile a canna extra lunga: un fucile con la canna sproporzionatamente lunga rispetto al calcio, appositamente studiato per colpire bersagli a lunga distanza. Per sparare è necessario poggiare la canna su una apposita forcella infilata nel terreno come supporto.

Fucile a 3 canne: un elaborato tipo di fucile con tre canne disposte a triangolo, che sparano contemporaneamente.

Fucile a 4 canne: un elaborato tipo di fucile con quattro canne disposte a coppie sovrapposte, che sparano simultaneamente.

Fucile a serbatoio: un fucile con un serbatoio per le pallottole posto sopra la canna. La nuova palla viene caricata automaticamente dopo lo sparo, anche se è comunque necessario inserire la polvere nera. Visto il delicato meccanismo, non è raro che quest'arma si inceppi o spari a vuoto, dato che la palla non viene caricata nella giusta maniera.

Missile a fuoco: un primitivo e rudimentale tubo di ferro con innesco a miccia, che spara proiettili simili a piccoli razzi di ferro e legno. Ha corta gittata e potenza limitata.

Moschetto: arma da fuoco a canna lunga, leggera e maneggevole, simile al fucile. Spesso ha innestata una baionetta per i combattimenti di mischia.

Pepaiola: una pistola a 16 canne, che sparano tutte contemporaneamente delle piccole palle. Ha gittata limitata ma è in grado di procurare ferite multiple ad un bersaglio a distanza ravvicinata.

Pistola: arma da fuoco a canna corta, di peso e di ingombro limitati, da impugnarsi con una sola mano.

Pistola a canna corta: una pistola con canna di misura ridotta rispetto al normale, di potenza e gittata alquanto limitate.

Pistola a canna lunga: una pistola con canna di misura estesa rispetto al normale, di potenza e gittata incrementate.

Pistola a canne rotanti: una pistola con quattro canne disposte su un tamburo circolare, che ruota dopo ogni colpo permettendo di sparare quattro palle senza bisogno di ricaricare i proiettili, anche se è necessario caricare ogni volta la polvere nera.

Pistola a canne sovrapposte: una elaborata pistola con due canne sovrapposte l'una all'altra, che sparano contemporaneamente.

Pistola a 3 canne: una elaborata pistola con tre canne disposte a triangolo, che sparano contemporaneamente.

Pistola a 4 canne: una elaborata pistola con quattro canne disposte a coppie sovrapposte, che sparano simultaneamente.

Pistola con sciabola: una sciabola con impugnatura particolare, su cui è fissata anche una pistola a colpo singolo ad un lato della lama. Alcuni modelli hanno una pistola per ogni lato della lama, per un totale di due colpi disponibili.

Spingarda: fucile di grosso calibro con la canna molto lunga che richiede grande forza per essere usato, a causa del potente contraccolpo. Può sparare a lunga distanza e con grande efficacia e precisione.

Trombone: arma da fuoco ad avancarica, con canna corta e allargata verso la bocca da fuoco, capace di sparare con gittata limitata ma buon potenziale di danno.

TABELLA 1 – ARMI DA FUOCO

Nome	Innesco ¹	Danno Base ²	Cariche ³	Ricarica ⁴	Gittata Corta ⁵	Gittata Media ⁵	Gittata Lunga ⁵	Malfunz. ⁶	Dimensioni	Costo (MO)	Peso (mon)
Archibugio*	Miccia	1d10+2	3	2	75	150	225	+15%	G (1,9 m)	345	75
	Esca	1d10+3	3	2	75	150	225	+15%	G (1,9 m)	355	75
	Ruota	1d10+4	3	2	80	160	240	+15%	G (1,9 m)	380	75
	Selce	1d10+5	3	2	80	160	240	+15%	G (1,9 m)	390	75
Ascia tonante*A	Miccia	1d10/1d8	2	1	45	90	135	+5%	M (1,2 m)	315	110
	Selce	1d10+4/1d8	2	1	50	100	150	+10%	M (1,2 m)	370	110
Bombarda**	Miccia	3d6+6	5	3	50	100	150	+0%	G (2,0 m)	390	160
Cannone a mano**	Miccia	3d6	5	3	40	80	120	+5%	G (2,0 m)	300	150
Carabina*	Ruota	1d10+1	2	1	90	180	270	+10%	M (1,5 m)	380	60
	Selce	1d10+3	2	1	100	200	300	+10%	M (1,5 m)	430	60

Nome	Innesco ¹	Danno Base ²	Cariche ³	Ricarica ⁴	Gittata Corta ⁵	Gittata Media ⁵	Gittata Lunga ⁵	Malfunz. ⁶	Dimensioni	Costo (MO)	Peso (mon)
Colubrina*	Miccia	1d8+1	2	2	30	60	90	+0%	G (1,8 m)	180	70
	Ruota	1d8+2	2	2	35	70	105	+5%	G (1,8 m)	205	70
Doppietta*§	Ruota	1d8	2	1	35	70	105	+5%	M (1,3 m)	265	55
	Selce	1d8+1	2	1	40	80	120	+10%	M (1,3 m)	300	55
Fucile*	Miccia	1d10	2	1	50	100	150	+0%	M (1,4 m)	250	60
	Esca	1d10+1	2	1	55	110	165	+0%	M (1,4 m)	275	60
	Ruota	1d10+2	2	1	60	120	180	+5%	M (1,4 m)	300	60
	Selce	1d10+3	2	1	65	130	195	+5%	M (1,4 m)	325	60
Fucile a vento* ^B	Speciale	1d6	–	–	10	20	30	-10%	M (1,4 m)	90	50
Fucile a canna extra lunga* ^C	Miccia	1d8	2	2	100	200	300	+5%	G (2,2 m)	380	80
	Esca	1d8+1	2	2	110	220	330	+5%	G (2,2 m)	420	80
	Ruota	1d8+2	2	2	120	240	360	+10%	G (2,2 m)	460	80
	Selce	1d8+3	2	2	130	260	390	+10%	G (2,2 m)	500	80
Fucile a canne* [§]	Esca	1d10+1	2	1	55	110	165	+10%	M (1,4 m)	475	80
	Selce	1d10+2	2	1	65	130	195	+15%	M (1,4 m)	565	80
Fucile a canne* [§]	Miccia	1d10	2	1	50	100	150	+20%	M (1,4 m)	550	90
	Esca	1d10+1	2	1	55	110	165	+20%	M (1,4 m)	605	90
Fucile serbatoio* ^D	Ruota	1d10+2	2	1	60	120	180	+40%	M (1,4 m)	410	70
	Selce	1d10+3	2	1	65	130	195	+40%	M (1,4 m)	435	70
Missile fuoco*	Miccia	2d6	4	2	25	50	75	-5%	G (1,8 m)	195	130
Moschetto*	Miccia	1d8+1	2	1	45	90	135	+0%	M (1,4 m)	225	50
	Esca	1d8+2	2	1	50	100	150	+0%	M (1,4 m)	250	50
	Ruota	1d8+3	2	1	55	110	165	+5%	M (1,4 m)	275	50
	Selce	1d8+4	2	1	60	120	180	+5%	M (1,4 m)	300	50
Pepaiola ^E	Esca	16	2	3	15	30	45	+15%	P (0,4 m)	205	45
Pistola	Miccia	1d8	1	1	20	40	60	+0%	P (0,4 m)	140	30
	Esca	1d8+1	1	1	25	50	75	+0%	P (0,4 m)	165	30
	Ruota	1d8+2	1	1	30	60	90	+5%	P (0,4 m)	190	30
	Selce	1d8+3	1	1	35	70	105	+5%	P (0,4 m)	215	30
Pistola a canna corta	Miccia	1d6	1	1	10	20	30	+0%	P (0,2 m)	90	15
	Esca	1d6+1	1	1	12	24	36	+0%	P (0,2 m)	105	15
	Ruota	1d6+2	1	1	15	30	45	+5%	P (0,2 m)	125	15
	Selce	1d6+3	1	1	18	36	54	+5%	P (0,2 m)	145	15
Pistola a canna lunga	Miccia	1d8+2	1	1	30	60	90	+5%	P (0,6 m)	190	45
	Esca	1d8+3	1	1	35	70	105	+5%	P (0,6 m)	215	45
	Ruota	1d8+4	1	1	40	80	120	+10%	P (0,6 m)	240	45
	Selce	1d8+5	1	1	45	90	135	+10%	P (0,6 m)	265	45
Pistola a canne rotanti ^F	Ruota	1d8+2	1	1	30	60	90	+35%	P (0,4 m)	360	40
	Selce	1d8+3	1	1	35	70	105	+40%	P (0,4 m)	420	40
Pistola a canne sovrapposte [§]	Ruota	1d8+2	1	1	30	60	90	+5%	P (0,4 m)	290	35
	Selce	1d8+3	1	1	35	70	105	+5%	P (0,4 m)	325	35
Pistola a canne [§]	Esca	1d8+1	1	1	25	50	75	+10%	P (0,4 m)	345	40
	Selce	1d8+3	1	1	35	70	105	+15%	P (0,4 m)	435	40
Pistola a canne [§]	Miccia	1d8+2	1	1	30	60	90	+20%	P (0,4 m)	490	45
	Esca	1d8+3	1	1	35	70	105	+20%	P (0,4 m)	545	45
Pistola con sciabola ^G	Ruota	1d8+2/1d8	1	1	30	60	90	+10%	P (0,4 m)	270	90
	Selce	1d8+3/1d8	1	1	35	70	105	+10%	P (0,4 m)	295	90
Pistola doppia con sciabola ^{§G}	Ruota	1d8+2/1d8	1	1	30	60	90	+10%	P (0,4 m)	370	120
	Selce	1d8+3/1d8	1	1	35	70	105	+10%	P (0,4 m)	405	120
Spingarda* ^H	Miccia	2d6+2	4	2	65	130	195	+10%	G (1,9 m)	335	85
	Esca	2d6+4	4	2	65	130	195	+10%	G (1,9 m)	355	85
	Ruota	2d6+6	4	2	75	150	225	+25%	G (1,9 m)	405	85
	Selce	2d6+8	4	2	75	150	225	+25%	G (1,9 m)	425	85
Trombone*	Miccia	3d4+1	3	2	15	30	45	+0%	M (1,2 m)	175	65
	Esca	3d4+2	3	2	20	40	60	+0%	M (1,2 m)	200	65
	Ruota	3d4+3	3	2	25	50	75	+5%	M (1,2 m)	225	65
	Selce	3d4+4	3	2	30	60	90	+5%	M (1,2 m)	250	65

- *: L'arma richiede l'uso di due mani.
- **:
- Arma pesante che può essere trasportata soltanto da un personaggio con Forza 18, oppure da due o più personaggi assieme. Prima di poter essere caricata e di sparare, deve essere poggiata a terra.
- §: Arma a canne multiple. Il DB, le cariche ed il tempo di caricamento indicati si intendono per una singola bocca da fuoco.
- 1: Indica il tipo di innesco che aziona l'espulsione del proiettile. Alcune armi da fuoco sono disponibili con diversi tipi di innesco.
- 2: Indica il Danno Base (DB) causato da una palla sparata dall'arma in questione. Il DB può essere modificato a seconda della quantità di polvere con cui l'arma viene caricata, della qualità della polvere stessa, della distanza tra il tiratore ed il bersaglio ed in base al tipo di pallottola utilizzata. Se l'arma è a canne multiple, il DB indicato è quello per ogni singola pallottola.
 E' importante notare che se il tiratore ottiene il massimo danno possibile per una palla, può nuovamente lanciare il dado per il danno e sommare il risultato ottenuto al precedente. Questa operazione può essere ripetuta finché si continua ad ottenere il massimo del danno per l'arma in questione.
Ad esempio, se un tiratore spara con un Fucile a miccia (DB 1d10) ed ottiene come risultato del dado lanciato per determinare il danno un "10", può lanciare nuovamente un altro d10 per il danno e sommare il risultato ottenuto al 10 già tirato in precedenza. Se questo secondo dado dà come risultato un altro "10", il tiratore potrà lanciare un ulteriore dado e sommare il punteggio ottenuto al 20 già tirato, e così via finché continua a lanciare dei "10".
- 3: Indica il numero di cariche standard necessarie per caricare una bocca da fuoco dell'arma.
- 4: Indica il numero di round necessari per ricaricare una bocca da fuoco dell'arma.
- 5: La gittata indica le distanze di tiro (in metri) delle palle sparate dall'arma. Ogni pallottola che colpisce un avversario a gittata Corta infligge un punto di danno supplementare; a gittata Media infligge il normale danno ed a gittata Lunga infligge un punto di danno in meno (con un minimo di 1 PF); questo a causa della progressiva perdita di potenza della pallottola.
 Le gittate indicate sono quelle valide quando le armi vengono usate nei dungeon e vanno triplicate quando le armi vengono usate all'aperto.
- 6: Indica il modificatore al tiro effettuato per determinare gli effetti del malfunzionamento dell'arma (vedi Tabella 6).
- A: Questa è un'arma tipica dei Nani ed i personaggi appartenenti alle altre razze subiscono una penalità di -4 al TpC quando la utilizzano. Può venire usata come un Fucile (DB 1d10 con innesco a miccia o DB 1d10+4 con innesco a selce) oppure come un'ascia da battaglia a due mani (DB 1d8). In quest'ultimo caso non deve essere carica.
- B: Arma ad aria compressa, vedi il paragrafo relativo per i dettagli.
- C: Arma con canna molto lunga. Per sparare, deve essere poggiata su una apposita forcilla piantata nel terreno.
- D: Arma con serbatoio per le pallottole che si ricarica "automaticamente" dopo aver sparato. Il caricatore contiene fino ad un massimo di 10 palle, e ricaricare il serbatoio richiede un numero di round pari al numero di pallottole inserite, più 2 round per risistemare il meccanismo.
- E: Pistola a 16 canne che sparano contemporaneamente contro lo stesso bersaglio un nugolo di pallini di piombo. Il DB, la quantità di cariche di polvere ed il tempo di caricamento indicati nella tabella permettono di ricaricare completamente tutte le bocche da fuoco. Diversamente dalle altre armi a canne multiple, questa richiede un singolo TpC il bersaglio.
- F: Arma con quattro canne ruotano "automaticamente" dopo aver sparato, permettendo così di poter scaricare quattro colpi senza ricaricare le pallottole. La frequenza di tiro è di un colpo per round. Ogni canna contiene una sola pallottola e ricaricare una singola bocca da fuoco richiede un round.
- G: Può venire usata come una Pistola (DB 1d8+2 con innesco a ruota o DB 1d8+3 con innesco a selce) oppure come una sciabola (DB 1d8). In quest'ultimo caso non deve essere carica. Se sono presenti due pistole, una per lato della lama, i colpi possono essere sparati contemporaneamente nello stesso round o in round differenti.
- H: Quest'arma richiede una Forza minima di 16 per poter essere usata correttamente, altrimenti il tiratore subisce una penalità di -6 al TpC a causa del forte rinculo.

Classificazione delle pallottole

La palla (o proiettile, o pallottola) che viene sparata dalle armi da fuoco è essenzialmente una piccola sfera di piombo o altro metallo di scarso valore. In alcuni casi esistono però delle pallottole particolari, con caratteristiche differenti rispetto a quelle normali.

Di seguito è riportata la lista dei proiettili, con una breve descrizione dei loro effetti.

Pallottola d'argento: una sfera di argento purissimo, particolarmente efficace contro i licantropi ed altre creature vulnerabili a questo metallo.

Pallottola esplosiva: una sfera di vetro o ceramica al cui interno è contenuta una polvere che detona al contatto con l'aria. La pallottola si frantuma all'impatto, spargendo la polvere contro il bersaglio. Si

tratta di proiettili molto delicati, che comportano un rischio per chi li trasporta se dovessero rompersi mentre vengono tenuti addosso.

Pallottola incendiaria: una sfera di vetro o ceramica al cui interno è contenuto un liquido che si infiamma al contatto con l'aria. La pallottola si frantuma all'impatto, spargendo il liquido contro il bersaglio. Si tratta di proiettili molto delicati, che comportano un rischio per chi li trasporta se dovessero rompersi mentre vengono tenuti addosso.

Pallottola leggera: una sfera di piombo con il nucleo cavo. Ha una gittata più lunga del normale, ma causa un minor danno al bersaglio.

Pallottola normale: una sfera di piombo senza particolari caratteristiche.

Pallottola perforante: un proiettile di piombo di forma leggermente tubolare, appuntito alle estremità. Viene usato per ottenere maggiore aerodinamica e perforare l'armatura del bersaglio, anche se infligge un danno minore di quello normale.

Pallottola pesante: una sfera di piombo, appesantita con metallo pesante nel nucleo. Ha una gittata più corta del normale, ma causa un maggior danno al bersaglio.

Pallottola velenosa: una sfera di piombo intrisa di veleno durante la preparazione, in grado di avvelenare il bersaglio. Questi proiettili devono essere maneggiati con cura, evitando il contatto con la pelle nuda per impedire che avvelenino il tiratore. Vengono solitamente trasportati avvolti in involucri di carta o stoffa, che sono tolti al momento di infilarli nella canna dell'arma.

TABELLA 2 - PALLOTTOLE

Nome	Cari che ¹	Abilità ²	TpC 3	Costo (MA)*	Peso (mon)	Effetti aggiuntivi ⁴
Pallottola d'argento	+0	Inesperto	0	10	1	Ferisce creature vulnerabili all'argento.
Pallottola esplosiva I	+0	Abile	-2	20	0,75	Causa 3d6 di danno da fuoco nel raggio di 3 m dal punto di impatto.
Pallottola esplosiva II	+0	Esperto	-4	40	0,75	Causa 6d6 di danno da fuoco nel raggio di 3 m dal punto di impatto.
Pallottola esplosiva III	+0	Maestro	-6	80	0,75	Causa 10d6 di danno da fuoco nel raggio di 3 m dal punto di impatto.
Pallottola incendiaria I	+0	Abile	-2	15	0,8	Danno aggiuntivo da fuoco +1d8 DB per 1d3+1 round.
Pallottola incendiaria II	+0	Esperto	-4	30	0,8	Danno aggiuntivo da fuoco +2d8 DB per 1d3+1 round.
Pallottola incendiaria III	+0	Maestro	-6	60	0,8	Danno aggiuntivo da fuoco +4d8 DB per 1d3+1 round.
Pallottola leggera	+0	Base	-1	3	0,5	-2 DB, aumenta di 1/4 la gittata dell'arma.
Pallottola normale	+0	Inesperto	0	1	1	–
Pallottola perforante	+1	Esperto	-4	20	0,5	Riduce di 4 punti la CA del bersaglio, -1 DB.
Pallottola pesante	+1	Base	-1	15	2	+2 DB, riduce di 1/3 la gittata dell'arma.
Pallottola velenosa I	+0	Base	-1	15	1	+1d6 DB; dimezzabile dalla vittima con un TS contro Veleno.
Pallottola velenosa II	+0	Base	-1	30	1	+3d6 DB; dimezzabile dalla vittima con un TS contro Veleno.
Pallottola velenosa III	+0	Base	-1	45	1	+5d6 DB; dimezzabile dalla vittima con un TS contro Veleno.

*: È importante notare che il costo delle pallottole indicato nella Tabella 2 è riportato in Monete d'Argento.

1: Indica il numero di cariche di polvere supplementari da utilizzare per sparare la pallottola. Questo valore va aggiunto al normale numero di cariche necessario per poter far fuoco con l'arma.

Ad esempio, se un tiratore con una Colubrina a miccia (2 cariche) utilizza una Pallottola pesante (+1 carica), dovrà utilizzare in totale 3 dosi di polvere nera per poter caricare correttamente l'arma.

2: Indica il livello minimo di abilità con l'arma che un personaggio deve avere per essere in grado di utilizzare il tipo di pallottola. Questa colonna viene usata solo nel caso in cui si stiano applicando le regole della *weapon mastery*. Un tiratore con un livello di abilità inferiore a quello indicato non ha la capacità sufficiente per poter sfruttare ed adoperare il tipo di pallottola.

- 3: Questa colonna viene utilizzata in alternativa a quella precedente, cioè solo nel caso in cui non si utilizzino le regole della *weapon mastery*. In questa eventualità, i personaggi possono utilizzare qualsiasi tipo di pallottola, ma per alcuni hanno una penalità al TpC, come indicato.
- 4: Descrive eventuali modificatori al DB (se non specificato resta valido il DB base dell'arma da cui la pallottola viene sparata) ed altri effetti supplementari.

Classificazione degli accessori

Parallelamente alle armi da fuoco, si sono sviluppate la produzione e la commercializzazione di numerosi prodotti accessori, necessari per la manutenzione, il miglioramento ed il corretto funzionamento di questi delicati strumenti di offesa.

TABELLA 3 - ACCESSORI

Accessorio*	Costo (MO)	Peso (mon)	Note
Bacchetta	2	10	Utilizzata per spingere la pallottola e lo stoppaccio nella canna delle armi da fuoco ad avancarica.
Baionetta**	4	10	Lama di pugnale da innestare sotto o sopra la bocca da fuoco dell'arma, per utilizzarla anche nel corpo a corpo come se fosse una lancia (danno 1d6).
Cartucciera	1	2***	Bisaccia, tascapane o piccola sacca in cui possono essere conservate fino a 50 pallottole. Viene venduta vuota.
Fodero per fucile	8	10	Fondina da schiena che permette di tenere un'arma da fuoco di grandi dimensioni. Estrarre o rinfoderare l'arma richiede un intero round.
Fodero per pistola	4	4	Fondina da cintura che permette di tenere un'arma da fuoco di piccole dimensioni. Estrarre o rinfoderare l'arma richiede un intero round.
Miccia	1 MA	0,01	Frammento di fibra vegetale inzuppata di salnitro per brillare la polvere nelle armi con innesco a miccia e ad esca.
Pera per la polvere	3	5***	Contiene fino a dieci dosi di polvere da sparo. Viene venduta vuota.
Pirite/Selce/Pietra focaia	15	0,01	Blocchetto o lastra per azionare la scintilla nelle armi con innesco a ruota ed a selce.
Polvere nera (alchemica)	10	1	Polvere da sparo di qualità eccezionale sufficiente per una carica standard.
Polvere nera (debole)	2	1	Polvere da sparo di scarsa qualità sufficiente per una carica standard.
Polvere nera (fiacca)	1	1	Polvere da sparo di bassissima qualità sufficiente per una carica standard.
Polvere nera (forte)	7	1	Polvere da sparo di qualità superiore sufficiente per una carica standard.
Polvere nera (ordinaria)	4	1	Polvere da sparo di qualità normale sufficiente per una carica standard.
Stampo per pallottole	50	65	Un semplice stampo che permette di realizzare da soli pallottole standard. Può essere utilizzato fino a 500 volte prima di diventare inutilizzabile.
Stoppaccio	1 MR	0,01	Pezzo di stoffa da inserire nella canna per compattare la polvere nera e separarla dalla pallottola.
Tubo con carica predosata	Speciale§	Speciale§	Un tubo di metallo con sigillato con cera, contenente l'ammontare esatto di una carica di polvere nera. Ne esistono di specifici per ogni singola arma. Viene venduto vuoto.

*: Per poter caricare e sparare con un'arma da fuoco sono necessari la polvere nera, lo stoppaccio, la bacchetta, una palla ed una miccia (armi a miccia o ad esca) o un blocchetto di pirite (armi a ruota) o di selce o pietra focaia (armi a selce).

**:

La baionetta può essere innestata soltanto sulle seguenti armi da fuoco (indipendentemente dal tipo di innesco): Carabina, Fucile, Fucile a 3 canne, Fucile a 4 canne, Fucile a serbatoio e Moschetto. Permette di utilizzare l'arma da fuoco come se fosse una lancia, ma per poter essere usata in mischia l'arma deve essere scarica.

***:

Quello indicato è l'ingombro dell'oggetto vuoto. Se viene riempito, il peso effettivo totale è pari all'ingombro del contenitore vuoto e degli oggetti trasportati al suo interno.

Ad esempio, una pera per la polvere vuota pesa 5 mon per l'ingombro del contenitore, ma se viene riempita fino all'orlo con dieci dosi di polvere nera, il peso complessivo dell'oggetto sarà pari a 15 mon (i 10 mon supplementari sono dovuti al l'ingombro delle dieci cariche di polvere).

§:

Il costo dell'oggetto è pari a 2 MO per il tubo vuoto, più il costo delle cariche di polvere nera contenute al suo interno, in base alla quantità ed alla qualità. Il peso è pari ad 1 mon, più 1 mon per ogni dose di polvere contenuta al suo interno.

Utilizzo delle armi da fuoco

In questa sezione viene descritto il meccanismo di gioco secondo cui è regolato il funzionamento delle armi da fuoco nel corso di una partita a *D&D*. Per facilitare la consultazione, si è ritenuto opportuno procedere per passi singoli, in modo da ridurre al minimo dubbi ed incertezze nell'applicazione del regolamento.

Armi da fuoco e Classi di personaggio

A meno che il DM non decida altrimenti, le armi da fuoco possono essere utilizzate dai personaggi appartenenti a qualsiasi Classe (Chierico, Guerriero, Ladro, Mago) e di qualsiasi razza.

Per le campagne ambientate nel *Mondo Conosciuto*, esistono delle limitazioni dovute al background di *Mystara*, come spiegato esaurientemente nel paragrafo relativo.

Caricamento dell'arma

Tutte le armi da fuoco disponibili nel *Mondo Conosciuto* sono ad avancarica, cioè la carica esplosiva e la pallottola devono essere inserite dalla bocca di fuoco della canna, con un procedimento macchinoso, scomodo, lento ed anche pericoloso.

Come visto in precedenza, la canna e la camera di scoppio sono costituite da un unico pezzo consistente in un tubo di metallo chiuso ad una estremità, a parte un piccolo foro laterale utilizzato per l'innesco della carica esplosiva costituita dalla polvere nera, che va versata a mano nella giusta quantità.

Quindi la polvere nera viene compattata all'interno della canna utilizzando uno stoppaccio di stoffa premuto da una bacchetta metallica. Lo stoppaccio serve anche per separare la polvere dalla pallottola. Viene quindi inserita la pallottola, sempre attraverso la bocca da fuoco dell'arma, che è poi premuta nuovamente con la bacchetta per farla aderire allo stoppaccio inserito in precedenza.

A questo punto l'arma è carica e pronta a sparare, con la carica esplosiva che viene fatta brillare con uno dei differenti metodi di innesco visti in precedenza. La potenza dell'esplosione e quindi la gittata e la forza della palla variano molto da colpo a colpo, a seconda di quanta polvere viene utilizzata, di quanto è stata pressata e del peso del proiettile.

Inoltre è possibile che l'innesco faccia cilecca, cioè non esploda. In tal caso occorre scaricare l'arma con la massima cautela, perchè il colpo in canna può comunque partire a scoppio ritardato, cioè anche dopo alcuni minuti. Come si vede, si tratta di armi pericolose, complicate e che richiedono una buona dose di esperienza per poter essere maneggiate con efficacia e sicurezza da parte del tiratore.

Il caricamento dell'arma richiede uno o più round, secondo quanto indicato nella Tabella 1 ed il tiratore non può effettuare nessun'altra azione nei round in cui ricarica. Nel caso di armi a canne multiple, il tempo indicato nella Tabella 1 è quello per la ricarica di una singola canna. Per ottenere il tempo necessario per ricaricare completamente tutte le bocche da fuoco dell'arma basta moltiplicare questo valore per il numero di canne dell'arma.

Dosaggio della polvere nera

Ogni arma richiede una differente quantità di polvere nera per poter sparare correttamente la pallottola, a seconda del calibro e delle dimensioni. Alcuni tipi particolari di pallottole richiedono inoltre maggiori quantità di polvere per essere scagliate, come indicato nella Tabella 2.

Il dosaggio della polvere da sparo influenza inoltre anche la gittata ed il danno inflitto dal colpo. In linea generale, occorre seguire queste linee guida:

- * Per le armi che utilizzano normalmente **una sola carica**, è possibile sparare con due cariche ottenendo un bonus di +2 al danno ed un incremento del 20% della gittata. Se vengono utilizzate tre o più cariche, l'arma subisce un malfunzionamento.
- * Per le armi che utilizzano normalmente **più di una carica**, è possibile sparare con una carica in più del normale ottenendo un bonus di +2 al danno ed un incremento del 20% della gittata. Se vengono utilizzate due (o più) cariche in più rispetto al normale, l'arma subisce un malfunzionamento. E' possibile anche sparare con una carica in meno rispetto al normale

subendo una penalità di -4 al danno ed una diminuzione della gittata del 50%. Se vengono usate due (o più) cariche in meno del normale, l'arma subisce un malfunzionamento.

TABELLA 4 – DOSAGGIO DELLA POLVERE NERA

Tipo di arma*	NUMERO DI CARICHE DI POLVERE NERA UTILIZZATE NEL CARICAMENTO DELL'ARMA							
	0 cariche	1 carica	2 cariche	3 cariche	4 cariche	5 cariche	6 cariche	7 cariche
1 carica	Cilecca	Normale	Potenziata	Malfunzion.	Malfunzion.	Malfunzion.	Malfunzion.	Malfunzion.
2 cariche	Cilecca	Indebolita	Normale	Potenziata	Malfunzion.	Malfunzion.	Malfunzion.	Malfunzion.
3 cariche	Cilecca	Malfunzion.	Indebolita	Normale	Potenziata	Malfunzion.	Malfunzion.	Malfunzion.
4 cariche	Cilecca	Malfunzion.	Malfunzion.	Indebolita	Normale	Potenziata	Malfunzion.	Malfunzion.
5 cariche	Cilecca	Malfunzion.	Malfunzion.	Malfunzion.	Indebolita	Normale	Potenziata	Malfunzion.

*: Indica il numero di cariche di polvere nera necessarie normalmente per sparare un proiettile.
 Cilecca: Non essendoci polvere, l'arma non spara!
 Indebolita: Essendoci meno polvere del normale, il colpo subisce una penalità di -4 al danno e la sua gittata è ridotta del 40% rispetto al normale.
 Normale: La quantità di polvere è giusta per l'arma, il colpo viene sparato normalmente senza modificatori.
 Potenziata: Essendoci più polvere del normale, il colpo ha un bonus di $+2$ al danno e la sua gittata è incrementata del 20% rispetto al normale.
 Malfunzion.: La carica è stata preparata con troppa o poca polvere. L'arma fa Cilecca (non spara) e inoltre subisce un Malfunzionamento (vedi Tabella 6).

Per determinare l'esatta quantità di polvere nera necessaria per detonare la pallottola di una determinata arma occorre consultare la Tabella 1.

Ogni tiratore può calcolare l'esatta quantità di polvere servendosi del tubo con carica predosata (vedi tabella 3) per il tipo di arma che sta utilizzando oppure affidarsi al colpo d'occhio ed all'esperienza. Nel primo caso non occorre effettuare alcun tiro, mentre nella seconda eventualità il personaggio deve effettuare un test sulla Saggezza. Se il test ha successo, il tiratore carica l'arma con la quantità di polvere desiderata. Se il test fallisce per 4 punti o meno, il personaggio prepara l'arma con una carica di polvere in più o in meno rispetto alla quantità desiderata (il DM lancia segretamente 1d6: se esce un risultato pari verrà aggiunta una carica in più, se esce un risultato dispari verrà messa una carica in meno). Se il test fallisce per 5 o più punti, il personaggio prepara l'arma con due cariche di polvere in più o in meno rispetto alla quantità desiderata, causando così un malfunzionamento della stessa (il DM lancia segretamente 1d6: se esce un risultato pari verrà aggiunta una carica in più, se esce un risultato dispari verrà messa una carica in meno).

Qualità della polvere nera

Il tipo e la composizione della polvere da sparo utilizzata nel caricamento dell'arma influenzano la potenza e la gittata della pallottola. Il processo di preparazione della polvere nera, la maestria dell'alchimista che la produce ed i componenti usati nella fabbricazione sono elementi chiave per determinare il livello di qualità della miscela esplosiva. Come visto nel paragrafo relativo agli accessori, esistono diversi gradi di qualità per la polvere da sparo: fiacca, debole, ordinaria, forte ed alchemica. Questi aggettivi contraddistinguono la minore o maggiore qualità del composto finale, che a sua volta influenza i colpi sparati dall'arma. A seconda della qualità della polvere nera, ogni pallottola ha infatti dei modificatori quando viene sparata, come indicato di seguito:

TABELLA 5 – QUALITÀ DELLA POLVERE NERA

Qualità della polvere	Mod. danno	Mod. gittata	Mod. malfunzionamento*
Fiacca	-3	-20%	+25%
Debole	-1	-10%	+15%
Ordinaria	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Forte	+1	+5%	-5%
Alchemica	+3	+15%	-10%

*: Per gli effetti di questo modificatore, vedi il paragrafo seguente.

I modificatori riportati nella Tabella 5 sono da applicarsi in addizione a quelli relativi al dosaggio della polvere nera indicati nella Tabella 4.

Malfunzionamento della polvere nera

Essendo una miscela granulare, trasportata per lo più in recipienti non a tenuta stagna, la polvere da sparo è soggetta saltuariamente a malfunzionamenti ed avarie. Il caso più clamoroso è quello delle “polveri bagnate”, irrimediabilmente zuppe d’acqua o roride di umidità, che non si accendono all’innesco e causano la cilecca dell’arma, che non spara il colpo.

Ma ci sono altri fattori da tenere in considerazione nel calcolo della possibilità di un malfunzionamento della polvere da sparo. In primo luogo, è fondamentale la qualità del composto (vedi Tabella 5), ma entrano in gioco anche fattori di fortuna pura e semplice.

In generale, ogni volta che un personaggio spara il DM deve verificare la possibilità che la polvere faccia cilecca, lanciando segretamente 1d100 ed applicando i modificatori riportati nella Tabella 5. Se il risultato finale è 90% o superiore, la polvere non è brillata per qualche motivo e deve essere tolta dall’arma prima che questa possa sparare di nuovo.

Frequenza di tiro

La frequenza di tiro indica il numero di colpi che l’arma da fuoco può sparare in un round. Detto valore è indicato per ogni singola arma nella Tabella 1.

Alcune armi a canne multiple possono sparare più colpi contemporaneamente. In questo caso nello stesso round è possibile far fuoco con tutte le bocche da fuoco senza alcuna penalità, ma con l’obbligo di dirigere i colpi verso uno stesso bersaglio.

E’ importante ricordare che nessuna arma può sparare per due round consecutivi. Difatti occorre un intero round per ricaricare un’arma da fuoco, quindi anche “la pistola più veloce di *Mystara*” potrebbe sparare soltanto un round sì ed uno no.

Malfunzionamento delle armi da fuoco

Quando un personaggio spara con un’arma da fuoco deve effettuare un normale Tiro per Colpire (TpC) per vedere se centra il bersaglio oppure no. Questo TpC è soggetto alle normali regole di *D&D*. L’unica particolarità è che se il risultato del TpC è un “1” naturale, l’arma ha un malfunzionamento.

Non è raro per queste rudimentali bocche da fuoco avere guasti di varia natura, tanto più complicato è il disegno generale dell’arma, tanto più è probabile che questa si inceppi o peggiora.

Nella sventurata eventualità che un’arma subisca un malfunzionamento, occorre lanciare 1d100 sulla Tabella 6, applicando al risultato ottenuto il modificatore per il malfunzionamento indicato per ogni singola arma nella Tabella 1.

TABELLA 6 – MALFUNZIONAMENTI DELLE ARMI DA FUOCO

Risultato*	Danno Permanente**	Effetti
01 o inferiore	0	Colpo a vuoto: l’arma non spara, ma può essere nuovamente utilizzata nel round seguente senza bisogno di scaricarla e ricaricarla.
02 – 15	0	Cilecca: l’arma non spara, prima di poterla riutilizzare è necessario scaricarla e ricaricarla nuovamente (1 round).
16 – 30	1	Canna ostruita: la palla o lo stoppaccio sono stati caricati maldestramente ed hanno provvisoriamente ostruito la canna o la bocca da fuoco. L’arma non spara e prima di poterla riutilizzare è necessario scaricarla, pulirla e ricaricarla nuovamente (2 round).
31 – 40	1	Palla morbida: la pallottola nella canna è stata costruita in maniera difettosa e si è schiacciata quando è stata compressa dalla bacchetta, ostruendo la canna. L’arma non spara e prima di poterla riutilizzare è necessario scaricarla, rimuovere la palla, pulire la canna e ricaricare nuovamente (3 round).

Risultato*	Danno Permanente**	Effetti
41 – 50	1	Stoppaccio umido: lo stoppaccio utilizzato per pressare la polvere ha bagnato il composto. L'arma non spara e prima di poterla riutilizzare è necessario scaricarla, asciugare e pulire la canna, quindi ricaricare nuovamente (4 round).
51 – 60	2	Guasto all'innesco: qualcosa non scatta nell'innesco della polvere. L'arma non spara e per risistemare il meccanismo occorrono 5 round.
61 – 70	2	Grilletto inceppato: il meccanismo di sparo si blocca e si danneggia. L'arma non spara e per risistemare il meccanismo occorre un intero turno (10 round).
71 – 80	2	Scoppio: la polvere detona prima del tempo causando un boato. L'arma non spara ed il meccanismo di innesco è danneggiato, per risistamarlo occorrono 2 turni (20 round). Il tiratore subisce 1d6+3 PF di danno.
81 – 90	3	Scoppio: la polvere detona prima del tempo causando un boato. L'arma non spara ed il meccanismo di innesco è danneggiato, per risistamarlo occorrono 2 turni (20 round). Il tiratore subisce 2d6+7 PF di danno.
91 – 99	3	Scoppio: la polvere detona prima del tempo causando un boato. L'arma non spara ed il meccanismo di innesco è danneggiato, per risistamarlo occorrono 3 turni (30 round). Il tiratore subisce 3d6+10 PF di danno.
100	4	Scoppio: la polvere detona prima del tempo causando un boato. L'arma non spara ed il meccanismo di innesco è danneggiato, per risistamarlo occorrono 4 turni (40 round). Il tiratore subisce 4d6+14 PF di danno.
101 o superiore	4	Esplosione: la polvere detona prima del tempo causando un boato. L'arma non spara ed il meccanismo di innesco è danneggiato, per risistamarlo occorrono 5 turni (50 round). Il tiratore subisce 6d6+21 PF di danno.

*: Questo valore è pari ad 1d100, più il modificatore per il malfunzionamento dell'arma riportato nella Tabella 1.

**:
Occorre lanciare 1d4, se il risultato è minore o uguale a quello indicato, l'arma viene permanentemente danneggiata dal malfunzionamento e dovrà essere riparata da un esperto prima di poter venire utilizzata nuovamente. Se il valore è 4, l'arma viene completamente distrutta dal malfunzionamento.

Armi da fuoco a canne multiple

La maggior parte delle armi da fuoco disponibili nel *Mondo Conosciuto* è a colpo singolo e con una sola canna. Ciò significa che può sparare un solo colpo prima di dover essere ricaricata. Vi sono comunque delle eccezioni significative che rendono necessarie alcune spiegazioni ulteriori.

Generalmente le armi a canne multiple hanno una carica di polvere per ogni singola palla, ma tutte le cariche sono collegate tra loro con una sottile striscia di polvere da sparo, in modo tale che i colpi vengono sparati contemporaneamente. In pratica il tiratore spara il primo colpo, provocando così una sorta di reazione a catena in virtù della quale le pallottole vengono scagliate una dopo l'altra dalle diverse bocche da fuoco dell'arma. In nessun caso è possibile sparare singolarmente i colpi delle diverse canne. Ai fini dell'iniziativa e della sequenza di azioni, i colpi sparati dalle armi da fuoco a canne multiple i considerano esplosi tutti contemporaneamente.

Tutti i colpi devono essere diretti contro il medesimo bersaglio, ma ogni singola palla richiede un TpC separato per vedere se colpisce la vittima designata. Unica eccezione è la Pepaiola, che richiede un unico TpC per tutte le 16 pallottole, che vengono sparate in uno sciame ravvicinato che può colpire o mancare del tutto l'obiettivo.

Per quanto riguarda il caricamento di un'arma a canne multiple, il tempo indicato nella Tabella 1 è quello per la ricarica di una singola canna. Per ottenere il tempo necessario per ricaricare completamente tutte le bocche da fuoco dell'arma basta moltiplicare questo valore per il numero di canne dell'arma.

Danni e gittata

Come è logico, le palle sparate dalle armi da fuoco infliggono un danno maggiore se colpiscono un bersaglio più vicino. Questo a causa della forza di impatto del colpo, che diminuisce progressivamente tanto più il bersaglio è lontano, e quindi tanto più la pallottola resta in aria. Per simulare questo effetto

cinetico e di attrito dell'aria, consistente in una progressiva perdita di potenza e precisione della pallottola, è stata elaborata una semplice regola, valida sia i colpi sparati da tutte le armi da fuoco. Tutte le gittate di ogni singola arma sono elencate nella Tabella 1.

- ☛ Se il bersaglio si trova in mischia con il tiratore o al massimo entro 3 m da lui, il tiratore ha un bonus di +4 sia al TpC che al danno inflitto se utilizza una pistola o un bonus di +2 sia al TpC che al danno inflitto se utilizza un fucile.
- ☛ Se il bersaglio si trova entro la Gittata Corta dell'arma, il tiratore ha un bonus di +1 sia al TpC che al danno inflitto.
- ☛ Se il bersaglio si trova entro la Gittata Media dell'arma, il tiratore non ha nessun modificatore al TpC nè al danno inflitto.
- ☛ Se il bersaglio si trova entro la Gittata Lunga dell'arma, il tiratore ha una penalità di -1 sia al TpC che al danno inflitto (che non può comunque scendere al di sotto di 1 PF).

Nota: è importante ricordare che le gittate indicate nella Tabella 1 sono valide quando le armi vengono usate al chiuso o nei dungeon. Quando le armi sono utilizzate all'aperto, le gittate vanno triplicate.

Mirare

Una componente essenziale per colpire con precisione il bersaglio quando si spara con un'arma da fuoco è quella di prendere bene la mira. Ovviamente si presume che ogni personaggio, quando spara, cerca di indirizzare il colpo con la maggior precisione possibile.

E' tuttavia probabile che alcuni tiratori vogliano essere sicuri, in determinate situazioni, di poter colpire il bersaglio senza errori. In tal caso il personaggio che si accinge a sparare può dichiarare che sta "prendendo la mira", indicando anche il bersaglio prescelto. Questa manovra richiede un intero round, nel corso del quale il tiratore non può muoversi né compiere alcuna altra azione. Se viene disturbato o ingaggiato in mischia, la sua mira sarà distolta e l'operazione non garantirà alcun beneficio.

Se al termine del round ha potuto mirare indisturbato e nel round successivo decide di sparare contro il bersaglio prescelto, il tiratore gode di un bonus di +2 al TpC e tutte le penalità al TpC dovute alla distanza vengono annullate.

Se nel round successivo a quello in cui ha preso la mira, il personaggio compie una qualsiasi altra azione che non sia sparare contro il bersaglio prescelto, perderà il bonus dovuto al mirare.

Armi da fuoco particolari: il fucile a vento

Questa peculiare arma rientra impropriamente nella categoria delle armi da fuoco, dato che non utilizza la polvere nera per sparare il proiettile, ma un rudimentale sistema di aria compressa.

Si tratta di un fucile leggero con un serbatoio a pressione fissato sulla parte inferiore dell'affusto. L'aria viene compressa in anticipo rispetto allo sparo, grazie ad un meccanismo che comprime una serie di molle collegate tra loro, che tirano un pistone, che viene poi rilasciato velocemente in avanti alla pressione del grilletto. L'aria spinta dal pistone espelle la pallottola dalla bocca da fuoco, passando dal serbatoio alla canna grazie ad una valvola che viene azionata dal grilletto.

L'inconveniente principale di quest'arma è la poca potenza di tiro, che causa un danno scarso ed una gittata limitata delle pallottole.

Per il resto, il fucile a vento va azionato, sparato e ricaricato seguendo le regole di un normale fucile a polvere nera. L'unica eccezione riguarda il malfunzionamento (vedi Tabella 6), che non può ovviamente causare uno scoppio o un'esplosione. In caso di malfunzionamento dell'arma, si consideri che questa si è inceppata e non funzionerà per 1d6 round.

Padronanza delle armi da fuoco (*weapon mastery*)

Per i giocatori ed i DM che utilizzano nella propria campagna le regole della *weapon mastery* (riportate alle pagg. 75–81 della *Rules Cyclopeda* e nelle regole del *Set Master* in italiano) in questa sezione vengono fornite le statistiche relative alle diverse armi da fuoco. E' importante notare che questi dati sono

volutamente generici, dato che spesso racchiudono in una stessa categoria tipi di armi differenti tra loro o la stessa arma con diversi metodi di innesco.

In particolare, vengono utilizzate nomenclature standard che indicano il modificatore al Danno Base (DB) inflitto dall'arma ed alla gittata, senza indicare questi dati che variano a seconda delle diverse armi e dei modelli con differenti sistemi di innesco della polvere nera. Sempre per lo stesso motivo, nelle tabelle che seguono non sono stati indicati la dimensione, il costo ed il peso delle armi, riportati invece nella Tabella 1 per ogni singola arma da fuoco.

TABELLA 7 – PADRONANZA DELLE ARMI DA FUOCO (*WEAPON MASTERY*)

Arma	Livello di Abilità	Gittata*	Danno**	Difesa	Effetti Speciali
Archibugio [P=M] 	Base	1	+0	–	–
	Abile	4/3	+3	–	Doppio danno (19-20)
	Esperto	5/3	+6	–	Doppio danno (18-20)
	Maestro	2	P=+10 S=+6	–	Morte (c-m-l) TS –3
	Gran Maestro	7/3	P=+15 S=+8	–	Morte (c-m-l) TS –6
Armi pesanti ¹ [P=M] 	Base	1	+0	–	–
	Abile	1	+4	–	Doppio danno (18-20)
	Esperto	4/3	+8	–	Doppio danno (15-20)
	Maestro	4/3	P=+14 S=+9	–	Morte (c-m-l) TS –4
	Gran Maestro	3/2	P=+20 S=+10	–	Morte (c-m-l) TS –8
Ascia tonante ^A [P=M] 	Base	1	+0	–	–
	Abile	1	+2	–	Doppio danno (20)
	Esperto	3/2	+4	–	Doppio danno (19-20)
	Maestro	3/2	P=+8 S=+5	M:-1CA/1	Morte (c-m-l) TS –2
	Gran Maestro	2	P=+10 S=+6	M:-1CA/2	Morte (c-m-l) TS –4
Fucile a vento [P=M] 	Base	1	+0	–	–
	Abile	1	+1	–	–
	Esperto	4/3	+2	–	–
	Maestro	4/3	P=+4 S=+3	–	Stordire (c)
	Gran Maestro	3/2	P=+5 S=+4	M:-1CA/1	Stordire (c) TS –2
Fucili ^{2B} [P=M] 	Base	1	+0	–	–
	Abile	1	+2	–	Doppio danno (20)
	Esperto	3/2	+4	–	Doppio danno (19-20)
	Maestro	3/2	P=+8 S=+5	M:-1CA/1	Morte (c-m-l) TS –2
	Gran Maestro	2	P=+10 S=+6	M:-1CA/2	Morte (c-m-l) TS –4
Fucili a bocca larga ³ [P=M] 	Base	1	+0	–	–
	Abile	1	+3	–	Doppio danno (19-20)
	Esperto	4/3	+5	–	Doppio danno (18-20)
	Maestro	4/3	P=+9 S=+6	–	Morte (c-m) TS –3
	Gran Maestro	3/2	P=+13 S=+7	M:-1CA/1	Morte (c-m) TS –6
Pepaiola [P=A] 	Base	1	+0	–	–
	Abile	1	+1	–	Doppio danno (18-20)
	Esperto	4/3	+2	–	Doppio danno (15-20)
	Maestro	4/3	P=+4	–	Morte (c) TS –1
	Gran Maestro	3/2	P=+8	–	Morte (c) TS –3

Arma	Livello di Abilità	Gittata*	Danno**	Difesa	Effetti Speciali
Pistola a canna lunga [P=A] ☛ ○ 🔥	Base Abile Esperto Maestro Gran Maestro	1 1 3/2 3/2 2	+0 +2 +4 P=+7 P=+10	— — — — —	— Doppio danno (19-20) Doppio danno (18-20) Morte (c-m-l) TS -1 Morte (c-m-l) TS -3
Pistola con sciabola ^C [P=A] ☛ ○ 🔥	Base Abile Esperto Maestro Gran Maestro	1 1 4/3 4/3 3/2	+0 +1 +3 P=+6 P=+9	— — — — —	— Doppio danno (20) Doppio danno (19-20) Morte (c-m) TS -1 Morte (c-m-l) TS -3
Pistole ⁴ [P=A] ☛ ○ 🔥	Base Abile Esperto Maestro Gran Maestro	1 1 4/3 3/2 5/3	+0 +1 +3 P=+6 P=+9	— — — — —	— Doppio danno (20) Doppio danno (19-20) Morte (c-m) TS -1 Morte (c-m-l) TS -3

*: Il moltiplicatore indicato va applicato alla gittata base riportate nella Tabella 1 per ogni singola arma.

** : Il valore indicato è il modificatore al DB riportato nella Tabella 1 per ogni singola arma.

1: In questa categoria sono comprese le seguenti armi: **Bombarda, Cannone a mano, Missile a fuoco.**

2: In questa categoria sono comprese le seguenti armi: **Carabina, Doppipetta, Fucile, Fucile a canna extra lunga, Fucile a 3 canne, Fucile a 4 canne, Fucile a serbatoio, Moschetto.**

3: In questa categoria sono comprese le seguenti armi: **Colubrina, Spingarda, Trombone.**

4: In questa categoria sono comprese le seguenti armi: **Pistola, Pistola a canna corta, Pistola a canne rotanti, Pistola a canne sovrapposte, Pistola a 3 canne, Pistola a 4 canne.**

A: Se viene utilizzata come un'ascia, consultare la tabella della padronanza nelle armi relativa all'arma bianca in questione.

B: Se l'arma ha innestata una baionetta (dove ciò sia permesso, vedi Tabella 3 per i dettagli) e viene utilizzata come una lancia, consultare la tabella della padronanza nelle armi relativa all'arma bianca in questione.

C: Se viene utilizzata come una sciabola, consultare la tabella della padronanza nelle armi relativa all'arma bianca in questione.

P= "Tipo di bersaglio Primario/Il Danno è...".

S= "Tipo di bersaglio Secondario/Il Danno è...".

H Creature che attaccano con armi da mischia o da lancio.

M Creature che attaccano con armi da tiro o armi naturali.

A Tutti i tipi di bersagli (sia H che M).

☛ Arma ad una mano.

☛ ☞ Arma a due mani.

○ Quest'arma può essere utilizzata insieme ad uno scudo.

🔥 Arma da fuoco.

— Non applicabile.

-1CA/1 Il bonus alla Classe d'Armatura del personaggio viene applicato solo per il numero di attacchi per round indicato dopo la barra.

c/m/l Corta/Media/Lunga Gittata (una nota riportata nella colonna Effetti Speciali come ad esempio "Morte (c/m)" significa che l'arma ha un effetto speciale di uccisione a gittata corta o media, ma non a gittata lunga).

Recuperare le pallottole

In nessun caso è possibile riutilizzare una pallottola, non importa di quale tipo (vedi Tabella 2), dopo che è stata sparata da un'arma da fuoco. Non esistono eccezioni a questa regola. Nel caso di inceppamenti o se l'arma viene scaricata prima di aver fatto brillare la carica esplosiva, la pallottola può invece essere sempre recuperata. Questa stessa regola vale per le micce e gli stoppini, ma non per la polvere nera che, una volta inserita all'interno dell'arma, va perduta sia che l'arma spari regolarmente o faccia cilecca e debba essere scaricata.

Nuove abilità generali

Le abilità generali, descritte alle pagg. 81-86 della *Rules Cyclopeda* e riportate brevemente nella traduzione italiana dell'*ATL1 Il Granducato di Karameikos*, sono conoscenze opzionali che il personaggio può utilizzare nel corso delle avventure per compiere alcune azioni specifiche. Introducendo nell'universo fantastico di *De&D* un sistema inedito come quello della polvere nera e delle armi da fuoco, è inevitabile

dovere includere anche alcune abilità generali legate a questi argomenti. Nel seguito di questo paragrafo vengono descritte alcune nuove abilità relative appunto alla polvere da sparo ed ai suoi molteplici utilizzi, che il DM può decidere di introdurre nella propria campagna contemporaneamente alle armi da fuoco. L'uso di queste abilità generali è ovviamente del tutto opzionale.

Armaiolo (In): questa abilità qualifica il personaggio come un esperto armaiolo in grado di creare nuove armi da fuoco, forgiandone e realizzandone le varie parti, o di riparare quelle danneggiate. Spetta al DM definire con precisione il costo ed il tempo necessari per realizzare l'arma, a seconda del modello di arma da fuoco e del tipo di innesco che si desidera realizzare, basandosi sui dati forniti nella Tabella 1. Non è possibile realizzare armi da fuoco differenti da quelle riportate nella suddetta Tabella 1, a meno che il DM non lo consenta espressamente, ma si consiglia di usare estrema cautela in quanto modelli differenti potrebbero sbilanciare fortemente il gioco. Un personaggio con questa abilità può anche stimare il valore ed il grado di conservazione ed efficienza di un'arma da fuoco come se fosse un Mercante d'armi, ma in questo caso ha una penalità di -4 al test per determinare se l'uso dell'abilità ha avuto successo.

Artificiere (In): questa abilità qualifica il personaggio come un esperto artificiere in grado di creare la polvere nera, completando l'intero processo necessario per ottenerla. Spetta al DM definire con precisione il costo ed il tempo necessari per realizzare la polvere da sparo, a seconda della quantità e qualità desiderata, basandosi sui dati forniti nella Tabella 5. Non è possibile realizzare miscele esplosive differenti da quelle riportate nella suddetta Tabella 5, a meno che il DM non lo consenta espressamente, ma si consiglia di usare estrema cautela in quanto la polvere nera con caratteristiche differenti potrebbe sbilanciare fortemente il gioco. Un personaggio con questa abilità può anche riconoscere la qualità della polvere nera come se fosse un Esperto pirico, ma in questo caso ha una penalità di -4 al test per determinare se l'uso dell'abilità ha avuto successo. Questa abilità viene utilizzata anche per creare e disinnescare bombe ed ordigni esplosivi (descritti nella sezione "Bombe e cariche esplosive").

Esperto pirico (In): questa abilità permette al personaggio di saper riconoscere la qualità di una miscela esplosiva di polvere da sparo, in base alle caratteristiche fisiche specifiche del composto. Il personaggio può impedire in questo modo di venire imbrogliato, evitando che gli venga rifilata polvere di qualità scadente o ad un prezzo superiore a quello di mercato. Questa abilità non consente di creare la polvere nera.

Estrazione rapida (Ds): questa abilità consente al personaggio di estrarre velocemente la sua arma da fuoco, sia essa un fucile, una pistola o qualsiasi altra, tirandola fuori dal fodero con un unico movimento sicuro e fluido. L'arma da fuoco può essere caricata nello stesso round in cui viene estratta, mentre se un personaggio non possiede questa abilità deve impiegare un intero round per estrarre l'arma dal fodero ed un altro round per caricarla.

Mercante d'armi (In): questa abilità permette al personaggio di stimare il valore ed il grado di conservazione ed efficienza di un'arma da fuoco, in base alle caratteristiche fisiche specifiche dell'arma stessa. Il personaggio può impedire in questo modo di venire imbrogliato, evitando che gli venga rifilata un'arma di qualità scadente, non funzionante, usurata o con un prezzo superiore a quello di mercato. Questa abilità non consente di creare armi da fuoco.

Occhio Esperto (Sg): questa abilità permette al personaggio di saper dosare con molta precisione ed esattezza la giusta quantità di polvere da sparo necessaria per far funzionare correttamente un'arma da fuoco. Un tiratore con questa abilità gode di un bonus di $+4$ al test sulla Saggezza necessario per caricare correttamente l'arma con la quantità di polvere desiderata, come descritto dettagliatamente nella sezione "Dosaggio della polvere nera".

Piombarolo (In): questa abilità qualifica il personaggio come un esperto piombarolo in grado di creare pallottole per le armi da fuoco, realizzandole a regola d'arte. Spetta al DM definire con precisione il costo ed il tempo necessari per realizzare le palle, a seconda del modello di arma da fuoco per cui vengono create e del tipo di pallottola desiderato, basandosi sui dati forniti nella Tabella 2. Non è possibile realizzare tipi di palle differenti da quelle riportate nella suddetta Tabella 2, a meno che il DM non lo consenta espressamente, ma si consiglia di usare estrema cautela in quanto tipi di pallottole differenti potrebbero sbilanciare fortemente il gioco.

Raffazzonare (In): questa abilità permette al personaggio di effettuare piccole riparazioni provvisorie sulle armi da fuoco che subiscono inconvenienti minori. Il lavoro è comunque approssimativo e l'arma dovrà essere riparata quanto prima per tornare alla piena efficienza. Un tiratore che possiede questa abilità dimezza il numero di round necessari per porre rimedio ad un malfunzionamento dell'arma (vedi Tabella 6).

Tiratore provetto (Ds): questa abilità consente al personaggio di aver una mira particolarmente precisa. Quando il tiratore effettua con successo una manovra di mirare (come dettagliatamente descritto nella sezione "Mirare") gode di un bonus di +4 al TpC invece dell'usuale +2.

Casi particolari

In questa breve sezione si è cercato di dare risposta alle evenienze più insolite che possono verificarsi con l'introduzione della polvere nera nel sistema *De&D*.

Bombe e cariche esplosive

Dopo qualche minuto che il DM ha annunciato l'introduzione di questo nuovo regolamento relativo alla polvere da sparo, è quasi matematicamente certo che uno o più giocatori formuleranno una brillante idea! Perché limitarsi a fucili, pistole e simili quando è possibile confezionare delle vere e proprie "bombe" esplosive?

Spetta al DM regolarsi di conseguenza, determinando la letalità della bomba o carica esplosiva tenendo conto dei seguenti fattori: qualità e quantità della polvere nera utilizzata, abilità del personaggio che la confeziona, tipo di materiale utilizzato per causare il danno nell'area (schegge di metallo o vetro, sassi appuntiti, chiodi, ecc.).

In linea generale l'utilizzo di questa pratica è vivamente sconsigliato, vuoi per la pericolosità delle bombe artigianali confezionate dai personaggi, bombaroli autodidatti, che per gli effetti imprevedibili che tali ordigni possono avere. In tutto il *Mondo Conosciuto* queste bombe sono da ritenersi illegali per la loro pericolosità, oltre che molto costose e potenzialmente letali tanto per chi le confeziona ed utilizza che per chi ne subisce gli effetti.

Una particolare attenzione va riservata al trasporto di queste rudimentali bombe, che sono ingombranti e molte delicate, in quanto rischiano di esplodere in mano a chi le ha confezionate o le sta innescando. Per confezionare una bomba è necessario possedere l'abilità generale Artificiere.

Si consiglia di considerare questi rudimentali ordigni simili, per raggio di devastazione e potenza distruttiva, a delle *palle di fuoco*. Il DM è libero di stabilire i propri parametri, magari basandosi sulle semplici linee guida che vengono fornite di seguito:

Tipo di innesco:	A miccia o a polvere. Nel primo caso la bomba viene attivata dando fuoco alle polveri tramite una miccia simile a quella utilizzata nell'innesco delle armi da fuoco ad acciarino o ad esca, mentre nel secondo caso la bomba viene innescata dando fuoco alle polveri tramite una sottile striscia di polvere nera.
Potenziale esplosivo:	Indica il numero di cariche di polvere nera con cui la bomba viene realizzata. Come regola generale, ogni 10 dosi di polvere da sparo l'ordigno guadagna un punto di potenziale offensivo. Per ottenere il potenziale offensivo di una bomba, basta dividere per 10 le cariche di polvere da sparo utilizzate nella sua fabbricazione, arrotondando per difetto il risultato.

Ad esempio, una bomba realizzata con 12 cariche di polvere nera ha potenziale esplosivo pari ad 1. Parimenti, un ordigno confezionato con 18 cariche avrà potenziale offensivo di 1, mentre uno fabbricato con 25 cariche avrà un potenziale esplosivo di 2.

- Area di effetto: Indica il numero di metri di raggio attorno all'ordigno in cui l'esplosione ha effetti dannosi. L'area di effetto è pari al potenziale offensivo dell'ordigno espresso in metri.
- Danno: Indica il danno causato dall'esplosione della bomba, che è pari ad 1d6 per ogni punto di potenziale esplosivo dell'ordigno. Questo danno diminuisce di un punto per ogni metro di distanza del bersaglio colpito dal centro dell'esplosione. Il danno minimo non può comunque essere inferiore ad un punto per dado.
- Qualità della polvere: *Ad esempio, se una bomba che infligge 3d6 di danno detona e colpisce due vittime, una che si trova al centro dello scoppio e l'altra che si trova a 2 metri. Il primo bersaglio subirà 3d6 PF di danno, il secondo (più distante) subirà invece 3d6-2 PF di danno (con un minimo di 3 PF).*
i dati riportati sopra si riferiscono ad ordigni preparati con polvere nera di qualità ordinaria. Se la bomba viene preparata con polvere da sparo di altra qualità, il danno viene modificato come segue:

Qualità della polvere*	Modificatore all'area di effetto**	Modificatore al danno***
Fiacca	1/2	-3
Debole	2/3	-1
Ordinaria	1	0
Forte	3/2	+1
Alchemica	2	+3

*: Per gli ordigni confezionati con polvere da sparo di qualità differente miscelati tra loro, considerare la "qualità della polvere" complessiva dell'ordigno pari a quella della maggior parte della polvere nera utilizzata.

**: Il moltiplicatore indicato va applicato all'area di effetto calcolata a seconda del potenziale esplosivo dell'ordigno.

***: Il valore indicato va sommato o sottratto al danno calcolato a seconda del potenziale esplosivo dell'ordigno. Il danno minimo causato dallo scoppio non può comunque essere inferiore ad un punto per dado.

- Materiale danneggiante: Indica il tipo di materiale inserito nell'ordigno per ferire la vittima. Può variare da pallottole ordinarie a schegge di metallo o vetro, pezzi di ferraglia, sassi, chiodi, bulloni o altri materiali simili. Spetta al DM decidere se il materiale utilizzato può conferire un qualche bonus o penalità al danno inflitto dall'esplosione dell'ordigno.
- Peso: Una bomba ha un peso pari ad 1 mon per ogni carica di polvere nera utilizzata nella sua preparazione, più un ammontare variabile stabilito dal DM a seconda dell'involucro in cui è contenuta e del materiale danneggiante al suo interno.

E' importante far notare che, data la precarietà dell'intero impianto di questi ordigni alquanto rudimentali ed inaffidabili, occorre poggiarli a terra prima di innescarli. A seconda della lunghezza della miccia o della polvere da innescare, il personaggio che fa scoccare la scintilla ha da un minimo di 3 ad un massimo di 6 round per mettersi al sicuro. Per rendere l'innescare ancora più "emozionante" ed incerto, si consiglia al DM di lanciare segretamente 1d4+2 per determinare il numero di round dopo i quali l'ordigno esplode. Questo fattore di imprevedibilità è dovuto al fatto che la miccia o la polvere da innescare possono bruciare più o meno velocemente. Si raccomanda al DM di non permettere ai personaggi di utilizzare micce o polveri da innescare di dimensioni troppo lunghe, in quanto si rivelerebbero inaffidabili e la bomba potrebbe non scoppiare.

Se il danno complessivo sofferto dalla vittima (o vittime) dello scoppio è superiore al doppio dei suoi PF totali, lo sfortunato personaggio viene letteralmente dilaniato dall'esplosione! Si invita inoltre il DM a considerare gli effetti che l'esplosione di un simile ordigno può avere sugli oggetti e strutture circostanti, oltre che sull'equipaggiamento degli avventurieri coinvolti nella detonazione. Potrebbero essere necessari alcuni TS per ritrovare tutti gli oggetti e gli edifici intatti dopo un simile botto. L'equipaggiamento di una vittima dilaniata da un'esplosione segue ovviamente le sorti del suo proprietario...

Armi da fuoco incantate

In tutto il *Mondo Conosciuto*, non si è ancora venuti a sapere di armi da fuoco magiche. Molto probabilmente, ciò è dovuto al fatto che la polvere nera è di invenzione relativamente recente e quindi i grandi incantatori del passato non hanno avuto occasione di sperimentare le proprie magie sulle armi da fuoco.

E' inoltre da considerare il fatto che queste armi sono già di per sé molto costose ed un eventuale incantamento posto sopra di esse farebbe lievitare il prezzo finale in maniera vertiginosa. Inoltre i delicati meccanismi di sparo ed innesco potrebbero venire irrimediabilmente danneggiati da un incantamento esterno, come hanno dimostrato i numerosi esperimenti condotti dalle gilde autorizzate dei maghi di Glantri.

L'ultima parola in questo campo spetta come sempre al DM, ma si consiglia di non eccedere nella prodigalità, in quanto le armi da fuoco "ordinarie" sono (o dovrebbero essere!) già abbastanza rare da reperire, senza dover ricorrere all'introduzione di quelle magiche.

Il pericolo dell'umidità

Come già sottolineato più volte in precedenza in questo regolamento, uno dei principali nemici delle armi da fuoco e della polvere nera è l'umidità. La polvere da sparo, le micce, gli stoppacci, i blocchetti di pirite e le lastre di selce o pietra focaia sono estremamente sensibili a questo fattore ed anche il più piccolo grado di umidità può renderli del tutto inefficaci, per non parlare d un tuffo nell'acqua.

Spetta ancora una volta al DM considerare questi fattori, usando buon senso e cercando di mantenere l'equilibrio generale del gioco, senza per questo mostrarsi troppo restrittivo né tanto meno estremamente accondiscendente. Per fornire alcune linee guida, la maggior parte dei dungeon è abbastanza asciutta per permettere il corretto funzionamento delle armi da fuoco, ma una notte trascorsa vicino ad un fiume magari tra la nebbia fitta od all'interno di una palude potrebbero creare seri problemi ai tiratori del gruppo, rendendone le armi inefficaci.

Infiammabilità della polvere nera

Un pericolo ben più grande è però in agguato per tutti coloro che intendono avvalersi delle prodigiose meraviglie tecnologiche offerte dalla polvere da sparo. Difatti, portare su di sé la polvere nera (ed alcuni tipi di proiettili, come ad esempio quelli esplosivi), può essere un rischio molto grande.

Si tratta infatti di materiale esplosivo ed infiammabile, che detona in presenza anche della più piccola scintilla. Personaggi colpiti da torce, che si avvicinano troppo a fiamme libere (come un falò da campo) o peggio ancora vengono investiti da una *palla fuoco* o dal soffio incandescente di un drago, vedranno le proprie cartucce e pere per la polvere saltare in aria.

In questo malaugurato caso, il DM deve permettere allo sfortunato personaggio di effettuare un TS contro Soffio del Drago con una penalità di -4. Se il TS ha successo, il danno finale subito a causa della detonazione viene dimezzato. Questo danno è determinato nel modo seguente:

Polvere nera e/o pallottola detonata	Danno subito*
Polvere nera di qualità Fiacca	1d4 per carica standard trasportata
Polvere nera di qualità Debole	2d4 per carica standard trasportata
Polvere nera di qualità Ordinaria	3d4 per carica standard trasportata
Polvere nera di qualità Forte	4d4 per carica standard trasportata
Polvere nera di qualità Alchemica	5d4 per carica standard trasportata
Pallottola esplosiva I	3d6 per pallottola trasportata
Pallottola esplosiva II	6d6 per pallottola trasportata
Pallottola esplosiva III	10d6 per pallottola trasportata
Pallottola incendiaria I	2d8 per pallottola trasportata
Pallottola incendiaria II	4d8 per pallottola trasportata
Pallottola incendiaria III	8d8 per pallottola trasportata

*: Il danno subito dalla vittima è cumulativo per tutte le cariche di polvere e pallottole trasportate al momento della detonazione.

Il danno totale subito dal personaggio è pari alla somma dei dadi di danno calcolati utilizzando la lista sopra riportata. Se il danno complessivo sofferto dalla vittima (dopo l'eventuale dimezzamento dovuto al TS contro Soffio del Drago) è superiore al doppio dei suoi PF totali, lo sfortunato personaggio viene letteralmente dilaniato dallo scoppio! Si invita inoltre il DM a considerare gli effetti che una esplosione delle cariche portate addosso dal personaggio può avere sull'equipaggiamento dell'avventuriero; potrebbero essere necessari alcuni TS per ritrovare tutti gli oggetti intatti dopo una tale sfortunata e fragorosa evenienza. L'equipaggiamento di una vittima dilaniata da un'esplosione segue ovviamente le sorti del suo ex-proprietario...

Una esplosione di questo tipo causa inoltre dei danni a tutti coloro che si trovano intorno allo sfortunato personaggio che è letteralmente saltato in aria. Tutti coloro coinvolti nel diametro dello scoppio devono subire la stessa sorte della vittima "principale", sopportando però un danno minore. E' permesso un TS contro Soffio del Drago per dimezzare le ferite subite, come spiegato in precedenza. L'ammontare del danno per i bersagli adiacenti al centro dell'esplosione viene calcolato come segue:

Distanza dal bersaglio primario*	Danno subito**	Danneggiamento dell'equipaggiamento***
Bersaglio primario*	1	Sì
Fino a 1,5 metri	1/2	Sì
1,6 m – 3,0 m	1/3	Sì
3,1 m – 4,5 m	1/4	No
4,6 m – 6,0 m	1/5	No
Oltre 6,1 m	0	No

*: Per "bersaglio primario" si intende il personaggio a cui originariamente sono esplose addosso la polvere nera e/o le pallottole.

**:

Il valore indicato è il moltiplicatore da applicare al danno subito dal bersaglio primario. Eventuali arrotondamenti vanno effettuati matematicamente.

***:

Indica se l'equipaggiamento della vittima rischia di venire danneggiato o meno. A sua discrezione ed a seconda delle circostanze, il DM può voler alterare questo risultato.

Glossario dei termini

Per la descrizione delle armi, dei meccanismi di innesco e dei tipi di pallottole, si vedano i paragrafi relativi.

Affusto: vedi *Cassa*.

Bacchetta: asta metallica con cui pressare la carica e la palla nella canna di un fucile o di altra arma da fuoco.

Baionetta: arma bianca simile al pugnale da innestare sulla canna di un fucile o arma simile.

Bocca da fuoco: estremità della canna di arma da fuoco da cui viene sparata la pallottola.

Calcio: parte finale della cassa del fucile, generalmente di legno, che si appoggia alla spalla per sparare; o impugnatura di una pistola.

Calibro: diametro interno della canna di un'arma da fuoco, che determina il diametro delle pallottole sparate.

Cane: sorta di martelletto che scattando, provoca indirettamente lo sparo innescando il meccanismo di sparo dell'arma.

Canna: tubo di metallo cavo di forma cilindrica, che contiene la carica e la palla.

Cassa: vedi *Affusto*

Carica: quantità di polvere nera necessaria per poter sparare la palla con efficacia, variabile a seconda dell'arma da fuoco.

Carica standard: vedi *Carica*.

Esca: sostanza vegetale facilmente infiammabile usata per dare fuoco alla polvere nera.

Grilletto: piccola leva che, premuta col dito, fa scattare il meccanismo di innesco provocando lo sparo della palla.

Innesco: dispositivo che avvia la reazione detonante per lo scoppio della carica di polvere nera, che causa lo sparo della pallottola.

Miccia: cordicella di canapa o lino solitamente impregnata di salnitro o altra sostanza infiammabile, che viene utilizzata per dare fuoco alla carica di polvere nera.

Molletta: piccola lamina metallica ripiegata su se stessa e con le punte smussate, usata per tenere ferma l'esca in alcuni tipi di innesco.

Noce a tacche: piccola sfera metallica con piccole scanalature, utilizzata nell'innesco di alcune armi da fuoco.

Palla: piccola sfera metallica, generalmente di piombo, di dimensioni differenti a seconda del calibro dell'arma, sparata attraverso la bocca fuoco in seguito all'accensione della polvere nera.

Pallottola: vedi *Palla*.

Pera: recipiente a forma allungata ed oblunga utilizzato per contenere la polvere nera. Deve il nome alla somiglianza con il frutto omonimo.

Pietra focaia: minerale metallifero dalla superficie ruvida, utilizzato per far scoccare la scintilla che dà fuoco alla polvere nera.

Pirite: minerale metallifero di colore giallo con lucentezza metallica e consistenza pietrosa, utilizzato per far scoccare la scintilla che dà fuoco alla polvere nera.

Polvere da sparo: vedi *Polvere nera*.

Polvere nera: miscela granulare composta principalmente da salnitro, con una parte di zolfo e carbone, che quando viene innescata ha il potere di detonare scagliare la palla.

Proiettile: vedi *Palla*.

Scodellino: piccolo contenitore collocato sopra la culatta per accogliere la polvere nera.

Selce: roccia sedimentaria silicea costituita da quarzo microcristallino o da calcedonio e opale, utilizzata per far scoccare la scintilla che dà fuoco alla polvere nera.

Stoppaccio: batuffolo di stoppa o altro materiale simile che, appallottolato, viene compresso nella canna per comprimervi la carica di polvere nera.

Guarigione ed incantesimi curativi

Autore: Stefano Lorenzi • Pubblicazione originale per L'Albero dei Giochi

Queste nuove regole per la guarigione sostituiscono o perfezionano quelle esistenti. Nascono dall'idea che la differenza di cura tra personaggi di diversi livelli non abbiano ragione di essere, visto che la logica dell'incantesimo di guarigione e la guarigione stessa dovrebbe essere in grado di curare le ferite cui fa riferimento, e non uno standard fisso alto ai primi livelli e sempre più ridicolo a quelli successivi (esempio: un *Cura ferite gravi* dovrebbe appunto curare una ferita grave. Ai primi livelli, è probabile una guarigione completa del beneficiario, eppure, se una persona è più esperta, e quindi con maggiori P.F., lo stesso incantesimo guarisce sensibilmente meno rispetto a pochi livelli fa, pur restando un *Cura ferite gravi*). L'idea è stata quella di gestire le capacità di cura sia naturali sia magiche in base al nome dell'incantesimo, e non con un punteggio fisso. In pratica, più P.F. possiede il beneficiario, più è alta la somma di P.F. curata, mantenendo le proporzioni ogni livello. Certamente, l'incantesimo di cura assume un'importanza ed una potenza più che raddoppiata, ma in fin dei conti sembra più logico e dopo anni di sperimentazione il sistema si è rivelato più che bilanciato. Siete liberi di usare queste regole aggiuntive o rimanere fedeli a quelle tipiche.

Nella tabella riportata, ogni guarigione descritta, sia naturale sia magica, agisce quindi a seconda dei P.F. del recipiente, avendo così un bilanciamento per cui un personaggio gravemente ferito del terzo livello recupera le forze in modo naturale o magico in un arco di tempo quasi identico ad una ferita grave subita da un personaggio di alto livello (se per ferita grave intendiamo la perdita di $\frac{3}{4}$ dei P.F. o simile, al terzo livello può trattarsi di una perdita di 15 P.F. circa per un guerriero, ma la decimo la stessa ferita proporzionale indica la perdita di almeno 50 P.F.). Usare la tabella è semplice. Trovate i P.F. massimi del recipiente, consultate il tipo di guarigione in atto, e tirate i dadi corrispondenti.

Nota: con questo sistema, l'atto magico dell'*Infliggi ferite* (cioè la versione invertita degli incantesimi di cura) diventa un'arma devastante. Ricordiamo che è un atto caotico, che occorre toccare la vittima, che spesso il chierico subisce una ritorsione immediata se non uccide l'avversario. Se volete limitare questa capacità, basta definire un Tiro Salvezza, contro Incantesimi o Morte, a seconda della potenza che volete attribuire all'incantesimo.

Se qualcuno del gruppo conosce l'abilità *Guarigione* si recupera normalmente con una notte di riposo. Se si riposa anche il giorno si raddoppia. Se chi conosce *Guarigione* è anche esperto nell'abilità *Erboristeria* si recupera il triplo con giorno e notte di riposo. Con solo la notte di riposo si recupera normalmente, aumentando però di una riga in basso.

NUOVA TABELLA DEGLI INCANTESIMI CURATIVI

P.F. recipiente	Guarigione normale ¹	Abilità Guarigione ²	Cura ferite leggere	Cura ferite gravi	Cura ferite critiche
5 o meno	1	1	1	1d2	1d4
6-9	1	1	1d2	1d4	1d6+1
10-13	1	1	1d3	1d6	1d10
14-17	1	1	1d4	1d8	2d6+1
18-21	1	1	1d4+1	1d10	2d8
22-25	1	1	1d6	2d6	1d10+1d8+1
26-29	1	1d2	1d6+1	1d8+1d6	1d12+1d10
30-33	1	1d3	1d8	2d8	2d12+1
34-37	1d2	1d4	1d8+1	1d10+1d8	1d20+1d8
38-41	1d3	1d4+1	1d10	2d10	1d20+1d10+1
42-45	1d4	1d6	1d10+1	1d12+1d10	1d20+1d8+1d6
46-49	1d4+1	1d6+1	2d6	2d12	1d20+2d8+1
50-53	1d6	1d8	2d6+1	1d20+1d6	2d20
54-57	1d6+1	1d8+1	1d8+1d6	1d20+1d8	2d20+1d3
58-61	1d8	1d10	1d8+1d6+1	1d20+1d10	2d20+1d6
62-65	1d8+1	1d10+1	2d8	1d20+2d6	2d20+1d8+1
66-69	1d10	2d6	2d8+1	1d20+1d8+1d6	2d20+2d6
70-73	1d10+1	2d6+1	1d10+1d8	1d20+2d8	2d20+1d10+1d4+1
74-77	2d6	1d8+1d6	1d10+1d8+1	1d20+1d10+1d8	2d20+1d10+1d8
78-81	2d6+1	1d8+1d6+1	2d10	2d20	3d20+1
82-85	1d8+1d6	2d8	2d10+1	1d20+1d12+1d10	2d20+2d12
86-89	1d8+1d6+1	2d8+1	1d12+1d10	1d20+2d12	3d20+1d6+1
90-93	2d8	1d10+1d8	1d12+1d10+1	2d20+1d6	3d20+1d10
94-97	2d8+1	1d10+1d8+1	2d12	2d20+1d8	3d20+2d6+1
98-101	1d10+1d8	2d10	2d12+1	2d20+1d10	3d20+2d8
102-105	1d10+1d8+1	2d10+1	1d20+1d6	2d20+2d6	3d20+1d10+1d8+1
106-109	2d10	1d12+1d10	1d20+1d6+1	2d20+1d8+1d6	3d20+1d12+1d10
110-113	2d10+1	1d12+1d10+1	1d20+1d8	2d20+2d8	4d20+1d4+1
114-117	1d12+1d10	2d12	1d20+1d8+1	2d20+1d10+1d8	4d20+1d8
118-121	1d12+1d10+1	2d12+1	1d20+1d10	3d20	4d20+1d10+1
122-125	2d12	1d20+1d6	1d20+1d10+1	2d20+1d12+1d10	4d20+1d8+1d6
126-129	2d12+1	1d20+1d6+1	1d20+2d6	2d20+2d12	4d20+2d8+1
130-133	1d20+1d6	1d20+1d8	1d20+2d6+1	3d20+1d6	5d20
134-137	1d20+1d6+1	1d20+1d8+1	1d20+1d8+1d6	3d20+1d8	5d20+1d3
138-141	1d20+1d8	1d20+1d10	1d20+1d8+1d6+1	3d20+1d10	5d20+1d6
142-145	1d20+1d8+1	1d20+1d10+1	1d20+2d8	3d20+2d6	5d20+1d8+1
146-149	1d20+1d10	1d20+2d6	1d20+2d8+1	3d20+1d8+1d6	5d20+2d6
150-153	1d20+1d10+1	1d20+2d6+1	1d20+1d10+1d8	3d20+2d8	5d20+1d8+1d6+1
154-157	1d20+2d6	1d20+1d8+1d6	1d20+1d10+1d8+1	3d20+1d10+1d8	5d20+1d10+1d8
158-161	1d20+2d6+1	1d20+1d8+1d6+1	2d20	4d20	6d20+1
162-165	1d20+1d8+1d6	1d20+2d8	2d20+1	3d20+1d12+1d10	6d20+1d4
166-169	1d20+1d8+1d6+1	1d20+2d8+1	1d20+1d12+1d10	4d20+1d4	6d20+1d6+1
170-173	1d20+2d8	1d20+1d10+1d8	2d20+1d3	4d20+1d6	6d20+1d10
174-177	1d20+2d8+1	1d20+1d10+1d8+1	1d20+2d12	4d20+1d8	6d20+2d6+1
178-181	1d20+1d10+1d8	2d20	1d20+2d12+1	4d20+1d10	6d20+1d10+1d6
182-185	1d20+1d10+1d8+1	2d20+1	2d20+1d6	4d20+2d6	6d20+1d10+1d8+1
186-189	2d20	1d20+1d12+1d10	2d20+1d6+1	4d20+1d8+1d6	6d20+1d12+1d10
190-193	2d20+1	2d20+1d3	2d20+1d8	4d20+2d8	7d20+1d4+1
194-197	1d20+1d12+1d10	1d20+2d12	2d20+1d8+1	4d20+1d10+1d8	7d20+1d8
198-201	2d20+1d3	1d20+2d12+1	2d20+1d10	5d20	7d20+1d10+1

¹ Un giorno di riposo. Se si riposa anche la notte si aumenta di una riga in basso. Se di giorno si viaggia e di notte si riposa si diminuisce di 2 righe.

² L'abilità può essere usata una volta per ferito dopo ogni combattimento, e può curare solo i danni inflitti in quel combattimento.

La divinazione con le ossa oracolari

Autore: Gianmatteo Tonci • Pubblicazione originale per Terre di Oscuria

Introduzione

Questo articolo descrive una tecnica di divinazione e predizione del futuro adattabile a qualsiasi campagna fantasy. Le basi da cui sono tratte le notizie sono rigorosamente storiche e documentate, anche se l'intero complesso di informazioni è stato riadattato e riveduto in chiave prettamente fantasy. Nel seguito vengono presentate innanzitutto alcune brevi note storiche che aiutano ad inquadrare il ruolo ed il significato assunto dalle ossa oracolari nell'ambito della cultura e della società. Seguono quindi i dettagli specificamente relativi al regolamento da seguire per utilizzare questo metodo di profezia all'interno di una campagna o ambientazione. Il risultato finale di questo lavoro è puramente di fantasia e, pur partendo da basi storiche, l'autore non ha alcuna pretesa di avere tracciato un quadro realistico dal punto di vista scientifico, pur sperando invece di avere fornito gli elementi sufficienti per l'implementazione del sistema divinatorio delle ossa oracolari all'interno delle campagne fantasy.

Note storiche

Definizione e concetto

Le ossa oracolari, diffuse ed utilizzate per la divinazione nell'antica Cina all'incirca 3.000 anni fa, sono scapole di bovini o piastroni di tartaruga che i divinatori trattavano in modo particolare per far sì che sulla loro superficie si creassero delle sottili incrinature, che venivano poi interpretate quale responso dell'oracolo.

Sulle ossa erano incise le domande a cui il divinatore chiedeva risposta, quindi venivano esposte al fuoco fino all'apparire delle incrinature, da cui il vate traeva i responsi desiderati.

Pochissime testimonianze sono giunte fino a noi, e lo studio di questi insoliti strumenti divinatori è a tutt'oggi in corso, al fine di fornirci risposte ancora più esaurienti.

A consultare le ossa, che venivano considerate un metodo per interpellare gli antenati defunti o gli dei riguardo ad alcune questioni, erano soprattutto gli aristocratici, i nobili ed i ricchi possidenti, ma talvolta anche la gente comune faceva ricorso ai servizi degli oracoli per penetrare le tenebre dell'incertezza che occultano il futuro.

Se per gli storici queste ossa sono inestimabili poiché aiutano a svelare i misteri dell'antica civiltà cinese, le sue origini, la sua cultura e la scrittura di quel tempo, parimenti possono essere utilizzate con profitto nel vasto mondo dei Giochi di Ruolo, traslandone i concetti fondamentali che ne regolano il funzionamento ed adattandoli all'eterogeneo universo fantasy e fantastico.



Osso oracolare ricavato dalla scapola di un bovino, con le caratteristiche incisioni affiancate che venivano scolpite durante il processo di preparazione.

Una curiosa scoperta

Il ritrovamento delle prime ossa oracolari, da cui è poi scaturita una serie di rinvenimenti di grandi quantità di questi antichi oracoli e tutto lo studio ad essi connesso, avvenne in modo del tutto casuale ed inaspettato, tanto che non sfigurerebbe quale inizio di un romanzo o di un'avventura fantasy.

Alla fine del 1800, nella città di Pechino, uno storico ed etimologo cinese – tale Wang – soffriva di una qualche afflizione o malattia.

Confidando nei rimedi della medicina tradizionale cinese, decise di curarsi con delle “ossa di drago”.

Si tratta in realtà di un medicamento consueto, utilizzato per molte malattie, che prescrive di ingerire i frammenti di un miscuglio composto dalle ossa di alcuni animali e dal guscio di una tartaruga, opportunamente triturate fino ad essere ridotte in polvere.

Dopo aver acquistato alcune di queste cosiddette “ossa di drago”, Wang si accorse che su alcune di esse erano tracciati dei minuscoli segni, incisi utilizzando caratteri di un antichissimo alfabeto cinese.

Immediatamente, lo studioso fece incetta di tutte le “ossa di drago” che riuscì a trovare e, su un certo numero di esse, individuò le stesse arcaiche incisioni.

Quando la voce della scoperta dell’etimologo si diffuse, i prezzi delle “ossa di drago” schizzarono alle stelle, mentre le farmacie che offrivano questo rimedio popolare furono letteralmente prese d’assalto da studiosi, speculatori e semplici curiosi o cacciatori di antichità.

Una nuova passione collettiva si sviluppò attorno alle ossa oracolari, portando a nuove scoperte che gettarono sprazzi di luce sul nebuloso passato dell’antica Cina.

Ritrovamenti di massa

Durante il primo quarto del XX secolo, lo studio sistematico intrapreso attorno alle ossa oracolari permise di effettuare nuovi importanti ritrovamenti storici.

Numerosi siti archeologici vennero aperti ed esaminati, portando al ritrovamento di centinaia di migliaia di esemplari di ossa oracolari, in vari stadi di conservazione.

Riesaminando i testi storici e gli antichi scritti, gli studiosi trovarono menzione dell’antico metodo divinatorio delle ossa oracolari, anche se fino a quel momento nessun reperto era venuto alla luce e tutte le testimonianze restavano soltanto sulla carta.

Con il salire del prezzo dei reperti di ossa oracolari, si moltiplicò anche lo spiacevole fenomeno dei tombaroli, saccheggiatori di siti archeologici e falsari, disposti a tutto per procurarsi del materiale, non importa se autentico oppure contraffatto, da rivendere sul mercato nero ai collezionisti di antichità per delle cifre elevatissime.

Accanto agli studiosi cinesi, anche molti ricercatori occidentali furono affascinati dal mistero di queste ossa ed iniziarono a studiarle sistematicamente.

Contemporaneamente, a partire dall’inizio degli anni ’30, il governo cinese pose un freno agli scavi illegali istituendo delle apposite spedizioni archeologiche finalizzate alla scoperta ed all’esame delle ossa oracolari.

Oggi, il livello degli studi ha raggiunto un’importanza notevole, cosa che ha permesso di approfondire le conoscenze riguardo a questa inusuale pratica oracolare ed alla cultura dell’antica Cina in generale.

Il contesto storico

Le scoperte attuali relative alla pratica divinatoria tramite le ossa oracolari hanno permesso di tracciare un quadro storico esauriente riguardo a tale metodo profetico.

Gli antichi cinesi, vissuti circa tre millenni or sono, non furono infatti i primi ad utilizzare tale sistema oracolare.

A quanto si è appreso, la consuetudine di esporre al fuoco delle ossa animali per ottenere profezie risale addirittura al periodo Neolitico (5.000 a.C. circa), quando i divinatori traevano auspici in tale maniera utilizzando scapole di bovini.

A quanto sembra, tale divinazione era compiuta formulando oralmente la domanda, senza incidere sulla superficie dell’osso, dato che il numero di caratteri dell’alfabeto cinese di quell’epoca era talmente limitato da non poter consentire la compilazione di quesiti complessi.

Col passare del tempo e con l’evoluzione dell’alfabeto cinese, addivenne in uso la pratica di scrivere sulle ossa le domande da porre all’oracolo, anche grazie al sempre maggior numero di



L’evoluzione degli ideogrammi cinesi nel tempo, a partire dal III millennio a.C. fino ai giorni nostri.

La tre file di caratteri riportano rispettivamente i simboli che indicano “sera”, “tartaruga” ed “albero”.

ideogrammi a disposizione del divinatore. Questo metodo di divinazione prosperò e progredì nel tempo, fino a raggiungere il massimo splendore circa nel III millennio a.C.

Si fa risalire a tale periodo la sostituzione delle scapole di vitello, irregolari e difficili da lavorare, con la corazza ed il piastrone delle tartarughe, sensibilmente più grandi, più facilmente lavorabili per renderle adatte alla divinazione, ed esteticamente migliori da vedere e conservare.

Altri tipi di ossa continuarono ad essere utilizzati, ma con frequenza sempre minore, ed i ritrovamenti archeologici testimoniano che a fini oracolari vennero sicuramente adoperate ossa di bovini, di capre e pecore, corazze di tartaruga e persino corna di cervo ed ossa umane (specialmente crani).

Le ultime testimonianze di questa pratica risalgono all'incirca al 1.000 a.C., periodo in cui sembra cadde definitivamente in disuso, per cause ancora misteriose.

La quantità di ossa oracolari rinvenute è straordinariamente copiosa: alcuni siti particolarmente importanti, come quello di Anyang, ne ha portate alle luce oltre 100.000.

Risulta quasi impossibile poi quantificare il numero di quelle che siano andate distrutte o perdute, magari ridotte in polvere e vendute come “ossa di drago”.



Nella cartina è indicato il prolifico sito archeologico di Anyang, circa 250 km a sud di Pechino. La linea indica la regione della Cina in cui era diffusa la pratica divinatoria con le ossa oracolari.

Le ossa oracolari

Il culto degli antenati

Prima di introdurre l'utilizzo delle ossa oracolari all'interno di una campagna, è bene che tanto il DM quanto i giocatori si soffermino sull'impatto che questo nuovo sistema divinatorio potrebbe avere sulla specifica ambientazione.

Nella realtà, questa pratica era limitata ad alcune regioni dell'antica Cina, e si fondava su concetti fondamentali che devono essere rispettati (pur alterandoli lievemente per adattarli alla concezione fantasy) per conservarne lo spirito divinatorio.

Non è necessario che la cultura a cui viene attribuito questo rito sia necessariamente simile a quella dell'antica Cina, ma l'unico punto su cui si deve fare estrema attenzione è quello del rispetto del culto degli antenati.

Questa è infatti la caratteristica peculiare su cui si basa l'intero sistema divinatorio delle ossa oracolari: le domande scritte sui frammenti erano rivolte quasi esclusivamente agli spiriti degli antenati.

Occorre quindi che la razza, il popolo o la cultura che utilizzano questo metodo oracolare abbiano uno spiccato rispetto per i propri predecessori, un elaborato e complesso culto dei padri ancestrali ed una radicata venerazione nei propri antenati.

Inoltre, dato che le domande venivano poste dai divinatori agli spiriti degli antenati della persona che interpellava l'oracolo, sarebbe bene che anche chi usufruisce dei servigi di previsione del futuro abbia rispetto per i propri predecessori atavici.

Tutto il sistema oracolare è basato su questa convinzione fondamentale, e risulterebbe privo di senso se tale presupposto dovesse venire meno.

I divinatori

Non tutte le persone sono in grado di interpellare le ossa oracolari ed ottenere un responso congruo.

Esistono appositi divinatori, appartenenti indifferentemente a qualsiasi sesso, età, classe sociale, razza o professione, che hanno la particolare caratteristica di riuscire ad entrare in contatto con gli spiriti atavici ed interpretare i segni e le incrinature sulle ossa per trarne degli oracoli.

Questi divinatori possono appartenere, come visto sopra, ai gruppi razziali, culturali e sociali più eterogenei, ma ciò che li accomuna è l'innata capacità di contattare il mondo degli spiriti e ricavare profezie dai segni inviati attraverso le ossa oracolari.

I servigi di un divinatore sono sempre molto apprezzati, e spesso vengono riccamente ricompensati.

Alcuni di essi sono riusciti, grazie alla fama conquistata, ad accumulare ricchezze materiali e posizioni di prestigio nella struttura sociale del proprio paese.

Aristocratici e regnanti sono soliti fidarsi ciecamente delle loro previsioni, ma anche la gente comune o la plebe ignorante sono profondamente influenzate dal responso fornito dalle ossa oracolari.

Per legge, ai divinatori non spetta alcun compenso obbligatorio, anche se essi sono soliti chiedere un obolo commisurato alla ricchezza di chi commissiona la predizione.

Nel caso di persone povere, previsioni importanti per l'intera comunità o riguardanti fatti di estrema importanza, un divinatore potrebbe esercitare la propria arte anche in maniera del tutto gratuita.

Nella scala sociale, i divinatori sono trattati con rispetto e solitamente godono di una migliore reputazione rispetto ad individui dello stesso ceto.

Ciò soprattutto grazie alle loro doti oracolari ed alla bravura nell'esercitare correttamente e senza eccessiva avidità.

La legge è molto rigida nei confronti dei divinatori, al tempo stesso tutelandoli contro gli abusi altrui e punendoli per i propri.

E' reato della massima gravità minacciare, ferire o ancora peggio uccidere un divinatore, e le sanzioni previste per i trasgressori variano da pene pecuniarie ai lavori forzati, dalla riduzione in schiavitù al servizio del divinatore offeso fino alla prigione, dalle punizioni corporali alla mutilazione e persino alla pena di morte.

Al contrario, i divinatori non devono approfittare della propria condizione di privilegiati dal destino, non devono ricattare né ingannare chi si rivolge loro, fornire false previsioni né chiedere compensi troppo cari.

La disobbedienza anche ad uno solo di questi principi costa pene molto severe, paragonabili a quelle viste in precedenza.

I divinatori dovrebbero essere utilizzati essenzialmente come personaggi non giocanti, alla stregua di saggi ed oracoli, anche se il master potrebbe permettere ad un proprio giocatore di affiancare alla abilità standard del personaggio anche quelle esoteriche e preveggenti tipiche del divinatore.

Occorre comunque considerare con molta attenzione le conseguenze che questa concessione avrà sulla campagna in atto, dato che il personaggio divinatore si troverà a godere di alcuni privilegi ma dovrà ottemperare precisi obblighi dato il ruolo che ricopre nel tessuto sociale.

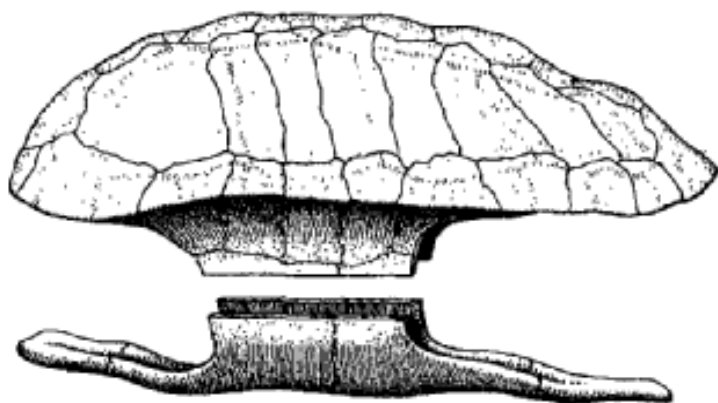
Preparazione delle ossa oracolari

Come già osservato in precedenza, le ossa più utilizzate nei riti divinatori sono principalmente quelle di animali, anche se non mancano alcune significative eccezioni.

Le scapole dei bovini, animali particolarmente diffusi, sono ottimali per i riti di previsione, grazie alla superficie pressoché liscia e piatta, ma anche ossa di pecore e capre sono utilizzate a tale scopo.

Analogamente, ben si prestano a questo fine le due parti del guscio della tartaruga gigante, la corazza

superiore ed il piastrone inferiore, data la naturale levigatezza e la maggior facilità di incisione.



Le due parti del guscio delle tartarughe giganti utilizzate nella preparazione di ossa oracolari. La corazza superiore (da cui vengono segati i collegamenti ossei che la uniscono alla parte inferiore) ed il piastrone inferiore, liscio e levigato.

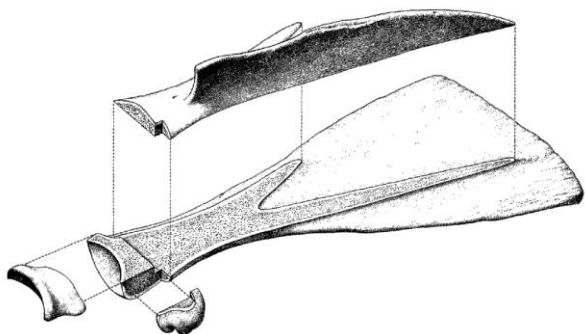
Naturalmente vi sono anche delle importanti eccezioni, costituite dalle ossa umane (specialmente da quelle del cranio) e dalle favolose ossa dei grandi draghi.

La preparazione delle ossa, effettuata personalmente dal divinatore, è un'operazione importante che viene svolta con la massima cura.

Innanzitutto, occorre procurarsi le ossa da lavorare, preferibilmente fresche, e con mezzi più o meno leciti: non ci sono problemi nell'ottenere scapole di bovino, ma trovare crani umani potrebbe richiedere una ricerca notturna in qualche cimitero della zona.

Quindi le ossa vengono messe a macerare nel vino o nell'aceto per un paio di giorni, al fine di ammorbidirle e renderle più facilmente modellabili.

Successivamente, si procede a tagliare dall'osso tutte le protuberanze e le sporgenze indesiderate, per ottenere una superficie il più liscia possibile.



Nell'illustrazione qui sopra, una scapola di vitello viene preparata per essere usata come osso oracolare, asportando tutte le parti non necessarie.

Una volta ottenuta una superficie ossea liscia, su cui sia possibile incidere i caratteri per porre la domanda desiderata, il divinatore deve scolpire sulla superficie della faccia dell'osso più levigata una coppia di incavature, una circolare superficiale ed un taglio verticale più profondo.

La coppia di incavature deve essere tracciata in modo tale che l'incisione circolare meno profonda sia in contatto con il profondo taglio verticale.

Questa particolare conformazione favorisce infatti la formazione delle piccole incrinature dalle quali poi il divinatore ricava i presagi sulla domanda posta.

A questo punto, l'osso è quasi pronto per poter essere utilizzato nella divinazione.

Incisione delle domande

Il passo successivo che spetta al divinatore è quello di scolpire sull'osso la domanda a cui si vuole ottenere risposta tramite il vaticinio.

In realtà, occorre che venga tracciata una coppia di domande antitetiche perché il rituale si svolga correttamente.

La prima domanda è affermativa, la seconda è negativa.

Ad esempio, supponiamo che un divinatore desideri sapere se in un certo giorno poverà.

Le domanda da incidere sull'osso oracolare saranno le seguenti:

“Poverà il giorno ...?” e “Non poverà il giorno ...?”

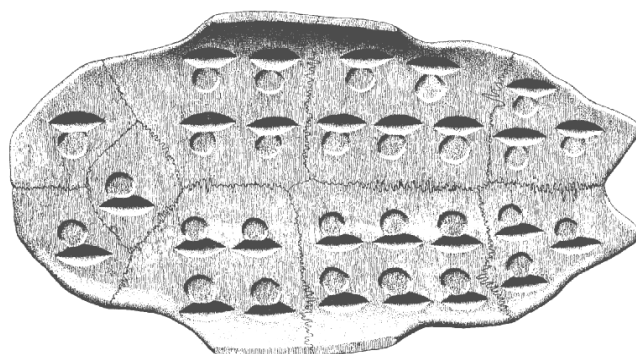
Ogni domanda va incisa in corrispondenza di una delle coppia di incavature precedentemente scolpite, dal lato dell'osso opposto a quello su cui sono state intagliate le incavature.

Le frasi devono essere estremamente semplici e di norma non superano i due o tre periodi di lunghezza.

Le domande vengono poste generalmente ad uno degli antenati, non importa se maschio o femmina, della persona che ha richiesto il vaticinio, e non ai progenitori del divinatore stesso, anche se è quest'ultimo a porre il quesito secondo il rituale appropriato e ad interpretare i segni inviati in risposta.

Talvolta, specie nel caso di persone di cultura o razza differente da quella del divinatore e con un minore culto degli antenati, è possibile porre le domande alle divinità oppure persino alle forze naturali.

I divinatori possono virtualmente porre domande di qualsiasi tipo: sull'esito di battaglie, di gravidanze, di azioni ed imprese, su battute di caccia ed abbondanza dei raccolti, su viaggi ed esplorazioni, sui fenomeni naturali e sulla buona fortuna in generale, sull'opportunità di fare offerte agli dei ed officiare



Un piastrone di tartaruga lavorato per la divinazione, con le caratteristiche coppie di incavature circolari affiancate dai profondi tagli verticali.

certe cerimonie religiose, sul decorso di malattie e persino sul significato di certi sogni onirici ed incomprensibili.

Su di uno stesso osso, a seconda dello spazio a disposizione, possono essere incise diverse coppie di domande le cui predizioni sono effettuate anche in epoche successive.

Per questo motivo, le ossa più grandi, come i piastroni di tartaruga, si fanno preferire, in quanto permettono di compiere un maggior numero di previsioni senza dover ogni volta preparare nuovamente dall'inizio una nuova superficie da incidere.

Nella maggior parte dei casi, specie per le domande di ordinaria amministrazione, le ossa oracolari completamente utilizzate vengono distrutte dopo l'uso, riducendole in frammenti che sono poi bruciati, seppelliti o gettati in acque profonde.

Questo rituale serve a purificare le ossa utilizzate ed a far sì che le creature da cui sono state ricavate trovino la pace eterna e non vaghino in cerca delle ossa sottratte loro.

Si tratta comunque di una superstizione o poco più, dato che le ossa oracolari su cui sono incise domande importanti vengono spesso conservate, sia come cimeli di famiglia dalla persona che ha richiesto l'oracolo che dal divinatore come un vero e proprio archivio.



Serie di iscrizioni in ideogrammi su osso oracolare.

Il Rituale della Fiamma

Una volta terminata la preparazione dell'osso oracolare con l'incisione delle domande, è compito al divinatore entrare in contatto con gli spiriti ancestrali ed interpretare i segni da essi inviati tramite le incrinature che si formano sulla superficie delle ossa oracolari.

Per entrare in comunione spirituale con le forze ancestrali, divine o naturali, il discepolo compie allora il Rituale della Fiamma.

In pratica, si reca in un luogo dove può rimanere completamente solo, quindi prepara un piccolo falò, badando bene di utilizzare soltanto legna raccolta durante il periodo di luna piena o di luna nuova, nell'arco di tempo che va dal tramonto al sorgere del sole.

Il fuoco va circondato con un circolo di pietre, raccolte presso il greto di un fiume o nel letto di un torrente, che vanno preventivamente purificate lasciandole immerse in un secchio di aceto ed erbe aromatiche per tre interi giorni.

Una volta disposte le pietre e preparata la legna per il falò, il divinatore pone al centro del fuoco una piccola noce, ghianda, o simile frutto, e cosparge le fascine con olio profumato ed erbe aromatiche.

Quindi si siede a gambe incrociate, rivolto verso est, la direzione in cui il sole tramonta, e mormora alcune invocazioni rituali al fine di onorare gli spiriti che sta per contattare ed a placare quello della creatura le cui ossa stanno per essere interpellate.

L'oracolo può ora accendere il fuoco, adoperando esclusivamente una candela di sego, la cui superficie esterna sia avvolta con foglie di quercia, castagno, pioppo, platano o alloro.

Quindi prende l'osso oracolare e ne espone alla fiamma la superficie posteriore, quella su cui non sono state tracciate le domande antitetiche, concentrando il calore sugli incavi circolari corrispondenti ai quesiti per cui sta compiendo il rito.

A tale scopo, dopo un'esposizione preliminare dell'intera superficie dell'osso, è opportuno focalizzare il calore sugli incavi desiderati, applicandolo tramite una piccola verga di bronzo arroventata ad un'estremità, un bastoncino infuocato o dei pezzi di carbone ardente.

Questo processo, che spesso lascia piccole tracce di bruciature sulla superficie ossea, fa sì che si producano due incrinature: una verticale all'interno dell'incavo profondo, ed una pressappoco orizzontale all'interno dell'incavo circolare.

L'applicazione del calore sulla coppia di incavi va continuata fino a che non si producono tali spaccature sulla superficie dell'osso, perché è da esse che il divinatore trarrà gli auspici per le proprie previsioni. Quando le crepe si sono prodotte, come prescritto dal rito, il divinatore allontana l'osso oracolare dalla fonte di calore, provvedendo quindi a bruciare tra le fiamme del falò il bastoncino o il pezzo di carbone, oppure riponendo per futuri utilizzi la barretta metallica.

Mentre la superficie dell'osso si raffredda, facendo apparire in maniera ancora più evidente le incrinature rituali, il divinatore deve restare assorto in meditazione, con le spalle rivolte all'osso oracolare.

Prima di terminare il Rituale della Fiamma, l'oracolo deve occuparsi del falò, soffocandolo con terra e cenere, poiché non può utilizzare acqua per spegnerlo.

Quindi raccoglie le ceneri del fuoco e le sotterra in una piccola buca, scavata al centro del falò appena estinto.

Le pietre usate per delimitare il fuoco possono essere invece riutilizzate, ma vanno prima lavate nell'acqua di un fiume o di un torrente e quindi conservate al buio dentro un sacco di tela grezza.

L'interpretazione delle incrinature rituali

A questo punto, una volta fatto raffreddare l'osso oracolare e spento il falò rituale, il divinatore è pronto per leggere ed interpretare i segni inviati dagli spiriti consultati nell'oracolo.

L'esito di questa sorta di decodificazione delle incrinature prodotte dall'applicazione del calore sulla superficie dell'osso fornirà la risposta alla domanda per cui è stata effettuata la divinazione.

Il compito materiale del divinatore è molto semplice: si limita infatti alla mera osservazione della conformazione delle crepe ossee.

Come già visto in precedenza, la presenza della coppia di incavature favorisce il formarsi di due serie ben definite di incrinature.

In particolare, il profondo taglio verticale dà origine ad una crepa verticale, mentre la fossetta circolare causa la formazione di una fenditura più o meno orizzontale, perpendicolare alla prima.

La forma finale delle incrinature è quella del carattere "pu", il quale significa appunto "divinazione".

Se l'incrinatura orizzontale è all'incirca ad angolo retto rispetto a quella verticale, allora la risposta dell'oracolo alla domanda posta viene considerata affermativa.



Differenti serie di iscrizioni di domande antitetiche in ideogrammi su un unico piastrone di tartaruga .gigante

卜

E' necessario però che la crepa orizzontale abbia un angolo di inclinazione rispetto a quella verticale che sia compreso approssimativamente tra i 70° ed i 110°.

In tutti gli altri casi, cioè se l'angolo di inclinazione è inferiore ai 70° o superiore ai 110°, oppure se le crepe non si formano in modo corretto, o ancora se una delle due non è presente o ben delineata, la risposta alla domanda posta all'oracolo viene considerata negativa.

A seguito di quanto esposto sopra, si possono avere quattro casi di responsi oracolari, da interpretare e rielaborare da parte del divinatori.

Come detto prima, le domande devono essere incise in coppie antitetiche, una positiva e l'altra negativa. Vi sono quattro casi di responso delle incrinature rituali, che spetta al divinatore analizzare, al fine di fornire una risposta coerente ed esatta alla domanda posta.

In alcune situazioni l'esame dei segni è facile ed immediato, e le risposte fornite sono chiare da individuare, mentre altre volte i segni sono complicati da leggere, confusi o poco visibili, o ancora peggio contrastanti tra loro, cosicché spetta solo all'abilità del divinatore interpretarli al meglio per fornire la risposta corretta.

Un piccolo esempio chiarirà meglio i concetti appena formulati: poniamo che un generale consulti il divinatore a proposito dell'esito di una battaglia imminente.

Piastrone di tartaruga gigante con numerose serie di domande oracolari antitetiche.



I quesiti incisi sull'osso oracolare saranno i seguenti: "La battaglia sarà vinta?" (forma positiva) e "La battaglia non sarà vinta?" (forma negativa).

I quattro casi che si possono verificare, a seconda del tipo di incrinature, sono i seguenti:

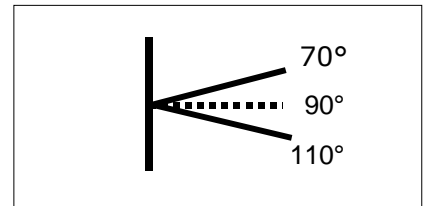
Doppia affermazione: le risposte ad entrambe le domande antitetiche, sia positiva che negativa, sono entrambe affermative.

In questo caso si ha una evidente contraddizione, e spetta quindi al divinatore interpretare i segni come meglio crede per fornire una risposta plausibile e veritiera.

Occorre che egli tenga conto della visibilità delle crepe e dell'angolo di inclinazione dei segni orizzontali rispetto a quelli verticali, prendendo poi come veritiera l'incrinatura la cui forma complessiva maggiormente si avvicina al carattere "pu".

Nell'immagine al centro di questa pagina, ad esempio, sarà considerata attendibile ai fini dell'oracolo la domanda tracciata accanto alla coppia di incrinature posta nell'angolo in alto a destra, poiché maggiormente somiglia all'ideogramma che raffigura la parola "pu".

Nell'esempio visto sopra, l'oracolo può dare come responso che la battaglia sarà vinta o non sarà vinta, a seconda se l'incrinatura più somigliante al carattere "pu" sia associata rispettivamente alla domanda positiva o a quella negativa.



Doppia negazione: le risposte ad entrambe le domande antitetiche, sia positiva che negativa, sono entrambe negative.

In questo caso si ha una evidente contraddizione, e spetta quindi al divinatore interpretare i segni come meglio crede per fornire una risposta plausibile e veritiera.

Occorre che egli tenga conto della visibilità delle crepe e dell'angolo di inclinazione dei segni orizzontali rispetto a quelli verticali, prendendo poi come veritiera l'incrinatura la cui forma complessiva maggiormente si avvicina al carattere "pu".

Se entrambe le crepe sono molto lievi o poco significative, il divinatore può decidere tra due alternative: la prima è di scegliere comunque una risposta valida alla domanda, giudicando sulla base dei pochi dati a sua disposizione, la seconda è di dichiarare che l'oracolo non ha avuto risposta per un qualche motivo a lui sconosciuto (ad esempio il rito non è stato compiuto seguendo il cerimoniale corretto, gli spiriti sono avversi al divinatore o alla persona che ha posto la domanda, gli spiriti non vogliono rispondere al quesito perché ciò porterebbe a conseguenze imprevedibili, e simili).

Nell'esempio visto sopra, l'oracolo può dare come responso che la battaglia sarà vinta o non sarà vinta, a seconda se l'incrinatura più somigliante al carattere "pu" (o comunque più visibile o facilmente interpretabile) sia associata rispettivamente alla domanda positiva o a quella negativa.

Frammento della
superficie anteriore di un
osso oracolare (sono
visibili estese zone di
bruciatura)
su cui sono state
evidenziate in bianco le
incrinature provocate dal
Rituale della Fiamma.
In corrispondenza delle
crepe, sono state
preventivamente
scavate, da parte del
divinatore,
le coppie di incavature
circolari e verticali



Affermazione positiva: la risposta alla domanda positiva è affermativa, mentre quella alla domanda negativa è negativa.

In questo caso la predizione è semplice, dato che l'unica domanda dichiarata veritiera dagli spiriti è quella positiva.

Nell'esempio visto sopra, l'oracolo darà come responso che la battaglia sarà vinta.

Affermazione negativa: la risposta alla domanda positiva è negativa, mentre quella alla domanda negativa è affermativa.

In questo caso la predizione è semplice, dato che l'unica domanda dichiarata veritiera dagli spiriti è quella negativa.

Nell'esempio visto sopra, l'oracolo darà come responso che la battaglia non sarà vinta.

A seconda delle indicazioni fornite dalla forma e dalla visibilità delle increspature, spetta quindi al divinatore interpretare i segni sulle ossa per formulare la risposta più veritiera sulla previsione.

La divinazione con ossa oracolari umane

Questa pratica è indubbiamente destinata ai divinatori più esperti e dotati, viene riservata soltanto alle questioni di grande importanza e non viene mai utilizzata pubblicamente, tranne in casi rarissimi e giustificati.

Ci sono due motivi per cui è richiesta una divinazione tramite ossa oracolari umane, provenienti per lo più dalle scapole, dal bacino o dal teschio dello scheletro.

Il primo caso è quello in cui si desidera consultare l'oracolo riguardo ad una questione di importanza vitale, mentre il secondo è quello in cui si voglia profanare la memoria della persona le cui ossa vengono utilizzate nel rituale.

In entrambe le situazioni, per il divinatore è molto difficile procurarsi la materia prima su cui incidere le domande rituali.

A volte è la stessa persona che richiede la profezia a fornire le ossa, specie nell'eventualità in cui desideri profanare il corpo di un nemico.

In altri casi è il divinatore a doversele procurare, magari con una spedizione notturna nel locale cimitero per disseppellire qualche cadavere, morto da tempo, di cui rimanga solamente lo scheletro.

Le cerimonie divinatorie con ossa umane sono particolarmente pericolose per il divinatore, perché un infinitesimale residuo metafisico dell'anima che un tempo abitava il corpo oramai decomposto sembra ancora permeare le antiche ossa.

Ciò, se da una parte consente una maggiore facilità nell'interpretazione dei segni oracolari, dall'altra crea un pericoloso legame che mette in pericolo la stabilità mentale e, in alcuni casi, persino l'essenza stessa del divinatore.

Le ossa oracolari umane sono quindi molto rare, e vengono sempre distrutte dopo il rituale, senza assolutamente conservarle.

Inoltre, la pratica di officiare cerimonie con questo genere di ossa viene malvista sia dal popolo superstizioso che dai regnanti, propensi a limitare al massimo tale macabra pratica, particolarmente raccapricciante e potenzialmente pericolosa.



Frammento di teschio umano utilizzato come osso oracolare, su cui sono visibili (nella zona annerita in basso a sinistra) i segni lasciati dal fuoco durante il Rituale della Fiamma.

La divinazione con ossa oracolari di drago

Questa pratica è estremamente rara, sia per l'immensa difficoltà nel procurarsi le ossa necessarie, che per il grande autocontrollo richiesto al divinatore per evitare di finire avviluppato dagli stessi spiriti che sta evocando.

In mancanza di vere e proprie ossa, il divinatore può ugualmente utilizzare scaglie e denti di un drago, e persino le corna se riesce a procurarsele.

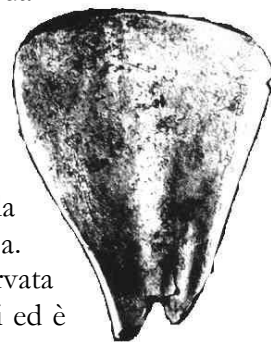


Sopra, una scaglia di drago, su cui sono state incise numerose domande rituali, utilizzata come osso oracolare.

A lato, un dente di drago.

Tutte queste parti del corpo di un drago sono infatti permeate di intensa energia mistica, che permette, in modo purtroppo pericoloso, il contatto con il mondo degli spiriti e facilita grandemente l'interpretazione dei segni da essi inviati.

Purtroppo, l'energia arcana è tale che il divinatore corre seri rischi di rimanere per sempre vittima degli stessi spiriti che ha evocato, o della stessa energia latente nelle ossa. Per questo, tale pratica è riservata solo a questioni fondamentali ed è



adoperata esclusivamente dai divinatori più esperti.

Il costo per il reperimento di queste ossa è enorme, insostenibile per chiunque non abbia a sua disposizione immense ricchezze.

Molti divinatori sono inoltre terrorizzati dalle terribili conseguenze che il rituale potrebbe avere: alcuni di coloro che hanno tentato un vaticinio con ossa oracolari di drago sono infatti stati ritrovati orrendamente uccisi, i cadaveri disseccati privati di ogni stilla di energia vitale o, ancor peggio, non sono stati ritrovati affatto.

Meccaniche di gioco

L'abilità di Vaticinio

Tutte le nozioni esposte nei paragrafi precedenti possono essere facilmente trasferite ed utilizzate con qualsiasi regolamento di gioco di ruolo, utilizzando il sistema universale descritto nel seguito.

Innanzitutto, bisogna definire l'abilità che contraddistingue i divinatori dal resto dei comuni mortali.

Come detto in precedenza, essere un divinatore è un dono che può toccare a chiunque, indipendentemente da sesso, età, classe sociale, razza o professione.

La peculiare caratteristica che qualifica un divinatore rispetto al resto dei mortali viene detta **Vaticinio (VAT)**, ed ha un valore compreso tra 1 e 6 punti, determinato casualmente lanciando 1d6.

Il master potrebbe decidere che, all'interno della propria campagna, i personaggi di alcune razze, culture o classi abbiano maggiori probabilità di essere dei divinatori, e potrebbe anche applicare dei modificatori al calcolo del punteggio di VAT, anche se si consiglia di non superare i limiti compresi tra 1 e 6 punti indicati sopra, in quanto l'intero sistema delle ossa oracolari è tarato per funzionare con questi valori, ed una alterazione del punteggio di VAT potrebbe causare sconvolgimenti dalle conseguenze imprevedibili.

Una volta calcolato il punteggio di VAT, questo resta pressoché immutabile nel corso dell'esistenza del personaggio, essendo indipendente da qualsiasi altro fattore (compresa l'esperienza).

Le sole modifiche apportate ad esso sono quelle che possono derivare da alcuni risultati della divinazione, ed anche tali variazioni non possono far ottenere punteggi inferiori ad 1 o superiori a 6.

Officiare il rituale

Questa fase della divinazione viene lasciata alla libera interpretazione dei giocatori e del master, non essendoci regole specifiche da seguire se non le linee guida indicate nei rispettivi paragrafi.

Interpretazione dei risultati

Una volta terminata correttamente la cerimonia oracolare, il discepolo deve interpretarne i segni per fornire la risposta più corretta alla domanda che era stata incisa sulle ossa.

Ciò viene fatto lanciando 2d6 e sommando il risultato al punteggio di VAT del divinatore; il totale così ottenuto viene chiamato anche **Tiro Oracolare**.

Vi sono alcuni modificatori da applicare al Tiro Oracolare, a seconda del tipo di ossa utilizzate durante il rito e delle particolari condizioni che si potrebbero verificare durante lo svolgimento della cerimonia di vaticinio.

Tabella dei modificatori al Tiro Oracolare

Condizione	Modificatore
Ossa oracolari di bovino, pecora, capra, tartaruga o altro animale	0
Ossa oracolari umane*	+4
Ossa oracolari di drago**	+8
Se il divinatore ha già eseguito una cerimonia oracolare nell'ultimo mese	-4
Se le stesse ossa sono già state utilizzate per eseguire uno o più oracoli	-1

*: comprese quelle delle maggiori razze semiumane ed umanoidi

**:: comprese scaglie, denti e corna

Si confronta quindi il punteggio finale del Tiro Oracolare sulla tabella che segue, per determinare il risultato della cerimonia di divinazione.

Tabella dei risultati della divinazione

Tiro Oracolare	Esito della divinazione
Inferiore a 0*	Gli spiriti sono ostili: nessuna risposta alle domande ed 1-3 possibilità su 1d6 che l'osso oracolare venga distrutto durante la cerimonia.
0*	Gli spiriti sono muti: nessuna risposta alle domande ed 1 possibilità su 1d6 che l'osso oracolare venga distrutto durante la cerimonia.
1 – 4*	Gli spiriti sono distanti: il divinatore deve lanciare 1d6 ed ottenere un risultato inferiore al proprio punteggio di VAT diminuito di 2 punti per riuscire ad interpretare correttamente le incrinature sulle ossa.
5 – 8	Gli spiriti sono inquieti: il divinatore deve lanciare 1d6 ed ottenere un risultato inferiore al proprio punteggio di VAT diminuito di 1 punto per riuscire ad interpretare correttamente le incrinature sulle ossa.
9 – 12	Gli spiriti sono criptici: il divinatore deve lanciare 1d6 ed ottenere un risultato inferiore al proprio punteggio di VAT per riuscire ad interpretare correttamente le incrinature sulle ossa.
13 – 16	Gli spiriti sono amichevoli: il divinatore deve lanciare 1d6 ed ottenere un risultato inferiore al proprio punteggio di VAT aumentato di 2 punti per riuscire ad interpretare correttamente le incrinature sulle ossa.
17 o superiore**	Gli spiriti sono vicini: il divinatore interpreta correttamente le incrinature sulle ossa.
*:	Il divinatore deve lanciare 1d6 ed ottenere un risultato inferiore al proprio punteggio di VAT, altrimenti la sua caratteristica di VAT viene ridotta permanentemente di un punto (non può comunque scendere al di sotto di 1).
**:	Il divinatore deve lanciare 1d6 ed ottenere un risultato superiore al proprio punteggio di VAT, per aumentare permanentemente di un punto la sua caratteristica di VAT (non può comunque salire al di sopra di 6).

La reputazione dei divinatori

A seconda dei risultati ottenuti nella sua carriera di oracolo, un divinatore gode di una certa fama presso le altre persone. Questo prestigio personale influisce positivamente (o negativamente) sulle relazioni personali e sulla posizione sociale del divinatore, ed a volte si estende anche a regioni distanti da quelle in cui normalmente opera.

Ogni divinatore inizia la propria professione con un punteggio di **Reputazione (REP)** pari a zero.

Questo valore aumenta o diminuisce (e può finire anche sotto zero se il divinatore è particolarmente fraudolento, incapace, sfortunato o tutte queste cose insieme) a seconda dei risultati ottenuti dai propri vaticini. Non ci sono limiti minimi o massimi al punteggio di REP che un divinatore può raggiungere.

L'impatto del punteggio di questi fattori sull'andamento del gioco è illustrato nelle due tabelle che seguono.

Tabella della Reputazione generale

Punteggio di REP	Livello di fama e notorietà
-100 o inferiore	Reietto cacciato a vista, odiato, forse verrà ucciso se catturato.
-50 o inferiore	Reietto, emarginato sociale, rischio di incarcerazione o schiavitù.
-1 o inferiore	Fama di incapacità, ciarlataneria, ostilità degli spiriti.
0	Nessuna fama.
1 o superiore	Fama limitata all'ambito della classe sociale in cui opera.
25 o superiore	Fama limitata all'ambito zonale (città, villaggio) in cui opera.
50 o superiore	Fama limitata all'ambito geografico in cui opera (regione, piccoli stati).
75 o superiore	Fama estesa allo stato in cui opera ed alle regioni di confine degli stati limitrofi.
100 o superiore	Fama estesa a livello mondiale, punto di riferimento per gli altri divinatori.

Tabella dei modificatori alla Reputazione

Azione compiuta	Modificatore alla REP
Per ogni divinazione eseguita con successo	+1
Per ogni divinazione fallita	-2
Per ogni punto di VAT guadagnato	+5
Per ogni punto di VAT perso	-5
Per ogni Tiro Oracolare di 0 o meno	-3
Per ogni Tiro Oracolare di 18 o più	+3
Per ogni divinazione eseguita con ossa umane	+5
Per ogni divinazione eseguita con ossa di drago	+10

I rischi della divinazione

Ogni volta che un divinatore compie una cerimonia oracolare, si trova di fronte a tre tipi di rischi: quello di fallire la previsione e perdere punti di REP, quello di offendere gli spiriti e perdere punti di VAT, e quello di spingersi troppo oltre le proprie capacità e perdere la propria anima.

I primi due casi sono stati spiegati nei paragrafi precedenti, mentre per quello che riguarda la terza possibilità, il riferimento è ai pericoli (già accennati in precedenza) di utilizzare ossa oracolari umane o di drago.

Nel caso in cui il divinatore scelga di utilizzare **ossa oracolari umane**, ha maggiori possibilità di interpretare correttamente i segni inviati dagli spiriti, ma rischia di perdere la propria stabilità mentale o persino la propria vita.

Al termine di una cerimonia vaticinale eseguita con ossa oracolari umane, il divinatore deve lanciare 1d6 ed ottenere un risultato inferiore al proprio punteggio di VAT.

Se ha successo non accade nulla, altrimenti perde permanentemente un punto di VAT (questa diminuzione non può ridurre il valore di VAT al di sotto di 1).

Oltre a ciò, se il Tiro Oracolare ha come risultato 0 o meno, il divinatore deve lanciare 1d6 ed ottenere un risultato inferiore al proprio punteggio di VAT o la sua anima sarà imprigionata dagli spiriti da lui contattati, ed egli sarà irrimediabilmente morto per sempre, oltre ogni possibilità di resurrezione.

Nel caso in cui il divinatore scelga di utilizzare **ossa oracolari di drago**, ha grandi possibilità di interpretare correttamente i segni inviati dagli spiriti, ma rischia di perdere la propria stabilità mentale o persino la propria vita.

Al termine di una cerimonia vaticinale eseguita con ossa oracolari di drago, il divinatore deve lanciare 1d6 ed ottenere un risultato inferiore al proprio punteggio di VAT ridotto di un punto.

Se ha successo non accade nulla, altrimenti perderà permanentemente un punto di VAT (questa diminuzione non può ridurre il valore di VAT al di sotto di 1).

Oltre a ciò, se il Tiro Oracolare ha come risultato 0 o meno, il divinatore deve lanciare 1d6 ed ottenere un risultato inferiore al proprio punteggio di VAT o la sua anima sarà distrutta dagli spiriti da lui contattati, ed egli sarà irrimediabilmente morto per sempre, oltre ogni possibilità di resurrezione.

Determinazione dell'angolo di inclinazione

Per determinare l'angolo di inclinazione dell'incrinatura orizzontale rispetto a quella verticale, che può essere compreso tra gli 0° ed i 180°, è necessario che il master utilizzi una procedura particolare.

E' infatti, come già accennato in precedenza, l'inclinazione di tale angolo a determinare se la risposta dell'oracolo alle domande antitetiche rituali sia affermativa o negativa.

Il master, non appena terminata la cerimonia di divinazione, controlla segretamente l'angolo di inclinazione, prima ancora che il divinatore possa procedere all'interpretazione dei risultati del vaticinio, come descritto nei paragrafi precedenti.

Per determinare quale angolo formino tra loro le incrinature rituali e se queste si sono formate in maniera corretta ed interpretabile, il DM lancia 1d6 e controlla il risultato ottenuto sulla tabella sottostante.

Tabella delle incrinature rituali

1d6 Aspetto ed inclinazione delle incrinature rituali

1*	Le incrinature non sono visibili, nessuna risposta da parte degli spiriti alle domande poste dal divinatore.
2**	Le incrinature sono leggerissime, il divinatore deve sottrarre 2 punti al totale del Tiro Oracolare per interpretarle.
3**	Le incrinature sono sottili, il divinatore deve sottrarre 1 punto al totale del Tiro Oracolare per interpretarle.
4**	Le incrinature sono visibili.
5**	Le incrinature sono marcate, il divinatore deve aggiungere 1 punto al totale del Tiro Oracolare per interpretarle.
6**	Le incrinature sono perfette, il divinatore deve aggiungere 2 punti al totale del Tiro Oracolare per interpretarle.

*: Dato che le incrinature non sono visibili, non occorre effettuare alcun tiro per determinare l'angolo di inclinazione.

**: Per determinare l'angolo di inclinazione delle incrinature, il master lancia 3d6 e somma i risultati. Il totale, espresso in gradi, è l'angolo di inclinazione dell'incrinatura orizzontale rispetto a quella verticale..

Se tale angolo è compreso tra i 70° ed i 110° gradi, la risposta dell'oracolo a quella domanda è affermativa, altrimenti si considera negativa.

Il lancio dei 3d6 per determinare l'angolo di inclinazione va effettuato separatamente per la domanda antitetica positiva e per quella negativa.

L'interpretazione dei risultati della divinazione, determinati appunto dall'angolo di incrinatura, è interamente spiegata nei paragrafi precedenti.

Piccola enciclopedia dei veleni

Autore: Stefano Lorenzi • Pubblicazione originale per L'Albero dei Giochi

Abilità "Uso dei veleni" (In)

Si tratta di una forma limitata di erboristeria, di conoscenza delle essenze, dei liquidi animali, dell'alchimia e della chimica, finalizzata alla creazione e all'uso dei veleni.

Con gli ingredienti giusti e un laboratorio il PG può fabbricare veleni. Il laboratorio deve essere del valore di almeno 200 mo per i veleni vegetali e minerali, di 400 mo per quelli animali e di 1.000 mo per quelli alchemici.

Il tiro abilità va fatto dal DM ogni volta che il personaggio tenta di realizzare un veleno, con i seguenti risultati:

- Tiro riuscito: il veleno riesce senza problemi.
- Tiro fallito di 1-2: il veleno non riesce, ma il PG crede di sì.
- Tiro fallito di 3-4: il veleno non riesce e il PG se ne accorge. Perde il 30% del valore degli ingredienti, ma può ritentare.
- Tiro fallito di 5-6: il veleno non riesce e il PG se ne accorge. Perde il 60% del valore degli ingredienti, ma può ritentare.
- Tiro fallito di 7-10: il veleno non riesce e il PG se ne accorge. Perde tutto il valore degli ingredienti.
- Tiro fallito di 11 o più: come sopra, ma il PG subisce l'effetto minimo del veleno.

Il PG può anche fare antidoti, riuscendo innanzitutto un tiro abilità per determinare il tipo di veleno (se non lo conosce) ed un altro tiro abilità per realizzare l'antidoto, provveduto ad acquisire gli ingredienti necessari. Se il tiro per riconoscere il veleno (questa volta fatto dal PG) fallisce, il tentativo di realizzare l'antidoto (tiro del DM) ha una penalità di -10. L'antidoto costa il 120% del prezzo del veleno.

Abilità correlate:

Alchimia (+3 ai tiri abilità con veleni alchemici)

Anatomia (+2 ai tiri abilità con veleni animali)

Chimica (+1 ai tiri abilità con veleni alchemici)

Erboristeria (+2 ai tiri abilità con veleni vegetali)

Identificare funghi (+2 ai tiri abilità con veleni da fungo)

DESCRIZIONE DEI VELENI E LEGENDA:

Provenienza: Minerale, Vegetale, Animale, Alchemica.

Reperibilità: Clima o contesto in cui trovare gli ingredienti principali: Deserto, Climi tropicali, Climi temperati, Climi freddi. Se chi produce il veleno non si trova nel clima adatto, la rarità del veleno aumenta di un fattore se il clima è prossimo a quello in cui sta, di due se è più distante. (Es. veleno comune in clima temperato diventa veleno insolito in clima freddo o raro in clima desertico).

Rarità: Determina la possibilità in % di reperire gli ingredienti per il veleno. Se il tiro riesce, il PG trova gli ingredienti per il numero di dosi specificato in tabella:

Comune	70%	3d6 dosi
Insolito	55%	2d6 dosi
Raro	40%	1d8 dosi
Molto raro	25%	1d6 dosi
Estremamente raro	10%	1d3 dosi
Unico	0-1%	1d3 dosi

Se il PG non riesce a reperire gli ingredienti deve aspettare qualche giorno o un'occasione più favorevole.

Modifiche al T.S.: Variano da +4 a -4.

Metodo d'azione:

Gas	Ha effetto al contatto con i polmoni della vittima e in un volume di 3 x 3 x 3 metri. Se la vittima trattiene il fiato (se ne accorge in tempo e riesce un T.S. contro Soffio del Drago) riceve un bonus di +2 al T.S.
Contatto	Ha effetto a contatto con la pelle della vittima.
Iniezione	Ha effetto quando entra in contatto con l'apparato circolatorio della vittima attraverso il sangue o una ferita. Se questo tipo di veleno viene ingerito, la vittima ha un bonus di +4 al T.S.
Ingestione	Ha effetto quando entra in circolo attraverso l'apparato gastrico. Se questo tipo di veleno è iniettato, esso dà alla vittima un bonus di +2 al T.S.

Tempo d'azione: Entro quanto il veleno farà effetto.

Durata metabolica: Quanto tempo rimane nell'organismo.

Dose: Effetti per una creatura di taglia Media. Per le altre taglie calcolare così:

Taglia Piccolissima	1/4 di dose
Taglia Piccola	1/2 dose (esclusi nani e halfling)
Taglia Grande	2 dosi
Taglia Enorme	4 dosi
Taglia Gargantua	8 dosi

Se si utilizza una dose pari a 1/2 del valore stabilito per la taglia, la vittima riceve un bonus di +4 al T.S.

Se la dose è ridotta a 1/4 il bonus è di +8, ecc.

Se invece si utilizza una dose doppia rispetto al normale, il T.S. è penalizzato di -4. Se la dose è quadrupla la penalità è di -8 e così via.

Aspetto finale: Come si presenta il veleno pronto all'uso

Conservazione: Quanto dura il veleno pronto prima di perdere il suo potere.

Antidoto: È conosciuto o meno l'antidoto.

Costo produzione: Quanto costa una dose di veleno a chi la produce.

ABETE NERO

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Climi freddi
<i>Rarità:</i>	Raro
<i>Modifiche al T.S.:</i>	0
<i>Metodo d'azione:</i>	Iniezione
<i>Tempo d'azione:</i>	Immediato
<i>Durata metabolica:</i>	1 giorno
<i>Dose:</i>	10 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Resina
<i>Conservazione:</i>	6 mesi
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	330 mo

- ◆ T.S. fallito: MORTE per arresto cardiaco provocato da shock tossico.
- ◆ T.S. riuscito: 2d10 P.F. di intossicazione sanguigna, malessere generale per 1 giorno (-2 o -10% a tutti i tiri).

ACONITO NAPELLO

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Climi temperati
<i>Rarità:</i>	Raro
<i>Modifiche al T.S.:</i>	-3
<i>Metodo d'azione:</i>	Ingestione
<i>Tempo d'azione:</i>	1d3 turni
<i>Durata metabolica:</i>	1d2+2 giorni
<i>Dose:</i>	5 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Liquido verde asprissimo
<i>Conservazione:</i>	1d6 giorni
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	230 mo

- ◆ T.S. fallito: MORTE per arresto dei centri nervosi e conseguente soffocamento. Da quando il veleno inizia il suo effetto la vittima muore in 1d6 round, durante i quali è paralizzata.
- ◆ T.S. riuscito: 1d6 P.F. per spasmi muscolari e distorsioni nervose interne.

ACONITO VULPARIA O ERBA ANTI-LICANTROPI

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Climi temperati
<i>Rarità:</i>	Insolito
<i>Modifiche al T.S.:</i>	-2
<i>Metodo d'azione:</i>	Ingestione
<i>Tempo d'azione:</i>	1d3 round
<i>Durata metabolica:</i>	1d4+2 giorni
<i>Dose:</i>	5 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Liquido blu molto amaro

<i>Conservazione:</i>	1d6 giorni
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	170 mo

- ◆ T.S. fallito: MALATTIA DEBILITANTE per progressiva paralisi dei centri nervosi e conseguente, lento soffocamento. Da quando il veleno inizia il suo effetto la vittima perde 1 punto di Fo, Co. e Ds. ogni ora, fino a zero. Da quel momento è paralizzata e muore in 1d4+2 giorni da quando il veleno è entrato in circolo. Una volta che anche uno solo dei punteggi è a zero, la vittima non può più essere curata, se non con artifici magici.
- ◆ T.S. riuscito: 1d4 P.F. per spasmi muscolari e piccole emorragie interne.

Quest'erba è particolarmente sgradita ai licanthropi, che subiscono gli effetti del veleno come fossero degli umani normali. Essi hanno una repulsione innata e istintiva a questo fiore, che se viene messo loro di fronte, li tiene a bada come un simbolo sacro con i vampiri.

ALBERO DELLA MORTE O TASSO

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Climi temperati
<i>Rarità:</i>	Raro
<i>Modifiche al T.S.:</i>	-4
<i>Metodo d'azione:</i>	Ingestione
<i>Tempo d'azione:</i>	1d6 round
<i>Durata metabolica:</i>	2d6 ore
<i>Dose:</i>	5 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Polvere aromatica
<i>Conservazione:</i>	3 giorni
<i>Antidoto:</i>	No
<i>Costo produzione:</i>	280 mo

- ◆ T.S. fallito: MORTE per blocco della circolazione e illividimento del cadavere.
- ◆ T.S. riuscito: NIENTE.

ALITO DI SERPENTE

<i>Provenienza:</i>	Alchemica
<i>Reperibilità:</i>	Variabile
<i>Rarità:</i>	Estremamente raro
<i>Modifiche al T.S.:</i>	-2
<i>Metodo d'azione:</i>	Gas
<i>Tempo d'azione:</i>	Immediato
<i>Durata metabolica:</i>	1 ora
<i>Dose:</i>	50 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Gas giallastro
<i>Conservazione:</i>	Indefinita

Antidoto: Sì
Costo produzione: 360 mo

- ◆ T.S. fallito: MORTE per shock tossico polmonare, paralisi muscolare.
- ◆ T.S. riuscito: 2d10 P.F. e semiparalisi muscolare per 5 round (-4 o -20% a tutti i tiri e alla C.A.).

AMANITA MUSCARIA

Provenienza: Vegetale
Reperibilità: Climi freddi
Rarità: Comune
Modifiche al T.S.: 0
Metodo d'azione: Ingestione
Tempo d'azione: 3d10 round
Durata metabolica: 6 ore
Dose: 20 ml.
Aspetto finale: Lattice amaro
Conservazione: 10 giorni
Antidoto: Sì
Costo produzione: 100 mo

- ◆ T.S. fallito: ALLUCINAZIONI con sfasamento della realtà soggettiva, assoluta permeabilità immaginativa che produce effetti simili all'LSD. Associato a questo effetto c'è anche un aumento dell'energia corporea per 6 ore, con aumento della Fo., Ds. e Co. di 2 punti (la Fo. eccezionale 18/xx aumenta del +20%). Ad ogni somministrazione c'è il 5% di possibilità che la vittima abbia dei contatti con esseri soprannaturali, con premonizioni o visioni specifiche, a scelta del DM.
- ◆ T.S. riuscito: MAL DI PANCIA per 1d6 ore, con malessere generale che impedisce il lancio di magie ai magic-users o l'uso di Npr che richiedono concentrazione.

AMBRA DI MEDUSA

Provenienza: Animale (mare)
Reperibilità: Climi tropicali
Rarità: Molto raro
Modifiche al T.S.: -1
Metodo d'azione: Contatto
Tempo d'azione: 1d10 round
Durata metabolica: 10 giorni
Dose: 100 ml.
Aspetto finale: Sciroppo
Conservazione: 1 giorno
Antidoto: No
Costo produzione: 1.030 mo

- ◆ T.S. fallito: MORTE in 10 giorni per ulcerazione progressiva del corpo a partire dalla parte che ha toccato il veleno, con sanguinamenti sempre più copiosi.
- ◆ T.S. riuscito: ULCERAZIONI evidenti con perdita di 1d8 P.F. e di 1d4 punti Fascino (o Carisma) permanenti, curabili con chirurgia plastica (!) o magia.

ARSENICO

Provenienza: Minerale
Reperibilità: Variabile
Rarità: Molto raro
Modifiche al T.S.: 0
Metodo d'azione: Ingestione
Tempo d'azione: 1d3+1 ore
Durata metabolica: 2d6 giorni
Dose: 50 ml.
Aspetto finale: Polvere bianca
Conservazione: Indefinita
Antidoto: Sì
Costo produzione: 390 mo

- ◆ T.S. fallito: MORTE per dolorosissime ulcerazioni dello stomaco e dell'intestino, che portano la vittima nella tomba dopo 1d3 ore dall'inizio dell'effetto. L'antidoto consente il T.S. anche dopo l'inizio dell'effetto, ma con penalità di -2 per ogni ora trascorsa.
- ◆ T.S. riuscito: ULCERA allo stomaco e/o all'intestino. La vittima è soggetta a forti dolori di pancia ed emorragie interne che la costringono a contrazioni violente e conati di vomito sanguinolento. L'effetto è quello dello stordimento per 1d6 round, la prima volta all'effetto del veleno, poi 1d3 volte al giorno con probabilità giornaliera del 75%.

AUSONIA

Provenienza: Vegetale
Reperibilità: Climi freddi
Rarità: Estremamente raro
Modifiche al T.S.: -3
Metodo d'azione: Ingestione
Tempo d'azione: 1d4 giorni
Durata metabolica: 1d4 giorni dall'azione
Dose: 5 ml.
Aspetto finale: Liquido incolore e insapore
Conservazione: 1d6 mesi
Antidoto: Sì
Costo produzione: 810 mo

- ◆ T.S. fallito: MORTE in 1d4 giorni per

paralisi cardiaca progressiva, dolorosa e lenta con spasmi e convulsioni (l'avvelenamento è identificabile solo con mezzi magici, altrimenti è invisibile).

- ♦ T.S. riuscito: COMA leggero per 1d4 giorni associato a convulsioni; al risveglio T.S. contro morte o perdita permanente di 1d3 punti In.

BACIO DI DAMA

<i>Provenienza:</i>	Vegetale e umana
<i>Reperibilità:</i>	Variabile
<i>Rarità:</i>	Unico
<i>Modifiche al T.S.:</i>	-4
<i>Metodo d'azione:</i>	Contatto (via orale)
<i>Tempo d'azione:</i>	2d10 ore
<i>Durata metabolica:</i>	20 giorni
<i>Dose:</i>	5 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Pomata o rossetto
<i>Conservazione:</i>	10 giorni
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	primo mese 890 mo successivamente 710 mo

Questo veleno è stato creato da Irene son Wallas, una nobildonna espertissima nell'uso dei veleni, disinvoltata creatura che ha assassinato decine di uomini con i suoi baci.

Il veleno ha un'origine speciale: chi lo produce deve ingerire continuamente, ogni giorno e per almeno un mese prima della produzione del veleno, un composto fatto di Belladonna (v. sotto, 1/50 di dose ogni giorno = 1 ml), pepe e sangue proprio, mescolati in un bicchierino.

Allo scadere dei 30 giorni il PG preleva un po' del suo sangue (50 ml.) e lo mescola con dell'alcool puro, distillandolo in un alambicco. Il risultato viene poi mescolato con una gelatina particolare tratta da fiori, piante comuni e rare, acqua e zucchero, ben mescolata per ricavarne una pomata trasparente, del tutto incolore e insapore.

Per usare il veleno l'avvelenatore si spalma un po' di pomata (anche sotto forma di rossetto, per le donne) sulle labbra e bacia la vittima sulla bocca. Il PG è immune all'effetto del veleno, la vittima si suppone di no.

Il veleno assunto per via di contatto orale si diffonde nel corpo della vittima, procurando i suoi effetti mortali.

L'assunzione continua di Belladonna rende l'avvelenatore immune a questo veleno dopo 3 mesi di continua assunzione del composto e immune al Bacio di dama già dal primo mese. Cessata l'assunzione del composto il PG resta immune alla

Belladonna e al Bacio di dama per 6 mesi consecutivi.

L'antidoto, prodotto con il sangue dell'avvelenatore (altrimenti non funziona) deve essere ingerito entro le prime 2 ore, altrimenti non c'è scampo, tranne per i casi di cura magica.

- ♦ T.S. fallito: MORTE per arresto cardiaco provocato da shock tossico. Si dice che la vittima, nel momento della morte, veda l'immagine del suo avvelenatore e capisca cos'è successo. Il ricordo del bacio e della terribile beffa lo fa morire con il sorriso sulle labbra.
- ♦ T.S. riuscito: MORTE, come sopra.

La caratteristica di questo veleno, associata all'essenza vitale dell'assassino (il suo sangue), produce talvolta effetti collaterali nel piano dello spirito e nel piano negativo della realtà: ogni volta che una persona muore con questo veleno essa ha l'1% di possibilità per D.V. o livello di ritornare da morta per vendicarsi. Se è questo il caso, il DM deciderà in che forma il morto ritornerà per esigere il suo credito (fantasma, revenant, zombie, ghoul, spettro, ecc.).

BELLADONNA

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Climi temperati
<i>Rarità:</i>	Raro
<i>Modifiche al T.S.:</i>	+4
<i>Metodo d'azione:</i>	Ingestione
<i>Tempo d'azione:</i>	1d4 ore
<i>Durata metabolica:</i>	3 giorni
<i>Dose:</i>	50 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Liquido verde al sapore di the
<i>Conservazione:</i>	3 giorni
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	210 mo

- ♦ T.S. fallito: MORTE per avvelenamento sanguigno, occhi arrossati.
- ♦ T.S. riuscito: Mal di pancia con malessere leggero generale che impedisce il lancio di magie ai magic-users o l'uso di Npr che richiedono concentrazione

CAMOMILLA

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Climi temperati
<i>Rarità:</i>	Comune
<i>Modifiche al T.S.:</i>	+3

<i>Metodo d'azione:</i>	Iniezione
<i>Tempo d'azione:</i>	Immediato
<i>Durata metabolica:</i>	4 ore
<i>Dose:</i>	5 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Resina
<i>Conservazione:</i>	10 giorni
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	25 mo

- ◆ T.S. fallito: SONNO, la vittima cade addormentata come da un incantesimo *Sonno* per 4 ore.
- ◆ T.S. riuscito: STORDIMENTO, la vittima è stordita per 1 ora con -1 o -5% a tutti i lanci.

CAPRIFOGLIO NERO

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Climi temperati
<i>Rarità:</i>	Insolito
<i>Modifiche al T.S.:</i>	+2
<i>Metodo d'azione:</i>	Ingestione
<i>Tempo d'azione:</i>	2d6 round
<i>Durata metabolica:</i>	1 giorno
<i>Dose:</i>	10 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Farina tipo alimentare
<i>Conservazione:</i>	1 mese
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	190 mo

- ◆ T.S. fallito: SONNO, la vittima cade addormentata come da un incantesimo *Sonno* per circa 24 ore di filata.
- ◆ T.S. riuscito: STORDIMENTO, la vittima è stordita per 24 ore e riesce a malapena a rendersi conto di ciò che le accade: non può difendersi e se ne è costretta ha -4 o -20% a tutti i tiri e +4 alla C.A.

CICUTA

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Climi temperati
<i>Rarità:</i>	Insolito
<i>Modifiche al T.S.:</i>	-2
<i>Metodo d'azione:</i>	Ingestione
<i>Tempo d'azione:</i>	1d3+3 ore
<i>Durata metabolica:</i>	1d3+3 giorni
<i>Dose:</i>	20 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Poltiglia aspra
<i>Conservazione:</i>	3 mesi
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	250 mo

- ◆ T.S. fallito: MORTE in 1d3+3 giorni per

progressivo rallentamento dell'attività cardiaca, fino all'arresto. L'antidoto può essere somministrato solo nelle prime 12 ore dall'inizio degli effetti, altrimenti non ha effetto.

- ◆ T.S. riuscito: VOMITO e malessere per la durata metabolica (-1 o -5% a tutti i tiri).

CORTECCIA STRIATA

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Climi freddi
<i>Rarità:</i>	Comune
<i>Modifiche al T.S.:</i>	0
<i>Metodo d'azione:</i>	Iniezione
<i>Tempo d'azione:</i>	1d6 round
<i>Durata metabolica:</i>	1d6+4 round
<i>Dose:</i>	10 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Resina
<i>Conservazione:</i>	2 mesi
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	5 mo

- ◆ T.S. fallito: SVENIMENTO per 1d6+4 round.
- ◆ T.S. riuscito: STORDIMENTO leggero (-1 o -5% ai tiri e alla C.A.) per 1d3 round, con impossibilità di lanciare incantesimi o usare Npr che richiedono il ragionamento.

ELLEBORO NERO

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Climi temperati
<i>Rarità:</i>	Comune
<i>Modifiche al T.S.:</i>	+3
<i>Metodo d'azione:</i>	Ingestione
<i>Tempo d'azione:</i>	1 ora
<i>Durata metabolica:</i>	3d6+2 giorni
<i>Dose:</i>	30 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Liquido nero dolce
<i>Conservazione:</i>	1 mese
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	280 mo

- ◆ T.S. fallito: PAZZIA per 5-20 giorni con delirio, manie di persecuzione, cambiamenti di umore, confusione. La vittima deve riuscire un T.S. contro morte ogni round qualora voglia compiere azioni coerenti o lanciare incantesimi. La pazzia può anche far lanciare incantesimi impazziti alla vittima.
- ◆ T.S. riuscito: NIENTE.

ERBA DEL SONNO

<i>Provenienza:</i>	Vegetale (mare)
<i>Reperibilità:</i>	Climi tropicali
<i>Rarità:</i>	Comune
<i>Modifiche al T.S.:</i>	+2
<i>Metodo d'azione:</i>	Iniezione
<i>Tempo d'azione:</i>	1d4 round
<i>Durata metabolica:</i>	1d8+8 ore
<i>Dose:</i>	50 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Resina
<i>Conservazione:</i>	2d10 giorni
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	25 mo

- ◆ T.S. fallito: SONNO profondo per 1d8+8 ore.
- ◆ T.S. riuscito: NIENTE.

FULMINE AZZURRO

<i>Provenienza:</i>	Alchemica
<i>Reperibilità:</i>	Variabile
<i>Rarità:</i>	Estremamente raro
<i>Modifiche al T.S.:</i>	-4
<i>Metodo d'azione:</i>	Gas
<i>Tempo d'azione:</i>	1d3 round
<i>Durata metabolica:</i>	1 turno
<i>Dose:</i>	500 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Liquido azzurro
<i>Conservazione:</i>	Indefinita
<i>Antidoto:</i>	No
<i>Costo produzione:</i>	450 mo

Liquido conservato in fiale da 500 ml. Se spaccata la fiala il liquido diventa gradualmente un gas azzurro, evaporando dal luogo che ha bagnato. Con l'evaporazione il gas diventa una nube elettrica che produce piccole scariche addosso alla vittima e ad ognuno entro 3 metri da essa.

- ◆ T.S. fallito: FULMINE da 2d6 P.F. a round, consecutivi per 1 turno.
- ◆ T.S. riuscito: DANNO DIMEZZATO.

FUNGO ALLUCINOGENO

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Climi temperati
<i>Rarità:</i>	Molto raro
<i>Modifiche al T.S.:</i>	0
<i>Metodo d'azione:</i>	Ingestione
<i>Tempo d'azione:</i>	1d3 turni
<i>Durata metabolica:</i>	1 giorno
<i>Dose:</i>	10 ml.

<i>Aspetto finale:</i>	Poltiglia aromatica
<i>Conservazione:</i>	1 giorno
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	65 mo

- ◆ T.S. fallito: ALLUCINAZIONI per 1 giorno, con effetti simili all'LSD o a una *Creazione spettrale*. Confusione generale.
- ◆ T.S. riuscito: MALESSERE leggero con perdita di 1d6 P.F. per ulcerazioni intestinali.

FUNGO DEL DESERTO

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Deserto sabbioso
<i>Rarità:</i>	Molto raro
<i>Modifiche al T.S.:</i>	-2
<i>Metodo d'azione:</i>	Ingestione
<i>Tempo d'azione:</i>	2d10 round
<i>Durata metabolica:</i>	12 ore
<i>Dose:</i>	5 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Liquido color sabbia
<i>Conservazione:</i>	1 mese
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	260 mo

Veleno tratto da un fungo nero che cresce la notte fra le dune del deserto e che con il sorgere del sole comincia a essiccare.

- ◆ T.S. fallito: MORTE lenta in 1d6+2 ore, vomito e dolori lancinanti allo stomaco, vescicazioni interne intestinali. Il cadavere ha la pelle secca e marrone come la sabbia.
- ◆ T.S. riuscito: NIENTE, la pelle della vittima comunque si inaridisce e la vittima perde 1 punto Fascino (o Carisma) per 10 giorni.

ISPADEL

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Climi freddi
<i>Rarità:</i>	Raro
<i>Modifiche al T.S.:</i>	+1
<i>Metodo d'azione:</i>	Contatto
<i>Tempo d'azione:</i>	1 round
<i>Durata metabolica:</i>	1d6 turni
<i>Dose:</i>	10 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Tessuto marrone simile al lino
<i>Conservazione:</i>	Indefinita
<i>Antidoto:</i>	No
<i>Costo produzione:</i>	45 mo

- ◆ T.S. fallito: ILARITÀ temporanea, simile

all'incantesimo *Tasha's Uncontrollable Hideous Laughter* (mago 2°).

- ♦ **T.S. riuscito:** ILARITÀ leggera temporanea per la durata dell'effetto: la vittima crede tutto uno scherzo e non prende niente sul serio. In caso di situazioni drammatiche, se la vittima vuole compiere azioni con fini seri deve riuscire un T.S. contro veleno ogni round o buttare tutto in ridere.

LOGORRO, O SPIRITO DELLA LINGUA LUNGA

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Climi tropicali
<i>Rarità:</i>	Insolito
<i>Modifiche al T.S.:</i>	+1
<i>Metodo d'azione:</i>	Ingestione
<i>Tempo d'azione:</i>	1d6 round
<i>Durata metabolica:</i>	1d3+1 turni
<i>Dose:</i>	20 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Liquore gusto liquirizia
<i>Conservazione:</i>	1 anno
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	5 mo

- ♦ **T.S. fallito:** LOGORREA, cioè la predisposizione molto accentuata della vittima a parlare, di tutto, con molto zelo e descrizione dei particolari. È un veleno che viene usato per far parlare le persone, facendo dire loro cose che altrimenti non direbbero, rilasciando ogni freno inibitore. Attenzione: la vittima non è *charmata*, quindi non risponderà a domande fatte da nemici o persone sospette (in caso si può fare un T.S.), ma esaudirà ogni curiosità di amici, parenti, pubblico e conoscenti, anche le cose più intime.
- ♦ **T.S. riuscito:** NESSUNO, il veleno non ha effetto, anche se la vittima, per la durata del veleno, diventa un buon compagno di discussione.

MUSCHIO ROSSO

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Climi freddi
<i>Rarità:</i>	Raro
<i>Modifiche al T.S.:</i>	-4
<i>Metodo d'azione:</i>	Iniezione
<i>Tempo d'azione:</i>	Immediato
<i>Durata metabolica:</i>	1 round
<i>Dose:</i>	5 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Resina bagnata
<i>Conservazione:</i>	2 mesi
<i>Antidoto:</i>	No

Costo produzione: 400 mo

- ♦ **T.S. fallito:** MORTE per esplosione delle arterie data da una violenta pressione esercitata dal contatto fra la tossina e il sangue, senza rimedio.
- ♦ **T.S. riuscito:** 3d10 P.F. per forte pressione esercitata sull'apparato circolatorio dalla tossina.

PRAKA

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Climi tropicali
<i>Rarità:</i>	Raro
<i>Modifiche al T.S.:</i>	0
<i>Metodo d'azione:</i>	Ingestione
<i>Tempo d'azione:</i>	1d4 round
<i>Durata metabolica:</i>	1d6 round
<i>Dose:</i>	10 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Pillole bianche e blu
<i>Conservazione:</i>	1 anno
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	680 mo

- ♦ **T.S. fallito:** 2d10 P.F. a round per 1d6 round con allucinazioni e visioni mostruose. Al termine c'è il 25% di possibilità che la vittima sia perennemente pazza (la sua In. scende a 5).
- ♦ **T.S. riuscito:** NIENTE.

PSEUDODRAGO

<i>Provenienza:</i>	Animale
<i>Reperibilità:</i>	Variabile
<i>Rarità:</i>	Molto raro
<i>Modifiche al T.S.:</i>	+2
<i>Metodo d'azione:</i>	Gas
<i>Tempo d'azione:</i>	Immediato
<i>Durata metabolica:</i>	1d6 giorni
<i>Dose:</i>	100 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Gas arancione
<i>Conservazione:</i>	Indefinita
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	700 mo

- ♦ **T.S. fallito:** CATATONIA completa per 1d6 giorni.
- ♦ **T.S. riuscito:** NIENTE.

RADICI BLU

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Climi freddi
<i>Rarità:</i>	Insolito

Modifiche al T.S.: +2
Metodo d'azione: Contatto
Tempo d'azione: Immediato
Durata metabolica: 1 turno
Dose: 50 ml.
Aspetto finale: Poltiglia appiccicosa
Conservazione: 1 giorno
Antidoto: Sì
Costo produzione: 5 mo

- ♦ T.S. fallito: STORDIMENTO e LENTEZZA per 1 turno, con senso di gelo assoluto. Tutti i tiri sono penalizzati di -3 o -15%, la C.A. si riduce di +3 e la lentezza fa compiere le azioni alla metà del ritmo normale. La vittima non può usare Npr basate su Ds. o sul ragionamento, né lanciare incantesimi.
- ♦ T.S. riuscito: STORDIMENTO LEGGERO per 1 round (-1 o -5% a tutti i tiri) e impossibilità di usare Npr basate sul ragionamento o incantesimi.

RADICI DI LAVA

Provenienza: Minerale
Reperibilità: Vulcani
Rarità: Raro
Modifiche al T.S.: +2
Metodo d'azione: Contatto
Tempo d'azione: Immediato
Durata metabolica: 1 ora
Dose: 50 ml.
Aspetto finale: Resina
Conservazione: Indefinita
Antidoto: No
Costo produzione: 40 mo

- ♦ T.S. fallito: SEMIPARALISI per aumento della temperatura corporea, inabilità al movimento per 1d6 turni: la vittima ha -4 o -20% a tutti i tiri e alla C.A. e si può muovere a velocità 3 per pochi metri, riposando spesso.
- ♦ T.S. riuscito: STORDIMENTO LEGGERO per 1d6 round (-1 o -5% a tutti i tiri) con febbre e sudori, con impossibilità di usare Npr basate sul ragionamento o incantesimi.

RAGNO DELLE NEVI

Provenienza: Animale
Reperibilità: Climi freddi
Rarità: Raro
Modifiche al T.S.: 0
Metodo d'azione: Iniezione
Tempo d'azione: 1round

Durata metabolica: 1d10 turni
Dose: 5 ml.
Aspetto finale: Liquido blu gelido
Conservazione: 1 giorno
Antidoto: No
Costo produzione: 900 mo

- ♦ T.S. fallito: CECITÀ PERMANENTE e 3d8 P.F.
- ♦ T.S. riuscito: CECITÀ per 1d10 turni e 2d6 P.F.

RAGNO DI CRISTALLO

Provenienza: Animale
Reperibilità: Climi temperati
Rarità: Molto raro
Modifiche al T.S.: 0
Metodo d'azione: Contatto
Tempo d'azione: Immediato
Durata metabolica: 1d4 round
Dose: 50 ml.
Aspetto finale: Acido trasparente striato
Conservazione: 1 mese
Antidoto: Sì
Costo produzione: 440 mo

- ♦ T.S. fallito: MORTE per ustione acida insinuata negli organi vitali per via epidermica. Il cadavere è completamente sfigurato e corrosivo in 1d4 round.
- ♦ T.S. riuscito: 2d8 P.F. da acido e perdita permanente di 1 punto Fascino (o Carisma).

SCORPIONE DI BHUT

Provenienza: Animale
Reperibilità: Deserto
Rarità: Insolito
Modifiche al T.S.: +1
Metodo d'azione: Iniezione
Tempo d'azione: Immediato
Durata metabolica: 1 ora
Dose: 5 ml.
Aspetto finale: Liquido rosso appiccicoso
Conservazione: Indefinita
Antidoto: Sì
Costo produzione: 10 mo

- ♦ T.S. fallito: PARALISI ALLE GAMBE per blocco centri nervosi inferiori, per 1 ora.
- ♦ T.S. riuscito: NIENTE.

SERPENTE IMPERIALE

<i>Provenienza:</i>	Animale
<i>Reperibilità:</i>	Climi tropicali
<i>Rarità:</i>	Estremamente raro
<i>Modifiche al T.S.:</i>	-3
<i>Metodo d'azione:</i>	Iniezione
<i>Tempo d'azione:</i>	1 ora
<i>Durata metabolica:</i>	1 giorno
<i>Dose:</i>	10 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Liquido rosso
<i>Conservazione:</i>	5 giorni
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	610 mo

- ♦ T.S. fallito: NECROSI progressiva all'arto colpito con sua caduta per dissoluzione dei tessuti in 1 giorno. Perdita permanente di una percentuale di P.F. sul totale della vittima: mano o piede 2%, braccio 5-7%, gamba 7-9%. Se viene colpita una parte vitale del corpo la necrosi porta alla MORTE.
- ♦ T.S. riuscito: PARALISI dell'arto colpito per 1 giorno con perdita di 1d6 P.F. Se viene colpita una parte vitale, paralisi completa per 1 giorno.

SUSSURRO

<i>Provenienza:</i>	Animale
<i>Reperibilità:</i>	Climi caldi
<i>Rarità:</i>	Molto raro
<i>Modifiche al T.S.:</i>	0
<i>Metodo d'azione:</i>	Contatto (orecchio)
<i>Tempo d'azione:</i>	Immediato
<i>Durata metabolica:</i>	1 round
<i>Dose:</i>	5 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Polvere grigia
<i>Conservazione:</i>	Indeterminata
<i>Antidoto:</i>	No
<i>Costo produzione:</i>	800 mo

È un veleno tratto dalle ghiandole di un pipistrello raro, chiamato appunto "Sussurro". Il veleno ha effetto se soffiato nelle orecchie della vittima, anche in uno solo. Per soffiare il veleno a una vittima in combattimento occorre essere in corpo a corpo e fare un TxC con penalità di -8 (vale il bonus TxCL) contro la C.A. della vittima senza armatura, ma con bonus Ds., magici o di stile.

- ♦ T.S. fallito: SORDITÀ per lesione permanente dell'apparato uditivo, curabile solo magicamente. Il dolore impone una debilitazione temporanea di 3d6 round, in cui la

vittima ha -2 o -10% a tutti i tiri e alla C.A.

- ♦ T.S. riuscito: SORDITÀ temporanea per 1d6 round, con debilitazione dolorosa di 1 round, come sopra.

TISANA DEL PAZZO

<i>Provenienza:</i>	Vegetale
<i>Reperibilità:</i>	Climi temperati
<i>Rarità:</i>	Insolito
<i>Modifiche al T.S.:</i>	+4
<i>Metodo d'azione:</i>	Ingestione
<i>Tempo d'azione:</i>	1d3 turni
<i>Durata metabolica:</i>	3 turni
<i>Dose:</i>	50 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Liquido dolce
<i>Conservazione:</i>	1 mese
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	5 mo

- ♦ T.S. fallito: CONFUSIONE generale (come l'incantesimo) per 3 turni.
- ♦ T.S. riuscito: STORDIMENTO, la vittima è stordita per 1 round con -1 o -5% a tutti i lanci.

VELENI GENERICI (TIPI A-Z)

<i>Provenienza:</i>	Variabile
<i>Reperibilità:</i>	Variabile
<i>Rarità:</i>	Variabile
<i>Modifiche al T.S.:</i>	0
<i>Metodo d'azione:</i>	Variabile
<i>Tempo d'azione:</i>	Variabile
<i>Durata metabolica:</i>	Variabile
<i>Dose:</i>	10 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Liquido
<i>Conservazione:</i>	Indefinita
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	Variabile

Questi veleni sono presentati nei manuali ufficiali di AD&D® e vengono qui trascritti per completezza. Un PG che intende produrre un veleno, però, non può usare i veleni qua sotto ma impiegare gli altri, a meno che il DM non introduca il veleno come appartenente ad una data pianta o animale.

- Tipo A 15 P.F. / 0 P.F.
Iniezione, agisce in 15 round
Costo 20 mo
- Tipo B 20 P.F. / 1d3 P.F.
Iniezione, agisce in 2d6 round
Costo 30 mo
- Tipo C 25 P.F. / 2d4 P.F.
Iniezione, agisce in 1d4+1 round

Tipo D	Costo 50 mo 30 P.F. / 2d6 P.F. Iniezione, agisce in 1d4+1 round
Tipo E	Costo 65 mo Morte / 20 P.F. Iniezione, agisce immediatamente
Tipo F	Costo 290 mo Morte / Niente Iniezione, agisce immediatamente
Tipo G	Costo 240 mo 20 P.F. / 10 P.F. Ingestione, agisce in 2d6 ore
Tipo H	Costo 45 mo 20 P.F. / 10 P.F. Ingestione, agisce in 1d4 ore
Tipo I	Costo 45 mo 30 P.F. / 15 P.F. Ingestione, agisce in 2d6 round
Tipo J	Costo 65 mo Morte / 20 P.F. Ingestione, agisce in 1d4 round
Tipo K	Costo 260 mo 5 P.F. / 0 P.F. Contatto, agisce in 2d4 round
Tipo L	Costo 5 mo 10 P.F. / 0 P.F. Contatto, agisce in 2d4 round
Tipo M	Costo 15 mo 20 P.F. / 5 P.F. Contatto, agisce in 1d4 round
Tipo N	Costo 40 mo Morte / 25 P.F. Contatto, agisce in 1 round
Tipo O	Costo 325 mo Paralisi per 2d6 ore / Niente Iniezione, agisce in 1d3 ore
Tipo P	Costo 120 mo Debitazione (-3/-15%) per 2d6 ore / Niente Iniezione, agisce in 1d3 ore
	Costo 50 mo

YAKSA

<i>Provenienza:</i>	Animale
<i>Reperibilità:</i>	Climi temperati
<i>Rarità:</i>	Comune
<i>Modifiche al T.S.:</i>	+2
<i>Metodo d'azione:</i>	Contatto
<i>Tempo d'azione:</i>	1d8 round
<i>Durata metabolica:</i>	4 turni
<i>Dose:</i>	30 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Polverina bianca
<i>Conservazione:</i>	5 giorni
<i>Antidoto:</i>	Sì

Dungeons & Dragons Addenda

Costo produzione: 35 mo

Veleno composto da varie sostanze animali provenienti soprattutto da insetti. La polvere bianca agisce a contatto e ha l'odore delle ciliegie.

- ◆ T.S. fallito: 4d8 P.F. per forti dolori alle articolazioni. Infligge 1d8 P.F. per turno.
- ◆ T.S. riuscito: NIENTE.

ZOTZA

<i>Provenienza:</i>	Alchemica
<i>Reperibilità:</i>	Variabile
<i>Rarità:</i>	Raro
<i>Modifiche al T.S.:</i>	0
<i>Metodo d'azione:</i>	Iniezione
<i>Tempo d'azione:</i>	1 round
<i>Durata metabolica:</i>	2 turni
<i>Dose:</i>	2 ml.
<i>Aspetto finale:</i>	Liquido trasparente
<i>Conservazione:</i>	Indefinita
<i>Antidoto:</i>	Sì
<i>Costo produzione:</i>	50 mo

Veleno molto indicato per trappole ad aghi o a pungiglioni, oppure per dardi da cerbottana.

- ◆ T.S. fallito: 1d20 P.F. per bruciori e spasmi muscolari. Infligge 1 P.F. per round.
- ◆ T.S. riuscito: DANNI DIMEZZATI.

COME CALCOLARE IL COSTO DEI VELENI:

- 1) **Determinare il valore numerico dell'effetto del veleno nella tabella sottostante in caso di T.S. fallito e aggiungerlo a quello eventuale per il T.S. riuscito (quest'ultimo moltiplicato per 2).**

Effetto	Valore base
Morte	200
Morte lenta (\geq ad 1 ora)	180
Morte lenta (\geq ad 1 giorno)	150
Paralisi completa (*)	50
Paralisi locale (*) (+)	10
Sonno (*)	5
Stordimento leggero - no incantesimi (*) (+)	1
Stordimento completo - nessuna azione (*) (+)	4
Penalità ai tiri (*)	-1 / -5% -2 / -10% -3 / -15% -4 / -20% -5 / -25%
	2 4 8 16 24
Penalità ad un'abilità (*)	-1 -2 -3 -4 -5
	1 2 4 8 12
Per ogni P.F. di danno potenziale	1
Logorrea (*)	3
Allucinazioni (*)	10
Pazzia o confusione (*)	15
Lentezza (*) (+)	8
Cecità (*)	25
Sordità (*)	10
Necrosi - perdita arti	100
Catatonìa (*)	50
(+)	Aggiungere le penalità ai tiri.
(*)	Si applica sulla durata massima potenziale, moltiplicando per la tabella qui sotto, con un valore massimo di 500 mo:
	Ogni round x 1/25
	Ogni turno x 1/5
	Ogni ora x 1
	Ogni giorno x 5
	Ogni mese x 20
	Ogni anno x 50
	Permanente x 100

- 2) **Aggiungere al valore trovato una percentuale data dalla sommatoria dei seguenti fattori:**

a) Metodo d'azione:	Gas	+30%
	Contatto	+20%
	Iniezione	+10%
	Ingestione	+0%

b) Rarità:	Comune	+0%
	Insolito	+3%
	Raro	+6%
	Molto raro	+10%
	Estremamente raro	+15%
	Unico	variabile

c) Modifiche al T.S.:	+4	-12%
	+3	-8%
	+2	-4%
	+1	-2%
	0	+0%
	-1	+2%
	-2	+4%
	-3	+8%
	-4	+12%

d) Conservazione:	< 1 giorno	-4%
	>= 1 giorno	-2%
	>= 10 giorni	+0%
	>= 1 mese	+2%
	>= 1 anno	+4%

e) Antidoto:	Sì	+0%
	No	+25%

- 3) Il risultato, in monete d'oro (mo), è il costo di produzione del veleno, arrotondato alle 5 mo se <100 e alle 10 mo se > 100 mo.



Elenco delle abbreviazioni usate

#Att	Numero di attacchi per round
(G)	Taglia Grande
(M)	Taglia Media
(P)	Taglia Piccola
All	Allineamento
AS	Attacchi Speciali
C	Caotico
Ca	Carisma
CA	Classe d'Armatura
Ch	Chierico
Co	Costituzione
d	Dado (tipo di)
DM	Dungeon Master
Ds	Destrezza
DS	Difese Speciali
DV	Dadi Vita
E	Elfo
F	Ferite inflitte
Fr	Forza
G	Guerriero
H	Halfling
In	Intelligenza
L	Legale
La	Ladro
Liv	Livello
M	Mago
MA	Moneta d'Argento
ME	Moneta di Electrum
ML	Morale
MO	Moneta d'Oro
MP	Moneta di Platino
MR	Moneta di Rame
MS	Muoversi in Silenzio
MV	Movimento
N	Neutrale
Na	Nano
NA	Non Applicabile
NO	Nascondersi nelle Ombre
PF	Punti Ferita
PG	Personaggio Giocante
PNG	Personaggio Non Giocante
PX	Punti Esperienza
QS	Qualità Speciali
RaM	Resistenza alla Magia
RT	Rimuovere Trappole
Sg	Saggezza
SP	Scalare Pareti
SR	Sentire Rumori
SS	Scassinare Serrature
STr	Scoprire Trappole
SvT	Svuotare Tasche
Tg	Taglia
THAC0..	Tiro per Colpire Classe d'Armatura 0
TpC	Tiro per Colpire
TS	Tiro Salvezza
UC	Uomo Comune
VS	Vulnerabilità Speciali

Sommario

Gli Autori	2
Introduzione	3
Lista completa dell'equipaggiamento	4
Sistema di Battaglia Alternativo	14
Eserciti e soldati	27
Armi d'assedio e macchine da guerra	30
Regole aggiuntive per le cavalcature	34
Banche e dogane	60
Quanto durano le armature?	63
Armi da lancio e da tiro	66
Armi da fuoco	84
Guarigione ed incantesimi curativi	107
La divinazione con le ossa oracolari	109
Piccola enciclopedia dei veleni	123
Elenco delle abbreviazioni usate	137

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale "Dungeons & Dragons Addenda".

Il copyright dei testi è di proprietà dei rispettivi autori, e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi. Le immagini sono copyright dei rispettivi autori, e sono utilizzate con il permesso scritto degli stessi. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale - integralmente o parzialmente - in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note all'autore.

Il manuale "Dungeons & Dragons Addenda" può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale "Dungeons & Dragons Addenda" implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

D&D e Dungeons & Dragons sono marchi registrati della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro, Inc.*, ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale **NON** è materiale D&D ufficialmente approvato.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

Dungeons & Dragons[®]

GAME

ADDENDA

Finalmente disponibile il seguito ideale della leggendaria *Rules Cyclopedia*!

Questa Addenda racchiude nuove regole, espansioni, sistemi alternativi, approfondimenti e materiale aggiuntivo, scritto e realizzato da autori italiani e racchiuso in un'unica pubblicazione.

Un volume impedibile per tutti gli appassionati di Dungeons & Dragons[®].

- Una nuova lista di equipaggiamento.
- Sistema di Battaglia Alternativo per semplificare le vostre guerre campali.
- Una sezione specifica dedicata ad eserciti e soldati.
- Tutto sulle armi d'assedio e macchine da guerra.
- Regole specifiche per le cavalcature.
- Banche e dogane.
- Durata e danneggiamento di armature, scudi ed elmi.
- Un nuovo sistema per le armi da lancio e da tiro.
- Introdurre le armi da fuoco nelle vostre campagne.
- Regole bilanciate per la guarigione.
- La divinazione con le ossa oracolari.
- Nuove regole ed una enciclopedia dei veleni.

Il contenuto di questo volume è interamente compatibile con la *Rules Cyclopedia* di DUNGEONS & DRAGONS[®] e permette di espandere ed integrare il regolamento base, fornendo in alcuni casi sistemi alternativi o sostituivi a quelli originali. Le regole ed il materiale contenuto nell'Addenda è interamente opzionale, a discrezione del DM.

Oggi più che mai, DUNGEONS & DRAGONS[®] è pronto per essere giocato e ti aspetta con impazienza!

