

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

ARMATURE

CARATTERISTICHE DELLE ARMATURE

Per indossare armature più pesanti efficacemente si possono selezionare i talenti Competenza nelle Armature, ma molte classi sono automaticamente competenti nelle armature che funzionano meglio per loro.

Armature e scudi possono essere danneggiati da alcuni tipi di attacco.

Per scegliere l'armatura è meglio prestare attenzione a questi fattori (vedi Tabella: "Armature e scudi"):

Costo: Il costo dell'armatura per creature umanoidi di taglia Piccola o Media. Vedi riquadro "Armature per creature insolite" per il costo di armature di taglia diversa.

Bonus di armatura/scudo: Le armature forniscono un bonus di armatura alla CA, mentre gli scudi forniscono un bonus di scudo alla CA. Il bonus di armatura fornito da un'armatura non è cumulativo con altri effetti e oggetti che donano un bonus di armatura. Allo stesso modo, il bonus di scudo fornito da uno scudo non è cumulativo con altri effetti che donano un bonus di scudo.

Bonus Des max: Questo valore è il bonus di Destrezza massima alla CA che questo tipo di armatura permette. Le armature più pesanti limitano la mobilità, riducendo la capacità di schivare colpi. per esempio, Questa restrizione non si applica su altri valori legati alla Destrezza.

Anche se il bonus di Destrezza di un personaggio scende a 0 a causa dell'armatura, non si considera che abbia perso il bonus di Destrezza alla CA.

Anche l'ingombro del personaggio (l'equipaggiamento che porta con sé) può abbassare il bonus di Destrezza massimo che viene applicato alla CA.

Scudi: Gli scudi non influenzano il bonus di Destrezza massima.

Penalità di armatura alla prova: Qualsiasi cosa più pesante del cuoio danneggia la capacità di utilizzare certe abilità. La penalità di armatura alla prova è la penalità che si applica alle prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare mentre si indossa un certo tipo di armatura. Raddoppiare la penalità di armatura alla prova quando si effettua una prova di Nuotare. Anche l'ingombro del personaggio (l'equipaggiamento che porta con sé) può portare a una penalità di armatura alla prova.

Scudi: Se si indossa l'armatura e si utilizza lo scudo, si applicano entrambe le penalità.

Non competente con l'armatura indossata: Se si indossa un'armatura o si utilizza uno scudo in cui non si è competenti, si subisce la penalità di armatura alla prova con quella armatura o scudo al tiro per colpire e a tutti i tiri o prove di abilità basati sulla Destrezza e sulla Forza. La penalità dovuta alla mancanza di competenza con l'armatura è cumulativa con la penalità per mancanza di competenza con lo scudo.

Dormire nell'armatura: Se si dorme in un'armatura media o pesante, il giorno seguente si è automaticamente affaticati. Si subisce una penalità di -2 alla Forza e alla Destrezza e non si può caricare o correre. Dormire in un'armatura leggera non provoca affaticamento.

Fallimento incantesimi arcani: L'armatura interferisce con i gesti che devono essere compiuti per lanciare un incantesimo arcano che ha una componente somatica. Gli incantatori arcani affrontano la possibilità di fallimento degli incantesimi arcani se indossano un'armatura. I bardi possono indossare armature leggere senza subire la possibilità di fallire incantesimi arcani quando lanciano incantesimi da bardo.

Lanciare un incantesimo arcano con l'armatura: Quando si lancia un incantesimo arcano indossando un'armatura, spesso si deve effettuare un tiro di fallimento degli incantesimi arcani. Nella Tabella: "Armature e scudi" il valore nella colonna "Fallimento incantesimi arcani" è la probabilità che l'incantesimo fallisca e sia sprecato. Tuttavia, se l'incantesimo è privo della componente somatica (S), si può lanciare senza effettuare il tiro di fallimento degli incantesimi arcani.

Scudi: Se si indossa un'armatura e si utilizza uno scudo, si devono sommare i due valori per avere una singola probabilità di fallimento degli incantesimi arcani.

Velocità: Le armature medie e pesanti rallentano i personaggi. Il valore indicato nella Tabella: "Armature e scudi" è la velocità quando si indossa un'armatura. Umani, elfi, mezzelfi e mezzorchi hanno una velocità senza ingombro di 9 metri, quindi utilizzano la prima colonna. Nani, gnomi e halfling hanno una velocità senza ingombro di 6 metri, quindi utilizzano la seconda colonna. La velocità sul terreno dei nani, comunque, rimane sempre di 6 metri anche quando indossano un'armatura media o pesante e quando hanno un carico medio o pesante.

Scudi: Gli scudi non modificano la velocità.

Peso: Il peso indicato si riferisce alla versione per personaggi di taglia Media. Le armature adattate per personaggi di taglia Piccola pesano la metà, mentre per quelli di taglia Grande pesano il doppio.

Tabella: Armature e scudi

Armatura	Costo	Bonus di Armatura/Scudo	Bonus Des Massima	Penalità di armatura alla prova	Probabilità di fallimento incantesimo arcane	— Velocità —		Peso ¹
						(9 m)	(6 m)	
Armature leggere								
Imbottita	5 mo	+1	+8	0	5%	9 m	6 m	5 kg
Cuoio	10 mo	+2	+6	0	10%	9 m	6 m	7,5 kg
Cuoio borchiato	25 mo	+3	+5	-1	15%	9 m	6 m	10 kg
Giacco di maglia	100 mo	+4	+4	-2	20%	9 m	6 m	12,5 kg
Armature medie								
Pelle	15 mo	+3	+4	-3	20%	6 m	4,5 m	12,5 kg
Corazza a scaglie	50 mo	+4	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	15 kg
Cotta di maglia	150 mo	+5	+2	-5	30%	6 m	4,5 m	20 kg
Corazza di piastre	200 mo	+5	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	15 kg
Armature pesanti								
Corazza a strisce	200 mo	+6	+0	-7	40%	6 m ²	4,5 m ²	22,5 kg
Corazza di bande	250 mo	+6	+1	-6	35%	6 m ²	4,5 m ²	17,5 kg
Mezza armatura	600 mo	+7	+0	-7	40%	6 m ²	4,5 m ²	25 kg
Armature complete	1.500 mo	+8	+1	-6	35%	6 m ²	4,5 m ²	25 kg
Scudi								
Buckler	15 mo	+1	—	-1	5%	—	—	2,5 kg
Scudo leggero di legno	3 mo	+1	—	-1	5%	—	—	2,5 kg
Scudo leggero di acciaio	9 mo	+1	—	-1	5%	—	—	3 kg
Scudo pesante legno	7 mo	+2	—	-2	15%	—	—	5 kg
Scudo pesante di acciaio	20 mo	+2	—	-2	15%	—	—	7,5 kg
Scudo torre	30 mo	+4 ³	+2	-10	50%	—	—	22,5 kg
Extra								
Chiodature per armature	+50 mo	—	—	—	—	—	—	+5 kg
Guanto d'arme con sicura	8 mo	—	—	Speciale	⁴	—	—	+2,5 kg
Chiodature per scudo	+10 mo	—	—	—	—	—	—	+2,5 kg

1 Il peso indicato si riferisce alla versione per personaggi di taglia Media. Le armature adattate per personaggi di taglia Piccola pesano la metà, mentre per quelli di taglia Grande pesano il doppio.

2 Quando si corre con un'armatura pesante, ci si muove solo al triplo della velocità, non al quadruplo.

3 Lo scudo torre può anche garantire la copertura. Vedi la descrizione.

4 Mano non libera per lanciare incantesimi.

DESCRIZIONE DELLE ARMATURE

Qualsiasi beneficio speciale o accessorio dei tipi di armature presentati sulla Tabella: Armature e Scudi è descritto di seguito.

Armatura completa: Ogni armatura completa deve essere adattata al suo proprietario da un esperto fabbricante di armature, anche se un'armatura conquistata può essere modificata per un nuovo possessore a un costo variabile tra le 200 e le 800 (2d4x100) monete d'oro. Comprende i guanti d'arme.

Buckler: Si può usare un arco o una balestra senza penalità. È anche possibile utilizzare il braccio protetto dallo scudo per un attacco con mano secondaria o per assistere la mano principale nell'uso di un'arma a due mani, ma si subisce una penalità di -1 al tiro per colpire a causa del peso extra sul braccio. Questa penalità si somma a quelle per il combattimento con l'arma secondaria o per il combattimento con due armi. In ogni caso, se si usa un'arma nella mano secondaria, non si ottiene il bonus alla CA del buckler per il resto del round.

Non si può colpire violentemente qualcuno con un buckler.

Chiodature per armatura: È possibile aggiungere chiodature all'armatura. Permettono di infliggere danni perforanti aggiuntivi (vedi Tabella: "Armi") con un attacco in lotta riuscito. Le chiodature contano come arma da guerra. Se non si è competenti nel loro uso, si subisce una penalità di -4 alle prove di lotta quando si tenta di usarle. È anche possibile compiere un normale attacco in mischia (o un attacco con mano secondaria) con le chiodature, e in questo caso devono essere considerate come armi leggere. (Non è possibile attaccare con le chiodature se si è già effettuato un attacco con un'altra arma secondaria, e viceversa).

Un bonus di potenziamento su un'armatura completa non migliora l'efficacia delle chiodature, ma le chiodature stesse possono essere rese armi magiche.

Chiodature per scudo: Quando vengono aggiunte allo scudo, queste chiodature lo rendono un'arma da guerra perforante che aumenta i danni inflitti da un colpo violento come se lo scudo fosse adatto a una creatura di una categoria di taglia superiore a quella del personaggio. Non si possono mettere chiodature su un buckler o su uno scudo torre. Diversamente, attaccare con uno scudo chiodato è come un attacco con lo scudo (vedi descrizione degli scudi). Un bonus di potenziamento su uno scudo chiodato non migliora l'efficacia del colpo con lo scudo, ma lo scudo chiodato stesso può essere reso un'arma magica.

Corazza a scaglie: Comprende i guanti d'arme.

Corazza a strisce: Comprende i guanti d'arme.

Corazza di bande: Comprende i guanti d'arme.

Cotta di maglia: Comprende guanti d'arme.

Guanto d'arme con sicura: Questo guanto corazzato ha piccole catene e bracciali che permettono a chi lo indossa di agganciarvi l'arma perché non possa cadere facilmente. Aggiunge un bonus di +10 a qualsiasi tiro per evitare di essere disarmati in combattimento. Sganciare o agganciare un'arma da un guanto con sicura è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità. Il prezzo indicato è per un singolo guanto d'arme con sicura. Il peso indicato si applica solo se si indossa una corazza di piastre, un'armatura leggera o nessuna armatura. Diversamente, il guanto con sicura sostituisce un guanto che fa già parte dell'armatura.

Mentre il guanto è chiuso con la sicura, non si può usare la mano che lo indossa per lanciare incantesimi o usare abilità. (Si può comunque lanciare incantesimi con componenti somatiche purché l'altra mano sia libera).

Come un normale guanto d'arme, un guanto d'arme con sicura permette di infliggere danni letali piuttosto che danni non letali con un colpo senz'armi.

Mezza armatura: Comprende guanti d'arme.

Scudo leggero, di legno o metallo: Il peso scarso di uno scudo leggero permette di trasportare altri oggetti in quella mano (anche se non si possono usare armi).

Legno o metallo: Gli scudi di legno o di metallo generalmente offrono la stessa protezione base, anche se rispondono in modo diverso agli attacchi speciali.

Attacchi con lo scudo: È possibile colpire violentemente un avversario con uno scudo leggero usandolo come arma secondaria. Vedi Tabella: "Armi" per i danni inflitti da un attacco con lo scudo. Usato in questo modo, lo scudo leggero è un'arma da guerra contundente. Per quanto riguarda le penalità di attacco, bisogna considerare lo scudo leggero come un'arma leggera. Se si usa lo scudo come un'arma, si perde il suo bonus alla CA fino all'azione successiva (di solito fino al round successivo). Un bonus di potenziamento su uno scudo non migliora l'efficacia del colpo con lo scudo, ma lo scudo stesso può essere reso un'arma magica.

Scudo pesante, di legno o metallo: Uno scudo di questo tipo è troppo pesante per poter usare la mano dello scudo per qualcos'altro.

Legno o metallo: Gli scudi di legno o di metallo generalmente offrono la stessa protezione base, anche se rispondono in modo diverso agli attacchi speciali.

Attacchi con lo scudo: È possibile colpire violentemente un avversario con uno scudo pesante usandolo come arma secondaria. Vedi Tabella: "Armi" per i danni inflitti da un attacco con lo scudo. Usato in questo modo, lo scudo pesante è un'arma da guerra contundente. Per quanto riguarda le penalità di attacco, bisogna considerare lo scudo pesante come un'arma a una mano. Se si usa lo scudo come un'arma, si perde il suo bonus alla CA fino all'azione successiva (di solito fino al round successivo). Un bonus di potenziamento su uno scudo non migliora l'efficacia del colpo con lo scudo, ma lo scudo stesso può essere reso un'arma magica.

Scudo torre: Questo massiccio scudo di legno è alto quasi quanto colui che lo tiene. In situazioni normali fornisce il bonus di scudo alla CA indicato dalla Tabella: "Armature e scudi", ma lo si può anche utilizzare per ottenere una copertura totale, nel qual caso bisogna rinunciare a tutti gli attacchi. Uno scudo torre, comunque, non protegge da incantesimi con un bersaglio specifico; un incantatore può lanciare un incantesimo sull'utilizzatore sfruttando come bersaglio lo scudo che sta tenendo. Non si può colpire violentemente con uno scudo torre, e la mano che tiene lo scudo non può fare nient'altro.

Quando si utilizza uno scudo torre in combattimento si subisce una penalità di -2 al tiro per colpire a causa dell'ingombro dello scudo.

ARMATURE PERFETTE

Proprio come per le armi, è possibile comprare o costruire una versione perfetta di armature e scudi. Questi oggetti di ottima fattura funzionano come le versioni normali tranne che le loro penalità di armatura alla prova vengono ridotte di 1.

Un'armatura o uno scudo perfetto ha un costo extra di 150 mo rispetto al normale costo di un determinato modello di armatura o scudo. La qualità perfetta di un'armatura o di uno scudo non fornisce un bonus al tiro per colpire o ai danni, anche se l'armatura o lo scudo vengono usati come armi.

Tutte le armature e gli scudi magici sono automaticamente considerati armature o scudi perfetti.

Un'armatura o uno scudo non può ottenere una qualità perfetta dopo che è stato creato; deve essere costruito come oggetto perfetto già dall'inizio.

ARMATURE PER CREATURE INSOLITE

Armature e scudi per creature insolitamente grandi o piccole, o per creature non umanoidi, hanno prezzi e pesi differenti da quelli indicati nella Tabella: "Armature e scudi". Consultare la tabella sotto e applicare il moltiplicatore indicato per il prezzo e il peso alla specifica armatura.

Taglia	Umanoide		Non umanoide	
	Costo	Peso	Costo	Peso
Fino a Minuscola ¹	x1/2	x1/10	x1	x1/10
Piccola	x1	x1/2	x2	x1/2
Media	x1	x1	x2	x1
Grande	x2	x2	x4	x2
Enorme	x4	x5	x8	x5
Mastodontica	x8	x8	x16	x8
Colossale	x16	x12	x32	x12

¹ Dimezzare il bonus di armatura.

INDOSSARE E TOGLIERE L'ARMATURA

Indossare: Questa colonna indica quanto tempo ci vuole per indossare un'armatura. (1 minuto sono 10 round). Preparare uno scudo richiede soltanto un'azione di movimento.

Indossare in fretta: Questa colonna indica quanto tempo ci vuole per indossare l'armatura quando si ha fretta. L'armatura indossata in fretta ha una penalità di armatura alla prova e un bonus di armatura ognuno 1 punto peggiore del normale.

Togliere: Questa colonna indica quanto tempo ci vuole per togliersi l'armatura. Togliere lo scudo dall'avambraccio e lasciarlo cadere richiede soltanto un'azione di movimento.

Tabella: Indossare un'armatura

Tipo di armature	Indossare	Indossare in fretta	Togliere
Scudo (qualsiasi)	1 azione di movimento	n/c	1 azione di movimento
Imbottita, cuoio, pelle, cuoio borchiato o giaco di maglia	1 minuto	5 round	1 minuto ¹
Corazza di piastre, corazza a scaglie, cotta di maglia, corazza di bande o corazza a strisce	4 minuti ¹	1 minuto	1 minuto ¹
Mezza armatura o armatura complete	4 minuti ²	4 minuti ¹	1d4+1 minuti ¹

¹ Se qualcuno aiuta, il tempo si dimezza. Un singolo personaggio che non sta facendo altro può aiutare uno o due personaggi adiacenti a lui. Due personaggi non possono aiutarsi l'un l'altro a indossare un'armatura contemporaneamente.

² Bisogna essere aiutati per indossare questa armatura. Senza aiuto è possibile indossarla solo in fretta.