

Equipaggiamento: Le Armi e gli Scudi regola

Con il termine *arma* si intende un qualsiasi strumento con cui una persona può recare danno ad un'altra o difendersi in caso di aggressione in modo efficace. In linea puramente teorica quasi ogni oggetto può essere usato come arma, anche se chiaramente alcuni sono più efficaci di altri. Per contrastare tale efficacia vengono utilizzati gli *scudi*, oggetti resistenti costruiti con il preciso scopo di assorbire o deflettere i colpi ricevuti. Questo capitolo presenta un elenco delle armi e delle tipologie di scudo diffuse all'interno dell'ambientazione di riferimento (il [Continente di Sarakon](#)) e descrive le regole legate al loro utilizzo in termini di gioco. Il Master è libero di modificare e/o integrare l'elenco proposto con le sue esigenze specifiche e con le caratteristiche dell'ambientazione di gioco scelta.

Categorie e Gruppi di Armi

Le Armi che compongono questo paragrafo sono state scelte sulla base di esigenze sentite nel corso della preparazione dell'ambientazione del [Continente di Sarakon](#), raggruppate per *Categorie* e, all'interno di queste, per *Gruppi*. In termini di gioco a ciascuna *Categoria* corrisponde una Abilità Secondaria specifica, e a ciascun *Gruppo* corrisponde una Specializzazione specifica: questo significa che acquistando l'Abilità Secondaria corrispondente alla Categoria scelta (cfr. capitolo [Creazione del Personaggio](#)) sarà possibile utilizzare tutte le armi che ne fanno parte, a patto di sbloccare le [Specializzazioni](#) relative ai loro Gruppi. I [Talenti](#) si intendono invece legati alla singola arma, e non sono quindi utilizzabili per armi appartenenti alla stessa *Categoria* e/o allo stesso *Gruppo*.

Ricapitolando:

- **Abilità Secondarie:** una per ogni categoria di Armi (es. *Abilità: Armi da Mischia*).
- **Specializzazioni:** una per ogni gruppo di Armi (es. *Specializzazione: Spade*).
- **Talenti:** uno per ciascuna Arma (es. *Talento: Spada lunga*).

Armi da Corpo a Corpo

- **Abilità Secondaria:** Corpo a Corpo
- **Costo:** Costo di Base 0, Costo Progressivo 2

Questa categoria include tutte le armi bianche che possono essere utilizzate con l'abilità Corpo a Corpo: si tratta prevalentemente di pugnali, coltelli e armi da rissa.

Pugnali

- **Specializzazione richiesta:** Pugnali
- **Costo:** 10

Le più diffuse tra le armi da corpo a corpo, nelle loro molteplici dimensioni e varianti, anche per via dell'elevata portabilità: si tratta infatti di armi dalle dimensioni contenute, a dispetto della loro velocità ed efficacia. La loro ridotta capacità di infliggere danni non deve essere sottovalutata: un singolo colpo ben assestato può essere sufficiente per concludere uno scontro.

Pugnale



Danni: 1d4 taglio (1d4 punta se si ha la "priorità")

Reach: 3

Proprietà:

- **Affondo:** se si ha la *Priorità* sull'avversario che si intende colpire, è possibile effettuare un danno da *punta*. [passiva]
- **Doppio colpo:** se si ha la *Priorità* sull'avversario che si intende colpire, è possibile effettuare un doppio attacco contro lo stesso avversario, il quale dovrà effettuare un unico tiro di Difesa che varrà per difendersi da entrambi. Ciascuno dei due attacchi può essere indifferentemente da taglio o da punta (cfr. proprietà *Affondo*). Questa proprietà non può avere luogo se l'arma è utilizzata come seconda arma/ *offhand*. [passiva]
- **Contrattacco:** il prossimo attacco potrà essere effettuato aggiungendo al Tiro il *Reach* dell'arma. [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Colpo violento:** il prossimo attacco avrà un *bonus* di Forza pari a +2 [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Riposte:** consente di effettuare un attacco immediato contro l'attaccante, il quale potrà difendersi con un Tiro di Difesa aggiuntivo [30 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Utilizzo a una mano:** non può essere impugnata con due mani [passiva]

L'arma corta per eccellenza, caratterizzata da una lama dritta o leggermente ricurva, di dimensioni variabili (solitamente tra i 18 e i 30 cm), sorretta da un'impugnatura di legno o ferro. Di origine antichissima, è stata una delle prime armi utilizzate per cacciare e difendersi fin dall'[Età Ancestrale](#). Inizialmente era costituito dalla lama in pietra (selce), poi

successivamente in metallo. Si tratta di un'arma che, nel corso dei secoli, non ha subito modifiche sostanziali, conservando scopi, funzionalità e dimensioni identiche a quelle per cui è stato inizialmente concepito. Dal primo secolo d.F. è diventato parte dell'armamento del soldato della maggior parte degli eserciti del continente e da quel momento è quasi sempre presente al fianco - o nello stivale - di qualsiasi soldato, guardia o mercenario. Si differenzia dal coltello per la presenza del filo su entrambi i lati della lama (quasi sempre fino alla punta) e per una maggiore qualità costruttiva della stessa, tale da renderla più resistente e meno incline alla rottura. Nel corso dei secoli si sono sviluppati diversi stili di combattimento all'interno delle varie culture, la maggior parte delle quali caratterizzate da una violenta serie di assalti aventi lo scopo principale di chiudere gli spazi all'avversario, costringendolo a un combattimento a corta distanza che rende difficile parare o schivare i colpi. Questi ultimi vengono solitamente portati in rapida successione, sfruttando le due caratteristiche principali dell'arma: la velocità e la manovrabilità.

Pugnale da lancio



Danni: 1d3 taglio (1d3 punta se si ha la "priorità")

Reach: 2

Proprietà:

- **Affondo:** se si ha la *Priorità* sull'avversario che si intende colpire, è possibile effettuare un danno da *punta*. [passiva]
- **Doppio colpo:** se si ha la *Priorità* sull'avversario che si intende colpire, è possibile effettuare un doppio attacco contro lo stesso avversario, il quale dovrà effettuare un unico tiro di Difesa che varrà per difendersi da entrambi. Ciascuno dei due attacchi può essere indifferentemente da taglio o da punta (cfr. proprietà *Affondo*). Questa proprietà non può avere luogo se l'arma è utilizzata come seconda arma/ *offhand*. [passiva]
- **Contrattacco:** il prossimo attacco potrà essere effettuato aggiungendo al Tiro il *Reach* dell'arma. [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Colpo violento:** il prossimo attacco avrà un *bonus* di Forza pari a +2 [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Riposte:** consente di effettuare un attacco immediato contro l'attaccante, il quale potrà difendersi con un Tiro di Difesa aggiuntivo [30 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Arma da Lancio:** può essere lanciato contro un avversario con l'abilità Lanciare Oggetti. [passiva]
- **Utilizzo a una mano:** non può essere impugnato con due mani [passiva]
- **Inadatto alla parata:** non può essere utilizzato per parare [passiva]

Versione da lancio del pugnale, caratterizzata da una lama leggermente più piccola (solitamente 12-18cm) e pesata in modo tale da consentire un lancio veloce, forte e preciso. Le caratteristiche sono pressoché identiche a quelle del fratello maggiore, rispetto al quale ha però un danno e un *reach* leggermente inferiori: le dimensioni contenute della lama conferiscono inoltre al pugnale da lancio una portabilità leggermente migliore, anche se non quanto quella del coltello.

Coltello



Danni: 1d3 taglio (1d3 punta se si ha la "priorità")

Reach: 2

Proprietà:

- **Doppio colpo:** se si ha la *Priorità* sull'avversario che si intende colpire, è possibile effettuare un doppio attacco contro lo stesso avversario, il quale dovrà effettuare un unico tiro di Difesa che varrà per difendersi da entrambi. Ciascuno dei due attacchi può essere indifferentemente da taglio o da punta (cfr. proprietà *Affondo*). Questa proprietà non può avere luogo se l'arma è utilizzata come seconda arma/ *offhand*. [passiva]
- **Utilizzo a una mano:** non può essere impugnata con due mani. [passiva]
- **Inadatto alla parata:** non può essere utilizzato per parare [passiva]
- **Fragile:** la lama, molto leggera, è costantemente a rischio rottura: 10% per ogni colpo che viene parato o che va a segno contro bersagli in armatura, 33% in caso di *doppio uno*, 100% nel caso di qualsiasi *Tris negativo*. [passiva]

Versione economica, rudimentale e meno versatile del pugnale, il coltello è caratterizzato da una lama generalmente più corta e sottile (10-20cm), nonché solitamente affilata da un singolo lato. Queste caratteristiche, pur impattando negativamente sulla sua capacità offensiva, ne riducono anche le dimensioni e il peso, rendendolo ancora più trasportabile e occultabile: questo aspetto è così importante che molti soldati tendono a sceglierlo come compagno di viaggio al posto del cugino maggiore, specialmente in un contesto rurale o cittadino. Il suo punto debole principale è costituito dalla fragilità della lama, che ne limita l'efficacia contro avversari dotati di armatura.

Coltello da lancio





Danni: 1d3 taglio (1d3 punta se si ha la "priorità")

Reach: 2

Proprietà:

- **Doppio attacco:** se si ha la *Priorità* sull'avversario che si intende colpire, è possibile effettuare un doppio attacco contro lo stesso avversario, il quale dovrà effettuare un unico tiro di Difesa che varrà per difendersi da entrambi. [passiva]
- **Utilizzo a una mano:** non può essere impugnata con due mani. [passiva]
- **Inadatto alla parata:** non può essere utilizzato per parare [passiva]
- **Arma da Lancio:** può essere lanciato contro un avversario con l'abilità Lanciare Oggetti. [passiva]
- **Fragile:** la lama, molto leggera, è costantemente a rischio rottura: 10% per ogni colpo che viene parato o che va a segno contro bersagli in armatura, 33% in caso di *doppio uno*, 100% nel caso di qualsiasi *Tris negativo*. [passiva]

Versione da lancio del coltello, caratterizzata da una lama pesata in modo tale da consentire un lancio veloce, forte e preciso. Le caratteristiche sono identiche a quelle del fratello maggiore, così come le dimensioni e la portabilità: tuttavia, la maggiore qualità della fattura lo rende senz'altro più costoso e difficile da reperire. Non è un tipo di coltello che si trova abitualmente nelle taverne, se non quando è piantato sui bersagli di sughero dietro al bancone.

Lotta

- **Specializzazione richiesta:** Lotta
- **Costo:** 10

Questo gruppo regola le principali tecniche di combattimento a mani nude (calci, pugni e prese) e una serie di armi da rissa che, se utilizzate, possono aggiungere dei *bonus* all'Attacco, alla Difesa e/o al Danno. Queste ultime sono le uniche armi per le quali non è prevista una specializzazione specifica.

Mani Nude



Danni: 1 impatto (pugno), 1d2 impatto (calcio) o altro (vedi sotto)

Reach: 0

Proprietà:

- **Fragile:** per ogni pugno che viene parato o che va a segno contro bersagli in armatura o *doppio uno*, l'attaccante subirà 1 Danno al braccio corrispondente. Nel caso di Tris Negativo, i danni (2 o più) saranno stabiliti dal Master a seconda del tris e delle circostanze. [passiva]
- **Inadatto alla parata:** non è possibile parare in nessun modo. [passiva]
- **Doppio attacco:** se si ha la *Priorità* sull'avversario che si intende colpire, è possibile effettuare un doppio pugno contro lo stesso avversario, il quale dovrà effettuare un unico tiro di Difesa che varrà per difendersi da entrambi. Non è possibile effettuare un doppio attacco con calci, testate, prese o altra tipologia di attacco. [passiva]
- **Presa:** l'attaccante può convertire il colpo in una presa, costringendo l'avversario ad effettuare un tiro di *Corpo a Corpo* anziché di *Schivare* per il proprio tiro di Difesa. In caso di fallimento con scarto di almeno 10 punti, il difensore sarà bloccato dall'attaccante fino alla fine del *Round*. Da quel momento in poi, all'inizio di ogni *Round* l'attaccante dovrà dichiarare se mollare o mantenere la presa: nel primo caso, entrambi i contendenti potranno dichiarare la propria azione e il *Round* si svolgerà normalmente. In caso contrario, entrambi i contendenti dovranno effettuare un nuovo tiro di *Corpo a Corpo*: la presa sarà mantenuta con uno *Scarto* di 10 o più a favore dell'attacco, in caso contrario sarà da considerare rotta (vedi *mollare*, poco sopra). Se la presa viene mantenuta, entrambi i contendenti non potranno effettuare altre azioni di Attacco e avranno una penalità a tutte le azioni di Difesa rispettivamente pari a -10 (autore della presa) e -20 (vittima della presa). [10 punti di *Scarto di Attacco*]
- **Spinta o Sgambetto:** l'attaccante può convertire il colpo in una spinta o sgambetto, costringendo l'avversario ad effettuare un tiro di *Corpo a Corpo* anziché di *Schivare* per il proprio tiro di Difesa. In caso di fallimento, il difensore subirà una penalità di pari entità alla sua prossima *Azione di Attacco* o *Manovra di Difesa* (in questo *Round* o nel *Round* successivo). Con uno *Scarto* di 20 o più l'avversario sarà invece spinto al suolo, e soffrirà dei modificatori globali previsti in caso di atterramento fino a quando non riuscirà a rialzarsi, al costo di un'Azione. [10 punti di *Scarto di Attacco*]
- **Stordimento:** i danni inflitti da quest'arma vanno moltiplicati x10 (in luogo del normale x5) per calcolare la Difficoltà del Tiro di Svenimento e/o Stordimento. [passiva]
- **Testata:** se si ha la *Priorità* sull'avversario che si intende colpire, è possibile effettuare una testata con una *penalità* di -10 al Tiro di Attacco: in caso di successo, la testata infliggerà 1d2 danni da impatto alla testa dell'avversario, senza necessità di effettuare un colpo mirato, e 1 danno da impatto all'attaccante. Nel caso in cui l'attaccante indossi un elmo, i danni saranno pari a 1dX, dove X è il fattore di protezione dell'elmo per i danni da impatto: inoltre, le penalità previste dall'Elmo (Individuare, Ascoltare) andranno ad aggiungersi alla penalità al Tiro di Attacco. Nel caso in cui il difensore indossi un elmo, i danni subiti dall'attaccante saranno pari alla metà del suddetto fattore di protezione (arrotondato per eccesso). [passiva]

Pietra



Danni: 1d3 impatto (al posto del pugno)

Reach: 0

Proprietà:

- **Arma da Lancio:** può essere lanciato contro un avversario con l'abilità Lanciare Oggetti. [passiva]
 - **Fragile:** la pietra, se utilizzata contro scudi o armature, è a costante rischio rottura: 10% per ogni colpo che viene parato o che va a segno contro bersagli in armatura, 33% in caso di *doppio uno*, 100% nel * **Inadatto alla parata**: non può essere utilizzato per parare [passiva]
 - **Stordimento:** i danni inflitti da quest'arma vanno moltiplicati x10 (in luogo del normale x5) per calcolare la Difficoltà del Tiro di Svenimento e/o Stordimento. [passiva]
 - **Utilizzo a una mano:** non può essere impugnata con due mani. [passiva]
- caso di qualsiasi *Tris negativo*. [passiva]

L'arma più antica del mondo. Non richiede particolare abilità per essere utilizzata, ma può di certo rivelarsi molto efficace contro avversari disarmati o con armature leggere. I libri di storia sono pieni di colluttazioni decise dall'utilizzo di una pietra, con conseguenze in taluni casi disastrose.

Tirapugni



Danni: +1 impatto ad ogni pugno tirato con quella mano

Reach: 0

Proprietà:

- **Inadatto alla parata:** non può essere utilizzato per parare [passiva]
- **Utilizzo a una mano:** non può essere impugnata con due mani. [passiva]
- **Inadatto alla parata:** non può essere utilizzato per parare [passiva]

Arma da rissa leggermente meno efficace della pietra, ma estremamente più discreta, leggera e durevole, nonché trasportabile. Si tratta in buona sostanza di un certo numero di anelli di ferro, solitamente 3 o 4, saldati tra di loro, che hanno l'effetto di rinforzare le nocche della mano rendendo i colpi sostanzialmente più duri. Particolarmente diffusa presso locande di quart'ordine e rioni malfamati, dove non è insolito trovarla tra le mani ladri, borseggiatori e altri criminali.

BlackJack



Danni: +1 impatto ad ogni pugno tirato con quella mano

Reach: 1

Proprietà:

- **Inadatto alla parata:** non può essere utilizzato per parare [passiva]
- **Stordimento:** i danni inflitti da quest'arma vanno moltiplicati x20 se in testa e x10 in tutti gli altri casi (in luogo del normale x5) per calcolare la Difficoltà del Tiro di Svenimento e/o Stordimento. [passiva]
- **Utilizzo a una mano:** non può essere impugnata con due mani. [passiva]

Arma da rissa utilizzata con lo scopo principale di stordire l'avversario anziché ucciderlo. Si tratta di un randello di modeste dimensioni che può essere agevolmente occultato tra la manica e il palmo della mano fino al *round* immediatamente precedente al suo utilizzo. Particolarmente diffusa presso ladri, borseggiatori e altri criminali, che se ne servono per stordire le proprie vittime per poi derubarle o rapirle, nonché - in misura assai minore - tra le guardie che operano presso i quartieri più malfamati delle città.

Armi da Mischia

- **Abilità Secondaria:** Armi da Mischia
- **Costo:** Costo di Base 0, Costo Progressivo 2

Questa categoria include tutte le armi bianche, a manico e ad asta: spade, spadoni, daghe, mazze, asce e martelli a una e a due mani, oltre ad armi lunghe e/o ad asta come bastoni, lance, picche, alabarde e lance da cavaliere.

Spade

- **Specializzazione richiesta:** Spade
- **Costo:** 15

Le più diffuse tra le armi da mischia, nelle loro molteplici dimensioni e varianti: sono armi veloci ed efficaci, specialmente contro avversari privi di armatura o protetti alla leggera: sono inoltre ottimi strumenti difensivi e consentono una notevole varietà di contrattacchi ed utilizzi tattici durante lo scontro.

Spada lunga



Danni: 1d8 taglio / 1d8 punta (con la proprietà attiva "Affondo")

Reach: 5 / 6 (se impugnata a due mani)

Proprietà:

- **Affondo:** il prossimo attacco avrà danno *pierce*. [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Contrattacco:** il prossimo attacco potrà essere effettuato aggiungendo al Tiro il *Reach* dell'arma. [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Stramazzone:** il prossimo attacco avrà un *bonus* di Forza pari a +2 [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Riposte:** consente di effettuare un attacco immediato contro l'attaccante, il quale potrà difendersi con un Tiro di Difesa aggiuntivo [30 punti di *Scarto di Difesa*]

La più nota e diffusa delle spade. Il suo ampio manico permette un'impugnatura comoda e consente l'utilizzo a due mani: la lama, ampia e robusta, è affilata su entrambi i lati ed è lunga 70-90cm: la sua punta acuminata è inoltre utilizzata dagli spadaccini più abili per sferrare affondi micidiali. Una variante molto simile della spada lunga, detta *spada bastarda* o *spada a una mano e mezza*, presenta un'impugnatura leggermente più lunga per consentire una presa più sicura quando impugnata a due mani.

Spada a una mano



Danni: 1d8 taglio / 1d8 punta (con la proprietà attiva "Affondo")

Reach: 5

Proprietà:



- **Affondo:** il prossimo attacco avrà danno *pierce*. [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Contrattacco:** il prossimo attacco potrà essere effettuato aggiungendo al Tiro il *Reach* dell'arma. [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Stramazzone:** il prossimo attacco avrà un *bonus* di Forza pari a +2 [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Riposte:** consente di effettuare un attacco immediato [30 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Utilizzo a una mano:** non può essere impugnata con due mani [passiva]

Nota anche come *spada d'armi*: variante a una mano della spada lunga, con lama leggermente più corta (60-80cm) e impugnatura più piccola. E' molto simile alla sorella per peso e dimensioni complessive, e non è quindi adatta ad essere utilizzata come seconda arma.

Spada corta



Danni: 1d6 taglio / 1d6 punta (con la proprietà attiva "Affondo")

Reach: 4

Proprietà:

- **Affondo:** il prossimo attacco avrà danno *pierce*. [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Contrattacco:** il prossimo attacco potrà essere effettuato aggiungendo al Tiro il *Reach* dell'arma. [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Stramazzone:** il prossimo attacco avrà un *bonus* di Forza pari a +2 [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Riposte:** consente di effettuare un attacco immediato contro l'attaccante, il quale potrà difendersi con un Tiro di Difesa aggiuntivo [30 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Utilizzo a una mano:** non può essere impugnata con due mani [passiva]

Nota anche come "spadino". Versione in miniatura della spada d'armi, non consente di essere utilizzata a due mani e produce un danno ridotto: di contro è più economica e più facile da trasportare della sorella maggiore, pur garantendo a chi la impugna il medesimo arsenale di manovre tattiche. Le sue caratteristiche strutturali la rendono inoltre ideale come seconda arma. Presenta numerosi punti di affinità con la daga, rispetto alla quale ha una lama più lunga (40-50cm) che ne aumenta sia l'ingombro che la portata. E' diffusa in particolar modo nel **Granducato di Greyhaven**, dove si è imposta in luogo della daga.

Daga



Danni: 1d6 taglio / 1d6 punta (con la proprietà attiva "Affondo")

Reach: 3

Proprietà:

- **Affondo:** il prossimo attacco avrà danno *pierce*. [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Contrattacco:** il prossimo attacco potrà essere effettuato aggiungendo al Tiro il *Reach* dell'arma. [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Stramazzone:** il prossimo attacco avrà un *bonus* di Forza pari a +2 [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Riposte:** consente di effettuare un attacco immediato contro l'attaccante, il quale potrà difendersi con un Tiro di Difesa aggiuntivo [30 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Utilizzo a una mano:** non può essere impugnata con due mani [passiva]

E' la più piccola tra le spade corte, caratterizzata da una lama larga e dritta. Utilizzata fin da epoche remote, ha conosciuto il momento di massima diffusione durante l'espansione dell'**Impero di Turn**: è oggi utilizzata soprattutto a **Delos**, dove compare inoltre come arma in dotazione a vari reparti dell'esercito. La forma triangolare e la larghezza della lama la rendono robusta e difficile da deformare, a vantaggio della sua efficacia contro le corazze. Le sue caratteristiche strutturali la rendono inoltre ideale come seconda arma, oltre che estremamente trasportabile grazie alla lunghezza contenuta della lama (circa 30-40cm).

Stocco



Danni: 1d6 punta

Reach: 5

Proprietà:

- **Guardia difensiva:** garantisce un *bonus* di +5 a tutte le manovre di difesa se usata insieme a uno scudo. [passiva]
- **Riposte:** consente di effettuare un attacco immediato contro l'attaccante, il quale potrà difendersi con un Tiro di Difesa aggiuntivo [30 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Utilizzo a una mano:** non può essere impugnata con due mani [passiva]

Noto anche come *stocco d'arme* o *spada da stocco*, si tratta di una spada a una mano lunga circa 1 metro. La lama, a sezione triangolare o quadrangolare, è spesso vicino alla guardia, appuntita, robusta, rigida e senza taglio. Lo stocco nasce appositamente per menare colpi d'affondo e di punta, chiamati appunto "stoccate", particolarmente efficaci contro le armature pesanti: l'arma, in virtù delle sue caratteristiche strutturali, si rivela particolarmente efficace se utilizzata insieme a uno scudo poiché consente di sferrare i colpi mantenendo intatta la guardia difensiva.

Spadone a due mani



Danni: 1d10 taglio / 1d10 punta (con la proprietà attiva "Affondo")

Reach: 7

Proprietà:

- **Pesante:** è richiesto un punteggio di Forza pari o superiore a 35 per poterla brandire efficacemente: per ogni punto di Forza mancante si avrà una penalità pari a -1. [passiva]
- **Affondo:** il prossimo attacco avrà danno *pierce*. [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Contrattacco:** il prossimo attacco potrà essere effettuato aggiungendo al Tiro il *Reach* dell'arma. [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Stramazzone:** il prossimo attacco avrà un *bonus* di Forza pari a +2 [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Riposte:** consente di effettuare un attacco immediato contro l'attaccante, il quale potrà difendersi con un Tiro di Difesa aggiuntivo [30 punti di *Scarto di Difesa*]

Arma da battaglia di grandissimo prestigio e di letale efficacia. Il suo punto di forza è senza dubbio la portata dell'enorme lama, affilata da ambo le parti e dotata di una punta in grado di perforare le armature più coriacee. Necessita di una grande forza per essere impugnata in modo efficace.

Mazze e Martelli

- **Specializzazione richiesta:** Mazze e Martelli
- **Costo:** 10

La diffusione delle armature di ferro, appositamente costruite per limitare il predominio della spada, ha favorito la diffusione delle cosiddette *armi da impatto*, generalmente più economiche e semplici da utilizzare. Oltre ad essere più efficaci contro la maggior parte delle protezioni, i possenti colpi sferrati da queste armi sono in grado di stordire più facilmente l'avversario.

Mazza



Danni: 1d6 impatto

Reach: 4

Proprietà:

- **Stordimento:** i danni inflitti da quest'arma vanno moltiplicati x10 (in luogo del normale x5) per calcolare la Difficoltà del Tiro di Svenimento e/o Stordimento. [passiva]

Arma tradizionale dell'**Età dei Khan**, utilizzata a partire da epoche remote fino al periodo attuale. E' la più comune, e la più economica, tra le armi da impatto: presenta un'anima di legno duro che corrisponde quasi interamente al suo manico, sopra la quale è montata una testa in legno spesso rivestita di ferro e/o scolpita o decorata con borchie e/o rifiniture di materiali variabili a seconda del periodo: anticamente pietra, ossa e legno, più di recente cuoio e ferro.

Mazza ferrata



Danni: 1d6+1 impatto

Reach: 4

Proprietà:

- **Stordimento:** i danni inflitti da quest'arma vanno moltiplicati x10 (in luogo del normale x5) per calcolare la Difficoltà del Tiro di Svenimento e/o Stordimento. [passiva]

Evoluzione della mazza utilizzata nell'Età dei *Khan*, presenta rispetto a quest'ultima delle componenti aggiuntive di rinforzo in metallo che ne irrobustiscono il manico e la testa, rendendo i suoi colpi più pericolosi. Da non confondersi con la *mazza chiodata*, in cui la testa è interamente in ferro e presenta spunzoni più o meno acuminati.

Mazza chiodata



Danni: 1d6 punta

Reach: 4

Proprietà:

- **Pesante:** è richiesto un punteggio di Forza pari o superiore a 35 per poterla brandire efficacemente a una mano: per ogni punto di Forza mancante si avrà una penalità pari a -1. [passiva]
- **Stordimento:** i danni inflitti da quest'arma vanno moltiplicati x10 (in luogo del normale x5) per calcolare la Difficoltà del Tiro di Svenimento e/o Stordimento. [passiva]

Simile per aspetto e dimensioni alla mazza ferrata: la testa è in questo caso è interamente in ferro e presenta spunzoni più o meno acuminati per infliggere un danno particolarmente efficace contro le armature e i punti vitali dell'avversario. Il danno, che va sempre considerato da punta contro le armature in virtù degli spunzoni, è in realtà un ibrido da punta e da impatto in termini di ferite inflitte.

Flail



Danni: 1d6+1 impatto

Reach: 5

Proprietà:

- **Imbloccabile:** cancella ogni *bonus* dovuto allo scudo o alla seconda arma. [passiva]
- **Ingombrante:** necessita di molto spazio per essere trasportata e brandita: le normali penalità dovute al *Reach* in caso di spazi angusti vanno contate anche se chi la impugna si trova con le spalle al muro o non ha modo di poterla roteare. [passiva]
- **Pesante:** è richiesto un punteggio di Forza pari o superiore a 35 per poterla brandire efficacemente a una mano: per ogni punto di Forza mancante si avrà una penalità pari a -1. [passiva]
- **Sbilanciata:** se parata o schivata conferisce un *bonus* pari a +10 allo Scarto di Difesa dell'avversario. [passiva]
- **Stordimento:** i danni inflitti da quest'arma vanno moltiplicati x10 (in luogo del normale x5) per calcolare la Difficoltà del Tiro di Svenimento e/o Stordimento. [passiva]

Nota anche come *mazzafrusto*. Si tratta di un particolare tipo di mazza dotata di una o più teste assicurate al manico mediante una catena: il movimento rotatorio ottenuto sferrando il colpo è particolarmente efficace contro gli scudi e ha favorito la sua diffusione sui campi di battaglia. Il suo punto debole è la mancanza di precisione, che la rende spesso inadatta nei combattimenti ravvicinati o in formazioni troppo strette. Nonostante l'indubbia difficoltà d'uso si tratta un'arma particolarmente adatta alla milizia popolare per via del fatto che il movimento che ne caratterizza il colpo non è dissimile da quello di strumenti agricoli aventi foggia e caratteristiche simili.

Morning Star



Danni: 1d8 punta

Reach: 5

Proprietà:

- **Imbloccabile:** cancella ogni *bonus* dovuto allo scudo o alla seconda arma. [passiva]
- **Ingombrante:** necessita di molto spazio per essere trasportata e brandita: le normali penalità dovute al *Reach* in caso di spazi angusti vanno contate anche se chi la impugna si trova con le spalle al muro o non ha modo di poterla roteare. [passiva]
- **Pesante:** è richiesto un punteggio di Forza pari o superiore a 35 per poterla brandire efficacemente a una mano: per ogni punto di Forza mancante si avrà una penalità pari a -1. [passiva]
- **Sbilanciata:** se parata o schivata conferisce un *bonus* pari a +10 allo Scarto di Difesa dell'avversario. [passiva]
- **Stordimento:** i danni inflitti da quest'arma vanno moltiplicati x10 (in luogo del normale x5) per calcolare la Difficoltà del Tiro di Svenimento e/o Stordimento. [passiva]

E' il nome con cui le leggende e le canzoni si riferiscono al *mazzafrusto chiodato*, la cui testa adorna di punte acuminate ricorda effettivamente quella di una stella splendente. Si tratta di un particolare tipo di mazza chiodata in cui la testa è assicurata al manico mediante una catena: il movimento rotatorio ottenuto sferrando il colpo è particolarmente efficace contro gli scudi e ha favorito la sua diffusione sui campi di battaglia. Il suo punto debole è la mancanza di precisione, che la rende spesso inadatta nei combattimenti ravvicinati o in formazioni troppo strette. Nonostante l'indubbia difficoltà d'uso si tratta un'arma particolarmente adatta alla milizia popolare per via del fatto che il movimento che ne caratterizza il colpo non è dissimile da quello di strumenti agricoli aventi foggia e caratteristiche simili. Il danno, che va sempre considerato da punta contro le armature in virtù degli spunzoni, è in realtà un ibrido da punta e da impatto in termini di ferite inflitte.

Martello da Guerra



Danni: 1d8 impatto / 1d6+1 punta

Reach: 5

Proprietà:

- **Pesante:** è richiesto un punteggio di Forza pari o superiore a 35 per poterlo brandire efficacemente a una mano: per ogni punto di Forza mancante si avrà una penalità pari a -1. [passiva]
- **Stordimento:** i danni inflitti da quest'arma vanno moltiplicati x10 (in luogo del normale x5) per calcolare la Difficoltà del Tiro di Svenimento e/o Stordimento. [passiva]

Arma di origini antiche, ampiamente diffusa presso i **Popoli Antichi** e le popolazioni settentrionali del Continente. E' formato da un manico ligneo o lavorato che culmina in una testa in ferro. Quest'ultima può avere o meno una protuberanza o becco su uno dei due lati, utilizzabile per imprimere maggiore potenza di penetrazione al colpo contro determinate armature, nonché come leva per facilitare la rottura o la forzatura di porte e finestre.

Note

L'utilizzo della punta o becco del martello da guerra è estremamente situazionale e consente un vantaggio minimo contro le armature di cuoio, di piastre e di piastre da cavaliere: in termini di danni tale vantaggio per questi tre tipi di armatura è statisticamente quantificabile in mezzo danno inflitto in più rispetto alla controparte da impatto. In nessuna circostanza il chiodo o becco può essere utilizzato per favorire la caduta di un avversario a piedi e/o a cavallo: questo tipo di manovre, la cui efficacia è per forza di cose modesta per via della portata limitata del martello, controbilanciano le ridotte capacità difensive dell'arma e sono rese in termini di gioco dalla mancanza di penalità in Difesa.

Martello da Guerra a 2 mani



Danni: 1d10 impatto

Reach: 6

Proprietà:

- **Sbilanciata:** se parata o schivata conferisce un *bonus* pari a +10 allo Scarto di Difesa dell'avversario. [passiva]
- **Pesante:** è richiesto un punteggio di Forza pari o superiore a 35 per poterlo brandire efficacemente a una mano: per ogni punto di Forza mancante si avrà una penalità pari a -1. [passiva]
- **Stordimento:** i danni inflitti da quest'arma vanno moltiplicati x10 (in luogo del normale x5) per calcolare la Difficoltà del Tiro di Svenimento e/o Stordimento. [passiva]

Noto anche come *Maul*. Versione a due mani del Martello da Guerra, con manico più ampio e lungo e testa più grande.

Poco diffuso e poco utilizzato per via del peso e della relativa scomodità della maggior parte dei modelli, consente comunque di sviluppare un grande potenziale offensivo se messo nelle giuste mani. Le sue dimensioni e il peso considerevole della testa ne impediscono un utilizzo efficace a cavallo, anche in caso di cavalcatura ferma. Reso obsoleto dal più recente e costoso *Picco d'Armi* o *Nazdiak*, il *Maglio* viene utilizzato ancora oggi, trasportato a tracolla o sulla schiena, da alcuni reparti di fanteria pesante per sferrare il colpo di grazia ai nemici feriti o ai cavalieri disarcionati.

Picco d'Armi



Danni: 1d8+1 impatto / 1d8 punta

Reach: 6

Proprietà:

- **Pesante:** è richiesto un punteggio di Forza pari o superiore a 35 per poterlo brandire efficacemente a una mano: per ogni punto di Forza mancante si avrà una penalità pari a -1. [passiva]
- **Stordimento:** i danni da impatto inflitti da quest'arma vanno moltiplicati x10 (in luogo del normale x5) per calcolare la Difficoltà del Tiro di Svenimento e/o Stordimento. [passiva]

Noto anche come *Nazdiak*. Versione a due mani del moderno Martello da Guerra, differisce dal *Maglio* nell'avere una testa più piccola e allungata, dotata di lato contundente in ferro e becco a punta posteriore. Utilizzato prevalentemente come arma da guerra per perforare le armature pesanti dei fanti pesanti e/o cavalieri corazzati: consente di essere trasportato a tracolla e sulla schiena, anche a cavallo, grazie al manico considerevolmente più piccolo rispetto a quello delle armi ad asta, particolarità lo rende però anche molto meno manovrabile e quindi meno efficiente nei combattimenti ordinari.

Asce

- **Specializzazione richiesta:** Asce
- **Costo:** 10

Armi di grande potenza, in grado di sviluppare danni elevati: si tratta di armi particolarmente efficaci contro le armature leggere, semplici da utilizzare e particolarmente versatili. Sono, con i martelli da guerra, le armi più diffuse e utilizzate presso la stirpe *Nanica*, comparendo in numerose tradizioni e leggende dei figli di *Krinn*.

Ascia da Battaglia



Danni: 1d8+1 taglio / 1d6 punta (o fino a 1d8 taglio)

Reach: 5

Proprietà:

- **Pesante:** è richiesto un punteggio di Forza pari o superiore a 35 per poterla brandire efficacemente a una mano: per ogni punto di Forza mancante si avrà una penalità pari a -1. [passiva]

Nota anche come *Ascia da Guerra*. Si tratta di un'arma a una mano di grandi dimensioni e dalla foggia aggressiva simile a una scure: il timore che incute sul campo di battaglia è giustificato dalla potenza dei suoi colpi in grado di mutilare gli arti degli avversari e abbattere le loro cavalcature. Rispetto alla scure, ideata per abbattere alberi, l'ascia da battaglia ha testa metallica più leggera e ricurva; la maggior parte dei modelli è inoltre provvista di un chiodo o di una punta metallica sul lato opposto a quello della lama o, in rari casi, da una seconda lama di dimensioni leggermente più piccole. Il manico della maggior parte delle asce da battaglia è in legno rinforzato da strisce di metallo, ma esistono anche con manico interamente in metallo.

Note

La presenza della punta o del chiodo sul lato opposto a quello della lama ha prevalentemente una funzione di bilanciamento. Il suo utilizzo non comporta vantaggi particolari e anzi, nella maggior parte dei casi, consentirà di sferrare colpi meno efficaci: va visto quindi principalmente come "lato di riserva", da utilizzare qualora il filo dell'ascia sia compromesso e/o abbia subito danneggiamenti tali da ridurre il danno. In nessuna circostanza il chiodo o becco può essere utilizzato per favorire la caduta di un avversario a piedi e/o a cavallo: questo tipo di manovre, la cui efficacia è per forza di cose modesta per via della portata limitata dell'ascia, controbilanciano le ridotte capacità difensive dell'arma e sono rese in termini di gioco dalla mancanza di penalità in Difesa.

Ascia da Lancio



Danni: 1d6+1 taglio / 1d6 taglio (se lanciata)



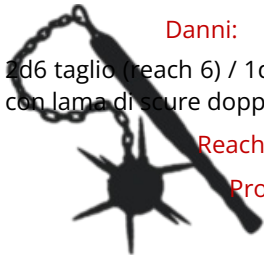
Reach: 4

Proprietà:

- Scagliabile: può essere lanciata utilizzando l'abilità *Armi da Mischia* con una penalità di -10 o con l'abilità *Lanciare Oggetti* (senza penalità). [passiva]

Sorella minore dell'*Ascia da Guerra* e rispetto ad essa più piccola, economica e maneggevole. Rispetto alla sorella maggiore somiglia di più a una scure per via dell'assenza di punta, chiodo o seconda lama sul lato opposto. E' bilanciata in modo da poter essere scagliata verso l'avversario o fendendo l'aria o, se il terreno lo consente, tramite singolo "rimbalzo" a terra ottenuto mediante un movimento particolare del braccio.

Ascia a due mani



Danni:

1d6 taglio (reach 6) / 1d8 punta (reach 8 se posta sulla cima dell'asta, reach 6 negli altri casi) o 1d8+1 taglio (variante con lama di scure doppia, reach 6)

Reach: 6 o 8 (vedi sopra)

Proprietà:

- Pesante: è richiesto un punteggio di Forza pari o superiore a 35 per poterla brandire efficacemente a una mano: per ogni punto di Forza mancante si avrà una penalità pari a -1. [passiva]

Ascia da guerra di grandi dimensioni, con manico di 120/150 cm e lama di scure singola: è una delle armi più temibili sul campo di battaglia, capace di infliggere le ferite più profonde e pericolose. Alcune di queste asce sono inoltre provviste di una punta posta sul lato opposto a quello della lama o, più spesso, sull'estremità dell'asta allo scopo di aumentarne il raggio d'azione. Il manico, in legno rinforzato da strisce di metallo, può essere manovrato come un bastone per distanziare l'avversario sulla corta distanza. Poco utilizzata nell'Impero di Delos, è presente nei territori settentrionali di **Greyhaven** dove si è diffusa in conseguenza dell'arrivo delle popolazioni di **Norsyd**. Una variante di ascia a due mani, di chiara ispirazione nanica e diffusa presso i territori umani confinanti con il Dominio dei Nani, presenta un manico più tozzo e una lama di scure doppia.

Note

La presenza della punta o del chiodo sul lato opposto a quello della lama ha prevalentemente una funzione di bilanciamento. Il suo utilizzo non comporta vantaggi particolari e anzi, nella maggior parte dei casi, consentirà di sferrare colpi meno efficaci: va visto quindi principalmente come "lato di riserva", da utilizzare qualora il filo dell'ascia sia compromesso e/o abbia subito danneggiamenti tali da ridurre il danno. In nessuna circostanza il chiodo o becco può essere utilizzato per favorire la caduta di un avversario a piedi e/o a cavallo: questo tipo di manovre, la cui efficacia è per forza di cose modesta per via della portata limitata dell'ascia, controbilanciano le ridotte capacità difensive dell'arma e sono rese in termini di gioco dalla mancanza di penalità in Difesa.

Armi ad Asta

- Specializzazione richiesta: Armi ad Asta
- Costo: 20

Armi particolarmente lunghe la cui caratteristica è quella di essere inastate o immanicate, ovvero poste al termine di un bastone (asta) che consente al tempo stesso di impugnarle (manico), aumentandone la portata e l'efficacia: la categoria comprende lance, picche, alabarde, giavellotti. La maggior parte di queste armi prevede di essere impugnata a due mani e consente di mantenere una guardia particolarmente difensiva grazie al vantaggio dato dalla loro lunghezza.

NOTA: La Lancia da Cavaliere, per via delle sue diverse caratteristiche, non fa parte di questo gruppo.

Lancia



Danni: 1d6 punta (1d6+1 a due mani)

Reach: 6 (a una mano) o 8 (a due mani)

Proprietà:

- **Guardia difensiva:** garantisce un *bonus* di +10 a tutte le manovre di difesa se usata a due mani, o di +5 se usata a una mano insieme a uno scudo. [passiva]
- **Scagliabile:** può essere lanciata utilizzando l'abilità *Armi da Mischia* con una penalità di -10 o con l'abilità *Lanciare Oggetti* (senza penalità). [passiva]
- **Aspetto versatile:** se utilizzata a 2 mani ha un *bonus* al *reach* e al dado dei danni in luogo del *bonus* di Forza previsto dalle [\[\[?ItemID=2318#Impugnare_a_due_mani_un'Arma_a_una_mano](#)

Rappresenta l'archetipo dell'arma inastata, in uso fin dall'età ancestrale. Pur nascendo probabilmente come strumento di caccia, è stata impiegata ben presto come arma da offesa mantenendo una supremazia pressoché totale fino all'avvento della spada. I **Popoli Antichi** di **Sarakon** adoperavano lance di lunghezza variabile, impugnabili a una o a due mani a seconda delle dimensioni. A partire dagli ultimi secoli le lance lunghe che si avvicinano o superano i due metri hanno assunto il nome di picche e alabarde: con il termine "lancia" si fa quindi riferimento alle lance a una mano, con un manico da 1.50m a 1.70m e utilizzate insieme a uno scudo: all'impugnatura è collegata una punta di metallo avente forma triangolare o a losanga: le lance utilizzate per la caccia e/o pesca possiedono più spesso una punta seghettata e/o ad arpione.

Caratteristiche peculiari della lancia sono la *posizione di guardia*, che dà notevoli vantaggi tattici se assunta potendo disporre di uno scudo, e la possibilità di essere scagliata a una distanza di 10-20 metri. L'utilizzo congiunto di queste due particolarità rende la lancia un'arma formidabile nelle mani di qualsiasi soldato o combattente: non è un caso che, da oltre un millennio, la lancia sia lo strumento militare più utilizzato dagli eserciti di tutto il Continente.

Bastone



Danni: 1d6 impatto / 1d4 punta (in caso di puntale)

Reach: 7 (a due mani)

Proprietà:

- **Guardia difensiva:** garantisce un *bonus* di +10 a tutte le manovre di difesa. [passiva]
- **Stordimento:** i danni inflitti da quest'arma vanno moltiplicati x10 (in luogo del normale x5) per calcolare la Difficoltà del Tiro di Svenimento e/o Stordimento. [passiva]
- **Puntale:** se dotato di puntale in ferro, può infliggere 1d4 danni da punta in luogo dei danni da impatto normalmente previsti [passiva].

Asta di legno lavorata e appositamente rinforzata per il suo impiego nei combattimenti in mischia. Può essere anche utilizzato come un normale strumento da passeggio, il che consente nella maggior parte dei casi di celarne la pericolosità agli occhi meno esperti. Può essere munito di un pomo e di un tacco di ferro, o in alcuni casi di puntale, per assicurare un migliore appoggio.

Alabarda



Danni: 1d10 taglio o 1d8 punta

Reach: 10

Proprietà:

- **Guardia difensiva:** garantisce un *bonus* di +10 a tutte le manovre di difesa. [passiva]
- **Anti-Cavalleria:** annulla qualsiasi *bonus* difensivo legato alla cavalcatura dell'avversario. [passiva]

È l'arma inastata per antonomasia, caratterizzata da una punta acuminata e tagliente da entrambi i lati. Si compone di una lama di scure sormontata da una cuspidi o da una lama di picca e dotata, posteriormente, di un uncino o seconda cuspidi a seconda dei casi. Nel **Continente di Sarakon** è particolarmente diffusa nelle regioni più civilizzate di **Delos** e di **Greyhaven** soppiantando armi utilizzate in precedenza come il *Glaive* e la *Voulge*, rispetto alle quali rappresenta una netta evoluzione. Il suo utilizzo è legato principalmente a soldati incaricati della difesa di città o fortezze e ai reparti di guardia civica delle città più importanti. È inoltre molto utilizzata come arma di rappresentanza in occasione di parate, marce o attività cittadine ad opera dei reparti specializzati della maggior parte degli eserciti del Continente.

Picca



Danni: 1d10 punta

Reach: da 10 a 12 (vedi sotto)

Proprietà:



- Guardia difensiva: garantisce un *bonus* di +10 a tutte le manovre di difesa. [passiva]
- Anti-Cavalleria: annulla qualsiasi *bonus* difensivo legato alla cavalcatura dell'avversario. [passiva]

Utilizzata dai reparti anti-cavalleria dell'esercito e dalle truppe scelte della guardia civica come valida alternativa all'alabarda, rispetto alla quale presenta una punta più sviluppata, a discapito delle lame, e una lunghezza che può essere persino maggiore: è formata da una punta metallica di varie forme e fogge montata su un'asta di legno (preferibilmente frassino) della lunghezza variabile tra i 3 e i 5 metri. Si tratta indubbiamente dell'arma più lunga ad oggi diffusa nel *Continente*, cosa che la rende tremendamente efficace contro i reparti di cavalleria ma che ne limita nel contempo l'utilità in contesti prettamente rurali o cittadini. Come l'alabarda, è molto utilizzata come arma di rappresentanza in occasione di parate e marce ad opera dei reparti specializzati della maggior parte degli eserciti del Continente.

Voulge



Danni: 1d8 taglio / 1d8 punta

Reach: 9

Proprietà:

- Guardia difensiva: garantisce un *bonus* di +10 a tutte le manovre di difesa. [passiva]
- Anti-Cavalleria: annulla qualsiasi *bonus* difensivo legato alla cavalcatura dell'avversario. [passiva]

Arma utilizzata dai reparti anti-cavalleria dell'esercito e dalle truppe scelte della guardia civica prima del diffondersi dell'alabarda, rispetto alla quale costituisce - così come il *Glaive* - una versione più economica e meno efficace. La *Voulge* è composta da una mannaia inastata con una terminazione a punta, tale da garantire un danno elevato sia da taglio che da penetrazione. Si tratta di un'arma utilizzata fin da epoche remote, ma dotata di caratteristiche tali da renderla estremamente versatile anche nel periodo attuale. Non a caso è ancora molto utilizzata da diversi eserciti e reparti di guardia civica del *Continente di Sarakon*, specialmente nei feudi che non possono permettersi la più efficiente e costosa *Alabarda*.

Glaive



Danni: 1d10 taglio

Reach: 9

Proprietà:

- Guardia difensiva: garantisce un *bonus* di +10 a tutte le manovre di difesa. [passiva]
- Anti-Cavalleria: annulla qualsiasi *bonus* difensivo legato alla cavalcatura dell'avversario. [passiva]

Arma utilizzata dai reparti anti-cavalleria dell'esercito e dalle truppe scelte della guardia civica prima del diffondersi dell'alabarda, rispetto alla quale costituisce - così come la *Voulge* - una versione più economica e meno efficace. Il *Glaive* si compone di una lama ricurva, affilata sul lato convesso e dotata di uno spuntone perpendicolare al dorso, inastata su di un manico in legno di lunghezza variabile. Si tratta di uno strumento di chiara matrice agricola, derivato dalla falce: la maggior parte degli studiosi concorda nel considerarlo la naturale evoluzione della *falce da guerra*, una delle prime armi ad asta ad essere utilizzata nel *Continente di Sarakon* e ampiamente diffusa tra gli eserciti per tutta l'età dei *Popoli Antichi*. Nonostante la sua veneranda età, il *Glaive* è ancora molto utilizzato da molti eserciti e reparti di guardia civica, specialmente nei feudi che non possono permettersi la più efficiente e costosa *Alabarda*.

Mazzapicchio



Danni: 1d8 impatto, 1d8 punta

Reach: 8

Proprietà:

- Guardia difensiva: garantisce un *bonus* di +10 a tutte le manovre di difesa. [passiva]
- Sbilanciamento difensivo: se l'avversario è a cavallo, consente di effettuare un Tiro di Arma vs Tiro di Cavalcare dell'avversario per tirarlo giù da cavallo. [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- Sbilanciamento offensivo: se l'avversario è a cavallo, consente di effettuare un Tiro di Arma vs Tiro di Cavalcare dell'avversario per tirarlo giù da cavallo al posto di infliggere danni. [10 punti di *Scarto di Attacco*]

Noto anche come *Polearm* oppure, ad Amer e a Krandamer, come *Bec de Corbin* (*becco di corvo*): nella lingua dei nani è noto come *Ahk-Manzur* (*testa dura*). Si tratta di un'arma inastata divenuta molto popolare nei territori settentrionali di **Greyhaven** per la grande efficacia contro gli avversari in armatura pesante e/o a cavallo. Si compone di una testa di martello sormontata da una cuspidata a sezione romboidale fronteggiata, sul posteriore, da una "penna" simile alla punta di un piccone, montata su di un'asta di legno rinforzato avente altezza variabile. Diversamente dal *martello da guerra*, la *Polearm* viene utilizzata per colpire con la punta del piccone, mentre la testa di martello ha lo scopo di garantire il bilanciamento del colpo e imprimere maggior peso all'urto di sfondamento. Il motivo della diffusione dell'arma è dovuto al fatto che il *gancio* formato dalla caratteristica forma della testa, unito alla particolarissima modalità di portare il colpo, si rivela sorprendentemente efficace per sbilanciare avversari a cavallo sia nelle manovre difensive che in quelle offensive.

Azza



Danni: 1d8 taglio, 1d8 punta

Reach: 8

Proprietà:

- **Guardia difensiva:** garantisce un *bonus* di +10 a tutte le manovre di difesa. [passiva]
- **Sbilanciamento difensivo:** se l'avversario è a cavallo, consente di effettuare un Tiro di Arma vs Tiro di Cavalcare dell'avversario per tirarlo giù da cavallo. [20 punti di *Scarto di Difesa*]
- **Sbilanciamento offensivo:** se l'avversario è a cavallo, consente di effettuare un Tiro di Arma vs Tiro di Cavalcare dell'avversario per tirarlo giù da cavallo al posto di infliggere danni. [10 punti di *Scarto di Attacco*]

Nota anche, ad Amer e a Krandamer, come *Bec de Faucon* (*becco di falcone*): nella lingua dei nani è nota come *Ahz-Manzur* (*testa d'ascia*). Variante "da taglio" della *Polearm*, l'Azza presenta una testa con il lato affilato anziché a martello, il quale ricorda - come suggerisce il nome - quello di un'ascia. Si tratta di un'arma utilizzata prevalentemente dalle popolazioni **Naniche** delle Allston, che tendono a preferirla all'alabarda per via delle dimensioni leggermente minori stante l'analoga maneggevolezza e versatilità.

Armi da Lancio

Con il termine *armi da lancio* si intendono quelle armi che, in abbinamento a dispositivi meccanici caricati dalla forza o dall'abilità del lanciatore, servono per lanciare proiettili di vario tipo come pietre, frecce, quadrelle: esempi classici sono l'arco, la balestra e la fionda. Le armi da mischia che possono essere lanciate (giavellotto, asce da lancio, coltelli da lancio) sono trattate nelle rispettive categorie di appartenenza. Per le armi da lancio che richiedono di essere caricate e/o manovrate da più persone (catapulta, fionda, scorpione, balista, petriera etc.) sono trattate nella categoria relativa alle **#Armi da Guerra e da Assedio**.

Archi

Protagonisti micidiale dei campi di battaglia, utilizzati in tutto il **Continente di Sarakon** fin da epoche remote in una grande varietà di tipologie diverse tra loro. Ciascun arco è costituito da un elemento flessibile, *monolitico* o *composito* a seconda dei materiali e delle tecniche costruttive utilizzate, alle cui estremità è fissata una corda tesa che ha la funzione di imprimere il movimento della *freccia*. Il suo funzionamento avviene nel seguente modo:

- La freccia viene assicurata alla corda mediante la *cocca*, che ne ospita l'estremità per poi lasciarla libera di sganciarsi al momento del rilascio, e quindi appoggiata sul *rest*, un sostegno posto all'altezza dell'impugnatura, detta *riser*.
- La corda viene tirata per quanto lo consente la lunghezza della freccia o l'allungo dell'arciere, deformando le estremità dell'arco (i cosiddetti *flettenti*) e accumulando in questo modo energia elastica potenziale.
- La corda viene rilasciata, consentendo all'arco di riprendere la forma originale spingendo violentemente la corda verso se stesso. L'energia elastica viene così trasferita alla freccia sotto forma di energia cinetica, imprimendo ad essa un moto rettilineo nella direzione desiderata.

Oltre al suo utilizzo militare, l'arco è a tutt'oggi l'arma da caccia più diffusa e utilizzata nel Continente in virtù della sua velocità ed efficacia.

Arco



Danni: 1d6 punta

Reach: 0

Proprietà:

- **Arma da Lancio:** Può colpire un bersaglio posto a una distanza compresa tra 2 e 100 metri con un incremento della *Difficoltà* di base (30 nel caso di bersaglio di medie dimensioni) pari a +1 per ogni 2 metri in condizioni di elevata visibilità, +1 per ogni metro in condizioni di visibilità ridotta (pioggia, crepuscolo), +2 ogni metro in condizioni di visibilità compromessa (nebbia intensa, temporale, notte illuminata da luna, torce o falò). [passiva]
- **Colpo perforante:** Ogni colpo andato a segno (anche se mirato) ha una possibilità su 20 di perforare l'armatura del difensore e renderla così inefficace ai fini dell'assegnazione del danno. [passiva]
- **Colpo a distanza ravvicinata:** L'arma è inadatta al combattimento a distanza ravvicinata (meno di 2 metri). Qualsiasi tiro effettuato entro questa distanza avrà una penalità pari a -20. [passiva]
- **Suscettibile all'umidità:** Un qualsiasi "doppio 1" ottenuto durante un Attacco effettuato in condizioni di pioggia (o equivalenti) provoca la rottura della corda. La mancata manutenzione dopo l'utilizzo in tali condizioni (asciugatura, applicazione della cera, etc.) provoca la rottura della corda in ogni caso. [passiva]
- **Arma da ricaricare:** Questa arma ha bisogno di 1 *round* di ricarica prima di ciascun *round* di fuoco (0 *round* con talento in *Archi*). [passiva]

Noto anche come *arco ricurvo* o *arco riflesso*, per via delle caratteristiche contro-curvature. Le sue dimensioni sono solitamente comprese tra gli 80 e i 130 centimetri, con il *riser* che occupa circa un terzo della sua lunghezza totale. La maggior parte di questi archi sono di tipo *composito*, con i *flettenti* in legno rigido (acero, bamboo, gelso) e lamine di corno e quindi ricoperti da un rivestimento in resina, tendini e colla animale. I *flettenti* realizzati in questo modo sono larghi e profilati con una contro-curvature più o meno accentuata che garantisce un rendimento elevato: la maggior massa del *riser* conferisce inoltre maggiore stabilità durante la fase di rilascio e quindi una notevole precisione. Ne esistono tuttavia alcuni di tipo *monolitico*, realizzati con un'unica dogia di legno e che, stante le ridotte dimensioni, ricordano molto da vicino la tecnica costruttiva utilizzata per l'arco lungo.

Arco Lungo



Danni: 1d6 punta

Reach: 0

Proprietà:

- **Arma da Lancio:** Può colpire un bersaglio posto a una distanza compresa tra 2 e 200 metri con un incremento della *Difficoltà* di base (30 nel caso di bersaglio di medie dimensioni) pari a +1 per ogni 2 metri in condizioni di elevata visibilità, +1 per ogni metro in condizioni di visibilità ridotta (pioggia, crepuscolo), +2 ogni metro in condizioni di visibilità compromessa (nebbia intensa, temporale, notte illuminata da luna, torce o falò). [passiva]
- **Colpo perforante:** Ogni colpo andato a segno (anche se mirato) ha una possibilità su 20 di perforare l'armatura del difensore e renderla così inefficace ai fini dell'assegnazione del danno. [passiva]
- **Colpo a distanza ravvicinata:** L'arma è inadatta al combattimento a distanza ravvicinata (meno di 2 metri). Qualsiasi tiro effettuato entro questa distanza avrà una penalità pari a -20. [passiva]
- **Suscettibile all'umidità:** Un qualsiasi "doppio 1" ottenuto durante un Attacco effettuato in condizioni di pioggia (o equivalenti) provoca la rottura della corda. La mancata manutenzione dopo l'utilizzo in tali condizioni (asciugatura, applicazione della cera, etc.) provoca la rottura della corda in ogni caso. [passiva]
- **Arma da ricaricare:** Questa arma ha bisogno di 1 *round* di ricarica prima di ciascun *round* di fuoco (0 *round* con talento in *Archi*). [passiva]

Arco a curvatura unica, costruito utilizzando un unico listello di legno (solitamente *tasso*) lungo all'incirca quanto l'apertura delle braccia (ovvero l'altezza) del tiratore, talvolta di più: i modelli più diffusi su Sarakon misurano circa 180 centimetri. Presenta una sezione a "D" dove il lato dritto, detto "dorso", è rivolto verso il bersaglio. Il dorso viene quindi ricoperto da uno strato di tendine, incollato al legno con colla animale per conferire all'arma potenza e velocità. La corda è solitamente costituita da una treccia composta da due o tre fili di lino, canapa o budello impregnata di colla. Le notevoli dimensioni dei flettenti, stretti e molto lunghi, garantiscono una elevata capacità propulsiva e consentono traiettorie in grado di coprire grandi distanze a patto che la freccia possieda un peso e un piumaggio adeguati. Il *riser* costituisce la sola impugnatura; la maggior parte dei modelli non è provvista di *rest*, e la freccia viene appoggiata direttamente sulla mano dell'arciere.

Balestre

Balestra Leggera



Danni: 1d8 punta



Reach: 0

Proprietà:

- **Arma da Lancio:** Può colpire un bersaglio posto a una distanza compresa tra 2 e 200 metri con un incremento della *Difficoltà* di base (30 nel caso di bersaglio di medie dimensioni) pari a +1 per ogni 2 metri in condizioni di elevata visibilità, +1 per ogni metro in condizioni di visibilità ridotta (pioggia, crepuscolo), +2 ogni metro in condizioni di visibilità compromessa (nebbia intensa, temporale, notte illuminata da luna, torce o falò). [passiva]
- **Colpo perforante:** Ogni colpo andato a segno (anche se mirato) ha una possibilità su 20 di perforare l'armatura del difensore e renderla così inefficace ai fini dell'assegnazione del danno. [passiva]
- **Colpo a distanza ravvicinata:** L'arma è inadatta al combattimento a distanza ravvicinata (meno di 2 metri). Qualsiasi tiro effettuato entro questa distanza avrà una penalità pari a -20. [passiva]
- **Suscettibile all'umidità:** Un qualsiasi "doppio 1" ottenuto durante un Attacco effettuato in condizioni di pioggia (o equivalenti) provoca la rottura della corda. La mancata manutenzione dopo l'utilizzo in tali condizioni (asciugatura, applicazione della cera, etc.) provoca la rottura della corda in ogni caso. [passiva]
- **Arma da ricaricare:** Questa arma ha bisogno di 3 *round* di ricarica prima di ciascun *round* di fuoco (2 *round* con talento in *Balestre*). [passiva]

Balestra Pesante



Danni: 1d10 punta

Reach: 0

Proprietà:

- **Arma da Lancio:** Può colpire un bersaglio posto a una distanza compresa tra 2 e 200 metri con un incremento della *Difficoltà* di base (30 nel caso di bersaglio di medie dimensioni) pari a +1 per ogni 2 metri in condizioni di elevata visibilità, +1 per ogni metro in condizioni di visibilità ridotta (pioggia, crepuscolo), +2 ogni metro in condizioni di visibilità compromessa (nebbia intensa, temporale, notte illuminata da luna, torce o falò). [passiva]
- **Colpo perforante:** Ogni colpo andato a segno (anche se mirato) ha una possibilità su 20 di perforare l'armatura del difensore e renderla così inefficace ai fini dell'assegnazione del danno. [passiva]
- **Colpo a distanza ravvicinata:** L'arma è inadatta al combattimento a distanza ravvicinata (meno di 2 metri). Qualsiasi tiro effettuato entro questa distanza avrà una penalità pari a -20. [passiva]
- **Suscettibile all'umidità:** Un qualsiasi "doppio 1" ottenuto durante un Attacco effettuato in condizioni di pioggia (o equivalenti) provoca la rottura della corda. La mancata manutenzione dopo l'utilizzo in tali condizioni (asciugatura, applicazione della cera, etc.) provoca la rottura della corda in ogni caso. [passiva]
- **Arma da ricaricare:** Questa arma ha bisogno di 5 *round* di ricarica prima di ciascun *round* di fuoco (3 *round* con talento in *Balestre*). [passiva]

Scudi

Segue una descrizione sommaria degli scudi più diffusi sul Continente, comprensiva dei *bonus*, delle *penalità* e dei *tempi di equipaggiamento e rimozione* previsti. La maggior parte degli scudi dal medio in poi è provvista di uno o più lacci per assicurare lo scudo al braccio e al corpo: lo scudo può essere imbracciato anche senza, ma il Master dovrebbe tener conto di questo utilizzo "di emergenza" in caso di risultati particolari nel corso di una manovra di Difesa (ingombro raddoppiato o perdita dello scudo in caso di *doppio uno*, rottura più probabile in caso di *tris*, etc.).

Scudo piccolo

Scudo rotondo di piccole dimensioni, solitamente costruito mediante un doppio strato di legno di abete. Alcuni modelli sono altresì dotati di umbone, una placca rilevata in metallo utile per il rimbalzo delle frecce e delle punte d'asta e, nel suo impiego offensivo, a respingere i nemici nel corso della mischia. Alcuni modelli sono realizzati interamente in metallo: in quei casi lo scudo consta di un unico pezzo avente forma circolare e profilo convesso, che continua idealmente il perimetro dell'umbone.

- **Bonus:** +5 a tutte le manovre di Difesa.
- **Penalità:** nessuna.
- **Tempi per equipaggiare/rimuovere:** 1 *round* in tutto (rimuoverlo dalle spalle e/o dal cavallo e imbracciarlo)
- **Note:** Può essere utilizzato a cavallo.

Scudo medio

Si tratta dello scudo più diffuso nel Continente per via del suo rapporto ideale tra ingombro e difesa. Presenta nella maggior parte dei casi una forma "a mandorla", convesso al capo e coi margini laterali arcuati e appuntati verso il basso,

o "sapezzata", in cui il capo risulta diritto. Si trova comunque anche in forma rettangolare (Impero di Delos) e rotonda (Elsenor, Nordri): in quest'ultimo caso ricorda uno scudo piccolo di dimensioni maggiori. Nella maggior parte dei casi presenta un'anima in legno rigido e metallo, una fodera esterna di legno morbido e/o imbottitura di stoffa, fissata agli elementi ferro o metallo ai margini e rinforzata con dei ribattini.

- **Bonus:** +10 a tutte le manovre di Difesa.
- **Penalità:** -2
- **Tempi per equipaggiare/rimuovere:** 1 *round* per rimuoverlo dalle spalle e/o dal cavallo, 1 *round* per imbracciarlo, 1 *round* per il fissaggio dei lacci.
- **Note:** Può essere utilizzato a cavallo.

Scudo grande

Versione più grande dello scudo medio: le sue maggiori dimensioni conferiscono una ottima protezione contro le armi da lancio e da tiro. Simile per materiali e tecnica costruttiva allo scudo medio, presenta nella maggior parte dei casi una forma "a tre punte", simile a quella dello scudo a mandorla o sapezzato ma composto di una punta centrale al centro del lato diritto: sono comunque presenti sul continente numerosi modelli di forma ovale o rettangolare.

- **Bonus:** +15 a tutte le manovre di Difesa.
- **Penalità:** -4 (-8 a cavallo, vedi sotto)
- **Tempi per equipaggiare/rimuovere:** 1 *round* per rimuoverlo dalle spalle e/o dal cavallo, 1 *round* per imbracciarlo, 1 *round* per il fissaggio dei lacci.
- **Note:** Può essere utilizzato a cavallo con penalità raddoppiate.

Scudo a torre

Scudo di enormi dimensioni, pensato per coprire quasi interamente il corpo di chi lo imbraccia. Il suo utilizzo più frequente è sui campi di battaglia, dove conferisce una eccezionale protezione contro le armi da lancio e da tiro. Presenta una caratteristica forma rettangolare, arrotondata sui lati seguendo la forma del corpo. Inadatto ad essere utilizzato a cavallo.

- **Bonus:** +20 a tutte le manovre di Difesa.
- **Penalità:** -6
- **Tempi per equipaggiare/rimuovere:** 1 *round* per rimuoverlo dalle spalle e/o dal cavallo, 2 *round* per imbracciarlo, 2 *round* per il fissaggio dei lacci.
- **Note:** Non può essere utilizzato a cavallo.