

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

ARMI

CATEGORIE DELLE ARMI

Le armi sono raggruppate in alcune serie collegate di categorie.

Queste categorie si riferiscono all'abilità in cui bisogna essere competenti per usarle (semplice, da guerra o esotica), all'utilità in combattimento ravvicinato (da mischia) o da lontano (a distanza, categoria che comprende sia da lancio che da tiro), il tipo di ingombro (leggera, a una mano o a due mani) e alla taglia dell'arma (Piccola, Media e Grande).

Armi semplici, da guerra e esotiche: Chiunque, tranne druidi, ladri, maghi o monaci, è competente in tutte le armi semplici. Barbari, guerrieri, paladini e ranger sono competenti in tutte le armi semplici e in tutte le armi da guerra. Personaggi di altre classi sono competenti nell'uso di una varietà di armi principalmente semplici e anche in alcune armi da guerra o esotiche. Se si utilizza un'arma in cui non si è competenti, si subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Armi da mischia e a distanza: Le armi da mischia sono utilizzate per compiere attacchi ravvicinati, sebbene alcune possano anche essere lanciate. Le armi a distanza sono armi da lancio o da tiro che non sono efficaci in mischia.

Armi con portata: Catene chiodate, corsesche, falcioni, fruste, giusarme, lance e lance lunghe sono armi con portata. Un'arma con portata è un'arma da mischia che permette di colpire un avversario che non è adiacente al personaggio. La maggior parte delle armi con portata descritte in questo capitolo permette al personaggio di raddoppiare la sua portata naturale. Questo significa che un personaggio di taglia Piccola o Media può sferrare un attacco contro una creatura che si trova a 3 metri di distanza, mentre non può colpire un avversario adiacente. Un personaggio di taglia Grande che impugna un'arma con portata di taglia adeguata può attaccare una creatura distante 4,5 o 6 metri, ma non avversari adiacenti o entro 3 metri di distanza.

Armi doppie: Asce doppie orchesche, bastoni ferrati, martelli-picca gnomeschi, mazzafrusti doppi, spade a due lame e urgrosh nanici sono armi doppie. Un personaggio può utilizzare entrambe le estremità di un'arma doppia come se combattesse con due armi, ma in questo modo incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattere con due armi, come se usasse un'arma a una mano e un'arma leggera.

Un personaggio può anche scegliere di utilizzare l'arma doppia a due mani, attaccando con una sola estremità. Una creatura che usa un'arma doppia in una mano non può usarla come arma doppia: può combattere solo con una delle estremità dell'arma per round.

Armi da lancio: Asce da lancio, dardi, giavellotti, lance, lance corte, martelli leggeri, pugnali, randelli, reti, shuriken e tridenti sono armi da lancio. Il personaggio può applicare il bonus di Forza ai danni inflitti con un'arma da lancio (tranne che le armi a spargimento). È possibile lanciare un'arma che non è stata creata per essere lanciata (un'arma da mischia che non possiede un valore numerico nella colonna "Incremento di gittata" sulla Tabella: "Armi"), ma il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire. Lanciare un'arma leggera o a una mano corrisponde a un'azione standard, mentre lanciare un'arma a due mani richiede un'azione di round completo. A prescindere dall'arma utilizzata, un attacco di questo tipo segna una minaccia soltanto con un 20 naturale, e infligge danni raddoppiati in caso di colpo critico. Le armi da lancio improvvisate hanno un incremento di gittata di 3 metri.

Armi da tiro: Archi corti, archi corti compositi, archi lunghi, archi lunghi compositi, balestre a mano, balestre a ripetizione, balestre leggere, balestre pesanti e fionde sono armi da tiro. La maggior parte di queste armi richiede due mani (vedi più avanti la descrizione specifica di ognuna di esse). Un personaggio non ottiene bonus di Forza ai danni con un'arma da tiro, a meno che non sia un arco corto composito appositamente costruito, un arco lungo composito appositamente costruito o una fionda. Se un personaggio ha una penalità per basso punteggio di Forza, la si applica al tiro dei danni quando si usa un arco o una fionda.

Munizioni: Le armi da tiro utilizzano munizioni: frecce per gli archi, quadrelli per balestre o proiettili per fionda. Quando un personaggio utilizza un arco può incoccare una freccia come azione gratuita, mentre balestre e fionde richiedono un'azione per essere ricaricate. In termini generali, le munizioni che vanno a segno su un bersaglio sono da considerarsi distrutte o inservibili, mentre le munizioni normali che mancano il bersaglio hanno il 50% di probabilità di rompersi o andare perdute.

Sebbene appartengano alla categoria delle armi da lancio, le shuriken vengono considerate munizioni per quanto riguarda i tempi di ricarica e la creazione di armi perfette o altre versioni speciali (vedi la sezione "Armi perfette"), e di cosa gli accada dopo essere state lanciate.

Armi da mischia leggere, a una mano e a due mani: Questa suddivisione corrisponde allo sforzo necessario per utilizzare un'arma in combattimento. Quando un personaggio impugna un'arma della sua stessa categoria di taglia, l'arma può essere considerata un'arma leggera, a una mano o a due mani.

Leggere: Un'arma leggera è più facile da usare nella mano secondaria e può essere utilizzata in una lotta. Un'arma leggera viene impugnata con una mano. Applicare il bonus di Forza (se presente) ai danni per gli attacchi in mischia quando l'arma viene usata con la mano primaria, oppure la metà del bonus di Forza quando l'arma viene impugnata con la mano secondaria. Usare un'arma leggera a due mani non conferisce alcun vantaggio ai danni inflitti: il bonus di Forza si applica come se l'arma fosse impugnata soltanto con la mano primaria. Un attacco senz'armi viene sempre considerato come un'arma leggera.

A una mano: Un'arma a una mano può essere impugnata sia nella mano primaria che in quella secondaria. Applicare il bonus di Forza ai danni per gli attacchi in mischia quando l'arma a una mano viene usata con la mano primaria, oppure la metà del bonus di Forza quando l'arma viene impugnata con la mano secondaria. Se si usa un'arma a una mano con due mani, è possibile applicare una volta e mezzo il bonus di Forza ai danni.

A due mani: Un'arma a due mani richiede l'utilizzo di due mani per essere usata con efficacia. Applicare una volta e mezzo il bonus di Forza ai danni per gli attacchi in mischia con un'arma a due mani.

Taglia dell'arma: Qualsiasi arma ha una taglia (Piccola, Media o Grande) che corrisponde alla taglia della creatura per la quale è stata fabbricata.

Le categorie di taglia delle armi non equivalgono alla taglia corrispondente in qualità di oggetto generico. La taglia di un'arma indica espressamente la taglia della creatura per cui è stata costruita. In termini generali, un'arma leggera è un oggetto più piccolo di due categorie di taglia rispetto a chi lo utilizza, un'arma a una mano è un oggetto più piccolo di una categoria di taglia rispetto a chi lo utilizza, e un'arma a due mani è un oggetto della stessa taglia di chi lo utilizza.

Armi di taglia inadeguata: Una creatura non può ottenere la massima efficienza da un'arma costruita per una taglia differente dalla sua. Applicare una penalità cumulativa di -2 al tiro per colpire per ogni categoria di differenza tra la taglia della creatura per cui l'arma è stata costruita e la taglia della creatura che sta effettivamente impugnando l'arma. Se non si è competenti nell'uso di un'arma si applica anche una penalità di -4 perché privi dell'adeguato addestramento.

La misura dello sforzo necessario per utilizzare un'arma (in sostanza, il fatto che l'arma sia leggera, a una mano o a due mani per chi l'impugna) viene modificata di un livello per ogni categoria di differenza tra la taglia della creatura che utilizza l'arma e la taglia della creatura per cui l'arma è stata costruita. Se la modifica apportata all'arma conduce a qualcos'altro rispetto alla suddivisione in leggera, a una mano o a due mani, la creatura non può in nessun modo utilizzare quell'arma.

Armi improvvisate: Talvolta oggetti che non sono stati creati per essere armi hanno comunque una certa efficacia in combattimento. Dal momento che non si tratta di oggetti pensati per questo utilizzo, la creatura che attacca viene considerata non competente e subisce una penalità di -4 al tiro per colpire. Per determinare la categoria di taglia e il danno di un'arma improvvisata, confrontare la grandezza dell'oggetto e la sua potenziale pericolosità con quella delle armi che compaiono nella Tabella: "Armi", cercando di avvicinarsi il più possibile. Un'arma improvvisata segna una minaccia (un possibile colpo critico) soltanto con un 20 naturale, e infligge danni raddoppiati in caso di colpo critico. Un'arma da lancio improvvisata ha un incremento di gittata di 3 metri.

CARATTERISTICHE DELLE ARMI

Ecco il formato delle statistiche delle armi (ripartite in colonne sulla Tabella: "Armi", di seguito).

Costo: Questo è il costo dell'arma in monete d'oro (mo) o in monete d'argento (ma). Il costo comprende oggetti vari che vanno con l'arma. Il costo di un'arma rimane lo stesso per le versioni di taglia Piccola e Media. Un'arma di taglia Grande ha il prezzo raddoppiato.

Danni: Questa colonna indica i danni che si infliggono con un'arma quando si colpisce. La colonna contrassegnata con "Danni (P)" è per le armi Piccole. La colonna contrassegnata con "Danni (M)" è per le armi Medie. Se sono indicate due entità di danni, allora l'arma è un'arma doppia. Usare il secondo danno indicato per l'attacco extra.

Nella Tabella: "Danni delle armi Minuscole e Grandi" viene indicata l'entità dei danni inflitti con armi di queste due categorie di taglia.

Tabella: Danni delle armi Minuscole e Grandi

Danni arma Media	Danni arma Minuscola	Danni arma Grande
1d2	—	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8

Critico: Questa colonna indica come viene considerata l'arma nelle regole per i colpi critici. Quando si porta a segno un colpo critico bisogna tirare il danno con tutti i modificatori due, tre o quattro volte, come indicato dai suoi moltiplicatori critici (usando tutti i modificatori applicabili a ciascun tiro), e sommare tutti i risultati.

Eccezione: I danni bonus derivati da dadi extra non vengono moltiplicati quando si porta a segno un colpo critico.

x2: L'arma infligge danni raddoppiati con un colpo critico.

x3: L'arma infligge danni triplicati con un colpo critico.

x3/x4: Un'estremità di quest'arma doppia infligge danni triplicati con un colpo critico. L'altra estremità infligge danni quadruplicati con un colpo critico.

x4: L'arma infligge danni quadruplicati con un colpo critico.

19-20/x2: L'arma segna una minaccia (un possibile colpo critico) con un 19 o 20 naturale (invece che solo con un 20) e infligge danni raddoppiati con un colpo critico. (L'arma ha un intervallo di minaccia di 19-20).

18-20/x2: L'arma segna una minaccia con un 18, 19 o 20 naturale (invece che solo con un 20) e infligge danni raddoppiati con un colpo critico. (L'arma ha un intervallo di minaccia di 18-20).

Incremento di gittata: Qualsiasi attacco a meno di questa distanza non è penalizzato per la gittata. Ogni incremento di gittata piena comporta invece una penalità cumulativa di -2 al tiro per colpire. Le armi da lancio hanno una gittata massima di cinque incrementi. Le armi da tiro possono colpire a una distanza di dieci incrementi.

Peso: Questa colonna indica il peso dell'arma in una versione di taglia Media. Dimezzare il valore per armi Piccole e raddoppiarlo per armi Grandi.

Tipo: Le armi sono classificate in base al tipo di danno che infliggono (contundente, perforante o tagliente). Alcuni mostri possono essere parzialmente o completamente immuni agli attacchi con certi tipi di armi.

Alcune armi infliggono danni di vario tipo. Un'arma di due tipi non infligge danni per metà di un tipo e per metà dell'altro: tutti i danni inflitti sono di entrambi i tipi. Una creatura deve essere immune a entrambi i tipi di danno per poter ignorare il danno inflitto da queste armi.

Esistono anche delle armi che possono scegliere tra due tipi di danno. Quando il tipo di danno inflitto può risultare determinante, il personaggio può scegliere tra l'una o l'altra delle opzioni a disposizione per quell'arma.

Speciale: Alcune armi hanno caratteristiche particolari. Vedi la descrizione delle armi.

DESCRIZIONE DELLE ARMI

Tabella: Armi

Armi semplici	Costo	Dnn (P)	Dnn (M)	Critico	Incremento di Gittata	Peso ¹	Tipo ²
<i>Attacchi senz'armi</i>							
Colpo senz'armi	—	1d2 ³	1d3 ³	x2	—	—	Contundente
Guanto d'arme	2 mo	1d2	1d3	x2	—	0,5 kg	Contundente
<i>Armi da mischia leggera</i>							
Falcetto	6 mo	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Tagliente
Guanto d'arme chiodato	5 mo	1d3	1d4	x2	—	0,5 kg	Perforante
Mazza leggera	5 mo	1d4	1d6	x2	—	2 kg	Contundente
Pugnale	2 mo	1d3	1d4	19–20/x2	3 m	0,5 kg	Perforante o tagliente
Pugnale da mischia	2 mo	1d3	1d4	x3	—	0,5 kg	Perforante
<i>Armi da mischia a una mano</i>							
Lancia corta	1 mo	1d4	1d6	x2	6 m	1,5 kg	Perforante
Mazza pesante	12 mo	1d6	1d8	x2	—	4 kg	Contundente
Morning star	8 mo	1d6	1d8	x2	—	3 kg	Contundente e Perforante
Randello	—	1d4	1d6	x2	3 m	1,5 kg	Contundente
<i>Armi da mischia a due mani</i>							
Bastone ferrato ⁵	—	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	—	2 kg	Contundente
Lancia	2 mo	1d6	1d8	x3	6 m	3 kg	Perforante
Lancia lunga ⁴	5 mo	1d6	1d8	x3	—	4,5 kg	Perforante
<i>Armi a distanza</i>							
Balestra leggera	35 mo	1d6	1d8	19–20/x2	24 m	2 kg	Perforante
Quadrelli (10)	1 mo	—	—	—	—	0,5 kg	—
Balestra pesante	50 mo	1d8	1d10	19–20/x2	36 m	4 kg	Perforante
Quadrelli (10)	1 mo	—	—	—	—	0,5 kg	—
Dardo	5 ma	1d3	1d4	x2	6 m	0,25 kg	Perforante
Fionda	—	1d3	1d4	x2	15 m	0 lb.	Contundente
Proiettili per fionda (10)	1 ma	—	—	—	—	2,5 kg	—
Giavellotto	1 mo	1d4	1d6	x2	9 m	1 kg	Perforante

Armi da guerra	Costo	Dnn (P)	Dnn (M)	Critico	Incremento di gittata	Peso ¹	Tipo ²
<i>Armi da mischia leggera</i>							
Armatura chiodata	speciale	1d4	1d6	x2	—	speciale	Perforante
Ascia	6 mo	1d4	1d6	x3	—	1,5 kg	Tagliente
Ascia da lancio	8 mo	1d4	1d6	x2	3 m	1 kg	Tagliente
Kukri	8 mo	1d3	1d4	18–20/x2	—	1 kg	Tagliente
Manganello	1 mo	1d4 ³	1d6 ³	x2	—	1 kg	Contundente
Martello leggero	1 mo	1d3	1d4	x2	6 m	1 kg	Contundente
Piccone leggero	4 mo	1d3	1d4	x4	—	1,5 kg	Perforante
Scudo leggero	speciale	1d2	1d3	x2	—	speciale	Contundente
Scudo chiodato leggero	speciale	1d3	1d4	x2	—	speciale	Perforante
Spade corta	10 mo	1d4	1d6	19–20/x2	—	1 kg	Perforante
<i>Arma da mischia a una mano</i>							
Ascia da battaglia	10 mo	1d6	1d8	x3	—	3 kg	Tagliente
Martello da Guerra	12 mo	1d6	1d8	x3	—	2,5 kg	Contundente
Mazzafrusto	8 mo	1d6	1d8	x2	—	2,5 kg	Contundente
Piccone pesante	8 mo	1d4	1d6	x4	—	3 kg	Perforante
Scimitarra	15 mo	1d4	1d6	18–20/x2	—	2 kg	Tagliente
Scudo pesante	speciale	1d3	1d4	x2	—	speciale	Contundente
Scudo pesante chiodato	speciale	1d4	1d6	x2	—	speciale	Perforante
Spada lunga	15 mo	1d6	1d8	19–20/x2	—	2 kg	Tagliente
Stocco	20 mo	1d4	1d6	18–20/x2	—	1 kg	Perforante
Tridente	15 mo	1d6	1d8	x2	3 m	2 kg	Perforante
<i>Armi da mischia a due mani</i>							
Alabarda	10 mo	1d8	1d10	x3	—	6 kg	Perforante o tagliente
Ascia bipenne	20 mo	1d10	1d12	x3	—	6 kg	Tagliente
Corsesca ⁴	10 mo	1d6	2d4	x3	—	6 kg	Perforante
Falce	18 mo	1d6	2d4	x4	—	5 kg	Perforante o tagliente
Falchion	75 mo	1d6	2d4	18–20/x2	—	4 kg	Tagliente
Falcione ⁴	8 mo	1d8	1d10	x3	—	5 kg	Tagliente
Giusarma ⁴	9 mo	1d6	2d4	x3	—	6 kg	Tagliente
Lancia da cavaliere ⁴	10 mo	1d6	1d8	x3	—	5 kg	Perforante
Mazzafrusto pesante	15 mo	1d8	1d10	19–20/x2	—	5 kg	Contundente
Randello pesante	5 mo	1d8	1d10	x2	—	4 kg	Contundente
Spadone	50 mo	1d10	2d6	19–20/x2	—	4 kg	Tagliente
<i>Armi a distanza</i>							
Arco corto	30 mo	1d4	1d6	x3	18 m	1 kg	Perforante
Frecce (20)	1 mo	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arco corto composito	75 mo	1d4	1d6	x3	21 m	1 kg	Perforante
Frecce (20)	1 mo	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arco lungo	75 mo	1d6	1d8	x3	30 m	1,5 kg	Perforante
Frecce (20)	1 mo	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arco lungo composito	100 mo	1d6	1d8	x3	33 m	1,5 kg	Perforante
Frecce (20)	1 mo	—	—	—	—	1,5 kg	—

Armi esotiche	Costo	Dnn (P)	Dnn (M)	Critico	Incremento di gittata	Peso ¹	Tipo ²
<i>Armi da mischia leggera</i>							
Kama	2 mo	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Tagliente
Nunchaku	2 mo	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Contundente
Sai	1 mo	1d3	1d4	x2	3 m	0,5 kg	Contundente
Siangham	3 mo	1d4	1d6	x2	—	0,5 kg	Perforante
<i>Armi da mischia a una mano</i>							
Spada bastarda	35 mo	1d8	1d10	19–20/x2	—	3 kg	Tagliente
Ascia da guerra nanica	30 mo	1d8	1d10	x3	—	4 kg	Tagliente
Frusta ⁴	1 mo	1d2 ³	1d3 ³	x2	—	1 kg	Tagliente
<i>Armi da mischia a due mani</i>							
Doppia ascia orchesca ⁵	60 mo	1d6/1d6	1d8/1d8	x3	—	7,5 kg	Tagliente
Catena chiodata ⁴	25 mo	1d6	2d4	x2	—	5 kg	Perforante
Mazzafrusto doppio ⁵	90 mo	1d6/1d6	1d8/1d8	x2	—	5 kg	Contundente
Martello-picca gnomesco ⁵	20 mo	1d6/1d4	1d8/1d6	x3/x4	—	3 kg	Contundente e Perforante
Spada a due lame ⁵	100 mo	1d6/1d6	1d8/1d8	19–20/x2	—	5 kg	Tagliente
Urgrosh nanico ⁵	50 mo	1d6/1d4	1d8/1d6	x3	—	6 kg	Tagliente o Perforante
<i>Armi a distanza</i>							
Balestra a mano	100 mo	1d3	1d4	19–20/x2	9 m	1 kg	Perforante
Quadrelli (10)	1 mo	—	—	—	—	0,5 kg	—
Balestra a ripetizione pesante	400 mo	1d8	1d10	19–20/x2	36 m	6 kg	Perforante
Quadrelli (5)	1 mo	—	—	—	—	0,5 kg	—
Balestra a ripetizione leggera	250 mo	1d6	1d8	19–20/x2	24 m	3 kg	Perforante
Quadrelli (5)	1 mo	—	—	—	—	0,5 kg	—
Bolas	5 mo	1d3 ³	1d4 ³	x2	3 m	0,5 kg	Contundente
Rete	20 mo	—	—	—	3 m	3 kg	—
Shuriken (5)	1 mo	1	1d2	x2	3 m	0,25 kg	Perforante

1 Il peso indicato si riferisce alla versione Media dell'arma. Un'arma Piccola pesa la metà, un'arma Grande il doppio.

2 Quando sono indicati due tipi, con "e" si intende che l'arma appartiene a entrambi i tipi mentre con "o" a uno dei due tipi (scelto dal giocatore quando sferra l'attacco).

3 L'arma infligge danni non letali invece di danni letali

4 Arma con portata.

5 Arma doppia.

Di seguito vengono descritte le armi elencate nella Tabella: “Armi”, che concedono opzioni speciali al personaggio che le utilizza. Le armi a spargimento sono descritte nella sezione “Oggetti e sostanze speciali”.

Alabarda: Se si utilizza un’azione preparata per puntare l’alabarda contro una carica, si infliggono danni raddoppiati se si colpisce il personaggio in carica.

È possibile utilizzare l’alabarda per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere l’alabarda per evitare di essere sbilanciato.

Arco corto: Sono necessarie almeno due mani per usare un arco, indipendentemente dalla sua taglia. Un personaggio può usare l’arco corto mentre è in sella. Se si ha una penalità per un basso punteggio di Forza, questa si applica al tiro per i danni quando si utilizza un arco corto. Se si ha un bonus per un alto punteggio di Forza, questo si applica al tiro per i danni soltanto quando si utilizza un arco corto composito (vedi sotto), ma non con un normale arco corto.

Arco corto composito: Sono necessarie almeno due mani per usare un arco, indipendentemente dalla sua taglia. Un personaggio può usare un arco corto composito mentre è in sella. Gli archi composti sono fatti di corno laminato, legno o osso e costruiti con una curvatura all’indietro, il che significa che rimangono arcuati anche quando sono allentati. Gli archi composti vengono tarati su un particolare punteggio di Forza, ovvero richiedono un modificatore di Forza minimo affinché il personaggio possa utilizzarlo con efficacia. Se il bonus di Forza è inferiore a quello necessario, il personaggio non può utilizzare l’arco composito con efficacia, quindi subisce una penalità di -2 al tiro per colpire. Il modello standard di arco corto composito richiede un bonus di Forza +0 o superiore per essere utilizzato con competenza. Un arco corto composito può essere costruito con tiranti particolarmente pesanti per avvantaggiarsi della Forza superiore di un personaggio. In questo modo è possibile aggiungere il modificatore di Forza ai danni fino al bonus massimo elencato. Ogni bonus di Forza +1 dell’arco aumenta il suo costo di 75 mo, quindi un arco corto composito (bonus di Forza +1) costa 150 mo, mentre un arco corto composito (bonus di Forza +4) costa 375 mo.

L’arco non può concedere un bonus più alto di quello che già possiede.

L’arco corto composito viene considerato come fosse un arco corto per quanto riguarda la competenza nelle armi e talenti simili.

Arco lungo: Sono necessarie almeno due mani per usare un arco, indipendentemente dalla sua taglia. L’arco lungo è troppo ingombrante per essere usato mentre si è in sella. Se si ha una penalità per un basso punteggio di Forza, questa si applica al tiro per i danni quando si utilizza un arco lungo. Se si ha un bonus per un alto punteggio di Forza, questo si applica al tiro per i danni soltanto quando si utilizza un arco lungo composito (vedi sotto), ma non con un normale arco lungo.

Arco lungo composito: Sono necessarie almeno due mani per usare un arco, indipendentemente dalla sua taglia. Un personaggio può usare un arco lungo composito mentre è in sella. Gli archi composti sono fatti di corno laminato, legno o osso e costruiti con una curvatura all’indietro, il che significa che rimangono arcuati anche quando sono allentati. Gli archi composti vengono tarati su un particolare punteggio di Forza, ovvero richiedono un modificatore di Forza minimo affinché il personaggio possa utilizzarlo con efficacia. Se il bonus di Forza è inferiore a quello necessario, il personaggio non può utilizzare l’arco composito con efficacia, quindi subisce una penalità di -2 al tiro per colpire. Il modello standard di arco lungo composito richiede un bonus di Forza +0 o superiore per essere utilizzato con competenza. Un arco lungo composito può essere costruito con tiranti particolarmente pesanti per avvantaggiarsi della Forza superiore di un personaggio. In questo modo è possibile aggiungere il modificatore di Forza ai danni fino al bonus massimo elencato. Ogni bonus di Forza +1 dell’arco aumenta il suo costo di 100 mo, quindi un arco lungo composito (bonus di Forza +1) costa 200 mo, mentre un arco lungo composito (bonus di Forza +4) costa 500 mo.

L’arco non può concedere un bonus più alto di quello che già possiede.

L’arco lungo composito viene considerato come fosse un arco lungo per quanto riguarda la competenza nelle armi e talenti simili.

Armatura chiodata: È possibile aggiungere chiodature all’armatura, che infliggono danni agli avversari durante una lotta o con un attacco separato. Vedi la sezione “Armature”.

Ascia da guerra nanica: Un’ascia da guerra nanica è troppo grande per essere usata in una mano senza un addestramento speciale, quindi viene considerata un’arma esotica. Un personaggio di taglia Media può usare un’ascia da guerra nanica con due mani come arma da guerra, oppure una creatura di taglia Grande può usarla in una mano allo stesso modo. Per i nani è un’arma da guerra anche quando la utilizzano a una mano.

Balestra a mano: È possibile caricare una balestra a mano con le mani. Caricare una balestra a mano è un’azione di movimento che provoca attacchi di opportunità.

È possibile sparare, ma non ricaricare, utilizzando una mano sola senza penalità. È possibile sparare con due balestre a mano tenendole una in ogni mano, ma il personaggio subisce una penalità al tiro per colpire come se attaccasse con due armi leggere.

Balestra a ripetizione: La balestra a ripetizione (sia leggera che pesante) contiene cinque quadrelli. Quando è carica, si può continuare a sparare con la balestra tirando la leva di ricarica (azione gratuita). Caricare un nuovo astuccio con cinque quadrelli è un’azione di round completo che provoca attacchi di opportunità.

Il personaggio può sparare con una mano sola o con due mani come fosse una normale balestra della stessa taglia. Tuttavia, sono necessarie due mani per utilizzare la leva di ricarica che permette il fuoco a ripetizione, e sono necessarie due mani anche per caricare un nuovo astuccio di quadrelli.

Balestra leggera: Caricare una balestra leggera è un’azione di movimento che provoca attacchi di opportunità.

Normalmente una balestra leggera richiede due mani per essere utilizzata. Un personaggio può comunque sparare, ma non caricare, una balestra leggera con una mano con una penalità di -2 al tiro per colpire. È possibile sparare con due balestre leggere tenendole una in ogni mano, ma il personaggio subisce una penalità al tiro per colpire come se attaccasse con due armi leggere. Questa penalità è cumulativa con la penalità applicata quando si spara con una mano sola.

Balestra pesante: Caricare una balestra è un’azione di round completo che provoca attacchi di opportunità.

Normalmente una balestra pesante richiede due mani per essere utilizzata. Un personaggio può comunque sparare, ma non caricare, una balestra pesante con una mano con una penalità di -4 al tiro per colpire. È possibile sparare con due balestre pesanti tenendole una in ogni mano, ma il personaggio subisce una penalità al tiro per colpire come se attaccasse con due armi a una mano. Questa penalità è cumulativa con la penalità applicata quando si spara con una mano sola.

Bastone ferrato: Un bastone ferrato è un'arma doppia. Con esso si può combattere come se si combattesse con due armi, ma in questo modo si incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattere con due armi, come se si usassero un'arma a una mano e un'arma leggera. Una creatura che usa un bastone ferrato in una mano non può usarlo come arma doppia, perché può sfruttare solo una delle estremità in ogni round.

Il bastone ferrato è un'arma speciale dei monaci, e questo significa che i monaci che lo utilizzano possono sfruttare delle opzioni speciali.

Bolas: Dal momento che possono stringersi intorno alle gambe o altri arti di un avversario, è possibile usare le bolas per compiere attacchi a distanza per sbilanciare. Il personaggio non può essere sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare con le bolas.

Catena chiodata: Una catena chiodata ha una portata. Con essa è possibile colpire avversari distanti 3 metri. In più, diversamente da altre armi con portata, è possibile usarla contro nemici adiacenti.

Dal momento che la catena può avvolgersi intorno a una gamba o un altro arto dell'avversario, è possibile usarla per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, egli può lasciar cadere la catena per evitare di essere sbilanciato.

Quando si usa una catena chiodata, si ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contrapposto quando si tenta di disarmare un avversario (compreso il tiro per impedire di essere disarmato se non si riesce a disarmare l'avversario).

È possibile usare il talento Arma Accurata per applicare il modificatore di Destrezza al posto del modificatore di Forza al tiro per colpire con una catena chiodata, anche quando essa non costituisce un'arma leggera per il personaggio.

Colpo senz'armi: Un personaggio di taglia Media infligge 1d3 danni non letali con un colpo senz'armi, che può essere un pugno, un calcio, una testata o qualsiasi altro tipo di attacco. Un personaggio di taglia Piccola infligge 1d2 danni non letali. Un monaco o qualsiasi altro personaggio che possiede il talento Colpo Senz'Armi Migliorato può scegliere di infliggere danni letali anziché danni non letali. I danni da un colpo senz'armi sono considerati danni da arma per quanto riguarda gli effetti che forniscono un bonus ai danni da arma.

Un colpo senz'armi è sempre considerato come fosse un'arma leggera. È quindi possibile usare il talento Arma Accurata per applicare il modificatore di Destrezza al posto del modificatore di Forza al tiro per colpire con un colpo senz'armi.

Corsesca: Una corsesca ha una portata. Si possono colpire avversari distanti 3 metri, ma non si può usare contro un avversario adiacente.

Con una corsesca si ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contrapposto quando si tenta di disarmare un avversario (compreso il tiro per evitare di essere disarmati se non si riesce a disarmare l'avversario).

Doppia ascia orchesca: Una doppia ascia orchesca è un'arma doppia. Si può combattere con essa come se si combattesse con due armi, ma in questo modo si subiscono tutte le normali penalità di attacco associate al combattimento con due armi, come se si impugnassero un'arma a una mano e un'arma leggera. Una creatura che usa la doppia ascia orchesca in una mano non può utilizzarla come arma doppia, perché può sfruttare solo una delle estremità in ogni round.

Falce: Grazie alla forma della falce, è possibile usarla per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, egli può lasciar cadere la falce per evitare di essere sbilanciato.

Falcetto: Grazie alla forma del falcetto, è possibile usarlo per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, egli può lasciar cadere il falcetto per evitare di essere sbilanciato.

Falcione: Un falcione ha una portata. Si possono colpire avversari distanti 3 metri, ma non si può usare contro avversari adiacenti.

Fionda: La fionda scaglia proiettili di piombo. Applicare il bonus di Forza quando si attacca con una fionda, come per tutte le armi da lancio. È possibile lanciare, ma non ricaricare, con una mano sola. Caricare una fionda è un'azione di movimento che richiede due mani e provoca attacchi di opportunità.

Si possono scagliare pietre con una fionda, ma le pietre non sono così compatte o rotonde come i proiettili, quindi l'attacco viene trattato come se l'arma fosse adatta a una creatura più piccola di una categoria di taglia (1d3 danni invece di 1d4, 1d2 invece di 1d3) e si subisce una penalità di -1 al tiro per colpire.

Frecce: Una freccia utilizzata come arma da mischia è considerata un'arma leggera improvvisata (penalità di -4 al tiro per colpire) e infligge danni come un pugnale della stessa taglia (critico x2). Le frecce sono trasportate in farette di cuoio in grado di contenerne 20. Una freccia che colpisce il bersaglio viene distrutta; una che manca il bersaglio ha una probabilità del 50% di essere distrutta o persa.

Frusta: La frusta infligge danni non letali. Non infligge danni a qualsiasi creatura che abbia almeno un bonus di armatura +1 o un bonus di armatura naturale +3. Una frusta è considerata un'arma da mischia con una portata di 4,5 metri, ma il personaggio non minaccia l'area in cui può sferrare l'attacco. In più, diversamente da altre armi con portata, è possibile usarla contro qualsiasi nemico entro la portata (inclusi i nemici adiacenti).

Usare una frusta provoca attacchi di opportunità, come si trattasse di un'arma a distanza.

Dal momento che la frusta può attorcigliarsi intorno alla gamba o ad un altro arto di un avversario, è possibile usarla per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere la frusta per evitare di essere sbilanciato.

Quando si usa una frusta, si ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contrapposto quando si tenta di disarmare un avversario (compreso il tiro per evitare di essere disarmati se non si riesce a disarmare l'avversario).

È possibile usare il talento Arma Accurata per applicare il modificatore di Destrezza al posto del modificatore di Forza al tiro per colpire con una frusta della misura adatta al personaggio, anche quando essa non costituisce un'arma leggera per il personaggio.

Giavellotto: Dal momento che non è concepita per l'uso in mischia, tutti i personaggi sono considerati come non competenti e quindi subiscono una penalità di -4 al tiro per colpire in mischia se fanno uso di un giavellotto.

Giusarma: Una giusarma ha una portata. Si possono colpire nemici distanti 3 metri, ma non si può usare contro avversari adiacenti.

Grazie alla lama ricurva della giusarma, è possibile usarla anche per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere la giusarma per evitare di essere sbilanciato.

Guanto d'arme: Questi guanti metallici proteggono le mani e permettono di infliggere danni letali con colpi senz'armi piuttosto che danni non letali. Un colpo con un guanto d'arme è altrimenti considerato un attacco senz'armi. Il costo e il peso indicati sono per un singolo guanto d'arme. Armature medie e pesanti (tranne la corazza di piastre) comprendono i guanti d'arme.

Guanto d'arme chiodato: L'avversario non può usare un'azione per disarmare un personaggio dei guanti d'arme chiodati. Il costo e il peso indicati sono per un singolo guanto d'arme chiodato. Un attacco con un guanto d'arme chiodato è considerato un attacco armato.

Kama: Il kama è un'arma speciale dei monaci, e questo significa che i monaci che lo utilizzano possono sfruttare delle opzioni speciali.

Grazie alla forma del kama, è possibile usarlo per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere il kama per evitare di essere sbilanciato.

Lancia: Se si utilizza un'azione preparata per puntare la lancia contro una carica, si infliggono danni raddoppiati se si colpisce il personaggio in carica.

Lancia da cavaliere: Una lancia da cavaliere infligge danni raddoppiati quando viene utilizzata dalla sella di una cavalcatura in carica. Una lancia da cavaliere ha una portata. Si possono colpire avversari distanti 3 metri, ma non si può usare contro un avversario adiacente. Un personaggio in sella può imbracciarla con una mano.

Lancia lunga: Una lancia lunga ha una portata. Si possono colpire avversari distanti 3 metri, ma non si può usare contro un avversario adiacente. Se si utilizza un'azione preparata per puntare la lancia lunga contro una carica, si infliggono danni raddoppiati se si colpisce il personaggio in carica.

Martello-picca gnomesco: Un martello-picca gnomesco è un'arma doppia. Con esso si può combattere come se si combattesse con due armi, ma si incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattere con due armi, come se si usassero un'arma a una mano e un'arma leggera. L'estremità non appuntita del martello è un'arma contundente che infligge 1d6 danni (critico x3). Il suo uncino, simile a una picca, è un'arma perforante che infligge 1d4 danni (critico x4). È possibile usare una delle due estremità come estremità primaria dell'arma. L'altra estremità conta come arma secondaria. Una creatura che usa il martello-picca gnomesco in una mano non può usarlo come arma doppia, perché può sfruttare solo una delle estremità in ogni round.

È possibile usare l'uncino del martello-picca gnomesco per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere il martello-picca gnomesco per evitare di essere sbilanciato.

Gli gnomi considerano il martello-picca gnomesco come un'arma da guerra.

Mazzafrusto doppio: Il mazzofrusto doppio è un'arma doppia. Con esso è possibile combattere come se si combattesse con due armi, ma in questo modo si incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattimento con due armi, come se si usassero un'arma a una mano e un'arma leggera. Una creatura che usa un mazzofrusto doppio in una mano non può usarlo come arma doppia, perché può sfruttare solo una delle estremità in ogni round.

Con un mazzofrusto doppio si ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contrapposto quando si tenta di disarmare un avversario (compreso il tiro per colpire contrapposto per evitare di essere disarmato se non si riesce a disarmare l'avversario).

Si può anche usare quest'arma per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere il mazzofrusto doppio per evitare di essere sbilanciato.

Mazzafrusto o Mazzafrusto pesante: Con un mazzofrusto si ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contrapposto quando si tenta di disarmare un avversario (compreso il tiro per colpire contrapposto per evitare di essere disarmato se non si riesce a disarmare l'avversario).

Si può anche usare quest'arma per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere il mazzofrusto per evitare di essere sbilanciato.

Nunchaku: Il nunchaku è un'arma speciale dei monaci, e questo significa che i monaci che lo utilizzano possono sfruttare delle opzioni speciali. Con un nunchaku si ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contrapposto quando si tenta di disarmare un avversario (compreso il tiro per colpire contrapposto per evitare di essere disarmato se non si riesce a disarmare l'avversario).

Proiettili per fionda: I proiettili per fionda sono sfere di piombo, molto più pesanti di pietre delle stesse dimensioni. Sono trasportati in borse di cuoio in grado di contenerne 10. Un proiettile che colpisce il bersaglio viene distrutto; uno che manca il bersaglio ha una probabilità del 50% di essere distrutto o perso.

Pugnale: Se si vuole nascondere un pugnale su di sé, si applica un bonus di +2 alle prove di Rapidità di Mano.

Quadrelli: Un quadrello da balestra usato come arma da mischia è considerato un'arma leggera improvvisata (penalità di -4 al tiro per colpire) e infligge danni come un pugnale della stessa taglia (critico x2). I quadrelli sono trasportati in astucci di legno in grado di contenerne 10 (5 per le balestre a ripetizione). Un quadrello che colpisce il bersaglio viene distrutto; uno che manca il bersaglio ha una probabilità del 50% di essere distrutto o perso.

Rete: Quando si lancia una rete, si compie un attacco di contatto a distanza contro il bersaglio. La gittata massima di una rete è 3 metri. Se colpisce, il bersaglio è intralciato. Una creatura intralciata subisce una penalità di -2 al tiro per colpire e una di -4 alla Destrezza. La creatura intralciata può muoversi solo a velocità dimezzata e non può caricare o correre. Se si controlla la corda regolabile superando una prova di Forza contrapposta mentre la si tiene, la creatura intralciata può muoversi solo entro i limiti consentiti dalla corda. Se la creatura intralciata tenta di lanciare un incantesimo, deve effettuare con successo una prova di Concentrazione (CD 15) o non essere in grado di lanciare l'incantesimo.

La creatura intralciata può liberarsi con una prova di Artista della Fuga con CD 20 (un'azione di round completo). La rete ha 5 punti ferita e può essere sfondata con una prova di Forza con CD 25 (ancora un'azione di round completo).

La rete è utile solo contro creature entro una categoria di taglia di differenza.

Una rete deve essere piegata per essere lanciata efficacemente. La prima volta che si lancia la rete in combattimento, si effettua un normale tiro per colpire di contatto a distanza. Dopo che la rete è spiegata, si subisce una penalità di -4 al tiro per colpire con essa. Per piegare una rete occorrono 2 round a un personaggio competente e il doppio a uno non competente.

Sai: Con un sai si ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire contrapposto quando si tenta di disarmare un avversario (compreso il tiro per colpire contrapposto per evitare di essere disarmato se non si riesce a disarmare l'avversario).

Il sai è un'arma speciale dei monaci, e questo significa che i monaci che lo utilizzano possono sfruttare delle opzioni speciali.

Scudo leggero o pesante: È possibile colpire con lo scudo invece di utilizzarlo per difendersi. Vedi la sezione "Armature".

Scudo chiodato leggero o pesante: È possibile aggiungere chiodature allo scudo, che infliggono danni agli avversari durante una lotta o con un attacco separato. Vedi la sezione "Armature".

Shuriken: La shuriken è un'arma speciale dei monaci, e questo significa che i monaci che la utilizzano possono sfruttare delle opzioni speciali. Una shuriken non può essere usata come arma da mischia.

Sebbene appartengano alla categoria delle armi da lancio, le shuriken vengono considerate munizioni per quanto riguarda i tempi di ricarica, la creazione di armi perfette o altre versioni speciali (vedi la sezione "Armi perfette", più avanti) e quel che succede dopo che sono state lanciate.

Siangham: Il siangham è un'arma speciale dei monaci, e questo significa che i monaci che lo utilizzano possono sfruttare delle opzioni speciali.

Spada a due lame: Una spada a due lame è un'arma doppia. Si può combattere con essa come se si combattesse con due armi, ma in questo modo si incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattimento con due armi, come se si usassero un'arma a una mano e un'arma leggera.

Una creatura che usa una spada a due lame in una mano non può usarla come arma doppia, perché può sfruttare solo una delle estremità in ogni round.

Spada bastarda: Una spada bastarda è troppo grande per essere usata in una mano senza uno speciale addestramento, quindi è considerata un'arma esotica. Un personaggio può usare una spada bastarda con due mani come arma da guerra.

Stocco: È possibile utilizzare il talento Arma Accurata per applicare il modificatore di Destrezza al posto del modificatore di Forza al tiro per colpire con uno stocco fatto su misura per il personaggio, anche se per lui non è un'arma leggera. Non si può utilizzare lo stocco con due mani per aggiungere una volta e mezzo il bonus di Forza ai danni.

Tridente: Se si utilizza un'azione preparata per puntare il tridente contro una carica, si infliggono danni raddoppiati se si colpisce il personaggio in carica.

Urgrosh nanico: Un urgrosh nanico è un'arma doppia. Si può combattere con esso come se si combattesse con due armi, ma in questo modo si incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattimento con due armi, come se si usassero un'arma a una mano e un'arma leggera. L'estremità ascia dell'urgrosh è un'arma tagliente che infligge 1d8 danni. La sua estremità lancia è un'arma perforante che infligge 1d6 danni. Si possono usare entrambe le estremità come estremità primaria dell'arma. L'altra conta come arma secondaria. Una creatura che usa un urgrosh nanico in una mano non può usarlo come arma doppia, perché può sfruttare solo una delle estremità in ogni round.

Se si utilizza un'azione preparata per puntare l'urgrosh nanico contro una carica, si infliggono danni raddoppiati se si colpisce il personaggio in carica. Se si usa l'urgrosh contro un personaggio in carica, l'estremità lancia è la parte dell'arma che infligge i danni.

I nani considerano l'urgrosh nanico come fosse un'arma da guerra.

ARMI PERFETTE

Un'arma perfetta è una versione di ottima fattura di un'arma normale. Impugnare un'arma perfetta permette di aggiungere un bonus di potenziamento +1 al tiro per colpire.

Un'arma non può ottenere una qualità perfetta dopo che è stata creata, perché un'arma perfetta deve essere forgiata come tale già dall'inizio (vedi abilità Artigianato). La qualità perfetta aggiunge 300 mo al prezzo dell'arma normale (o 6 mo per ogni singola munizione). Ottenere un'arma doppia perfetta significa raddoppiare il costo aggiuntivo dell'arma (+600 mo).

Le munizioni perfette vengono danneggiate (effettivamente distrutte) quando le si usa. Il bonus di potenziamento di una munizione perfetta non è cumulativo con il bonus di potenziamento dell'arma che ne fa uso.

Tutte le armi magiche sono automaticamente considerate armi perfette. Il bonus di potenziamento dovuto alla qualità di arma perfetta non è cumulativo con il bonus di potenziamento derivato dalla magia dell'arma.

Sebbene alcune armature e scudi possano essere utilizzati come armi, non è possibile creare versioni perfette di questi oggetti che aggiungano un bonus di potenziamento al tiro per colpire. Le versioni perfette di armature e scudi beneficiano invece di una riduzione alle penalità di armatura alla prova.