

ARMI, ARMATURE, ELMI E SCUDI

Di Letizia Galgano & Gian Carlo Porciani

Armi

Arma	Era	Peso (grammi)	Costo (as)	Ingombro base	ROF	Corto raggio (metri)*	Medio raggio (metri)*	Lungo raggio (metri)*	Danni	Note/Descrizio ne
Accetta	Sempre	2250	100	6, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	6	"A"
Arco composito corto (toxon)	Sempre	900	7500	4, "D"	"J"	"J"	"J"	"J"	"J"	"B", "C"
Arco composito corto-tutte le frecce	Sempre	45	"J"	"D"	2/1	45	90	160	"J"	"B", "C"
Arco composito lungo	Sempre	1350	10000	6, "D"	"J"	"J"	"J"	"J"	"J"	"B", "C"
Arco composito lungo-freccia normale	Sempre	45	2	"D"	2/1	54	108	190	6	"B", "C"
Arco composito lungo-freccia pesante	Sempre	45	5	"D"	2/1	36	72	154	8	"B", "C"
Arco corto	Sempre	900	3000	4, "D"	"J"	"J"	"J"	"J"	"J"	"B", "C"
Arco corto-tutte le frecce	Sempre	45	"J"	"D"	2/1	45	90	135	"J"	"B", "C"
Arco lungo (arcus)	Sempre	1350	7500	6, "D"	"J"	"J"	"J"	"J"	"J"	"B", "C"
Arco lungo-freccia di pietra	Sempre	45	1	"D"	2/1	31	62	95	4	"B", "C"
Arco lungo-freccia normale	Sempre	45	2	"D"	2/1	63	126	190	6	"B", "C"
Arco lungo-freccia pesante	Sempre	45	5	"D"	2/1	45	90	155	8	"B", "C"
Arpione	Sempre	2700	2000	6, "D"	1/1	9	18	27	5	"B", "C"
Arpione	Sempre	2700	2000	8, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	6	"A"
Arpione	Sempre	2700	2000	12, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	8	"B"
Ascia	Sempre	4500	400	12, "D"	1/2, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	10	"B", "H"
Ascia da lancio (securicula)	Sempre	900	100	5, "D"	1/1	9	18	27	5	"B", "C"
Balestra pesante-dardo	Raro fino al 650 d.c.	45	20	"I"	1/2	72	144	216	6	"B", "C"
Balestra leggera (manualista)	Rara fino al 650 d.c.	3150	3500	8, "D"	1/1	54	108	162	"J"	"B", "C"
Balestra leggera (manualista)-dardo	Raro fino al 650 d.c.	45	10	"I"	1/1	54	108	162	5	"B", "C"
Balestra pesante	Rara fino al 650 d.c.	6300	5000	12, "D"	1/2	72	144	216	"J"	"B", "C"
Bastone	Sempre	1350	5	4, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	5	"A", "H"
Bastone da stocco	Sempre	1350	5	8, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	4	"B"
Bastone/clava	Sempre	450	5	"D"	1/1	9	18	27	3	"B", "C", "H"
Bolas	Sempre	900	50	4, "D"	1/1	6	12	18	3	"B", "C", "H"
Catena di ferro	Sempre	1350	50	4, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	3	"A", "H"
Cerbottana	Sempre	900	500	4, "D"	2/1	9	18	27	"J"	"B", "C", "H"
Cerbottana-dardo	Sempre	45	10	"I"	2/1	9	18	27	3	"B", "C", "H"
Cerbottana-spillo	Sempre	45	2	"I"	2/1	9	18	27	1	"B", "C", "H"
Cestus	Sempre	900	80	4, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	4	"A"
Coltello	Sempre	225	25	1, "D"	2/1	9	18	27	3	"B", "C"
Coltello	Sempre	225	50	1, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	3	"A"
Coltello di osso	Sempre	225	3	1, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	1	"A", "H"
Coltello di pietra	Sempre	225	5	1, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	1	"A", "H"
Dardo	Sempre	100	10	1, "D"	3/1	9	18	36	3	"B", "C"
Dolabora	Sempre	3150	1000	10, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	6	"A", "P"

Falce da combattimento (ensis falcatus)	Sempre	1350	60	14, "D"	2/3, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	12	"B"
Fionda	Sempre	45	5	1, "D"	2/1	"J"	"J"	"J"	"J"	"B", "C", "H"
Fionda-pietra	Sempre	225	1	"I"	1/1	36	72	145	3	"B", "C", "H"
Fionda-proiettile	Sempre	225	1	"I"	1/1	45	90	180	4	"B", "C", "H"
Freccia di pietra	Sempre	45	1	"I"	"L"	"L"	"L"	"L"	4, "M"	"C", "H"
Freccia normale	Sempre	45	2	"I"	"L"	"L"	"L"	"L"	6, "M"	"C"
Freccia pesante	Sempre	45	5	"I"	"L"	"L"	"L"	"L"	8, "M"	"C"
Frusta	Sempre	900	30	5, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	3	"A", "H"
Giavellotto	Sempre	900	50	4, "D"	1/1	18	36	54	6	"B", "C"
Giavellotto	Sempre	900	50	4, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	4	"A"
Giavellotto	Sempre	900	50	6, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	6	"B"
Giavellotto di pietra	Sempre	900	5	4, "D"	1/1	18	36	54	5	"B", "C", "H"
Giavellotto di pietra	Sempre	900	5	4, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	3	"A", "H"
Giavellotto di pietra	Sempre	900	5	6, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	5	"B", "H"
Iaculum	Sempre	4500	496	10, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	8	"B"
Lancia (angon)	Sempre	2250	80	6, "D"	1	9	18	27	6	"B", "C"
Lancia (angon)	Sempre	2250	80	4, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	4	"A"
Lancia (angon)	Sempre	2250	80	6, "D"	1/2, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	6	"B"
Lancia di pietra	Sempre	2250	10	6, "D"	1	9	18	27	4	"B", "C", "H"
Lancia di pietra	Sempre	2250	8	4, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	3	"A", "H"
Lancia di pietra	Sempre	2250	8	6, "D"	1/2, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	5	"B", "H"
Lancia leggera da cavalleria	Sempre	2250	600	10, "D"	1/2, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	12	"A", "F"
Lancia lunga (hasta)	Sempre	3600	500	14, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	10	"A"
Lancia lunga (hasta)	Sempre	3600	500	18, "D"	1/2, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	16	"B", "E"
Lancia media da cavalleria	Molto rara prima del 650 d.c.	4500	1000	20, "D"	1/3, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	16	"A", "F"
Lancia pesante da cavalleria	Molto rara prima del 650 d.c.	6750	1500	25, "D"	1/4, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	20	"A", "F"
Mazza romana (malleus)	Sempre	2700	500	16, "D"	1/2, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	14	"A"
Mazzafionda/frombola (frombola)	Sempre	900	20	1, "D"	2/1	27	54	81	"J"	"B", "C"
Mazzafionda/frombola (frombola)-proiettile	Sempre	225	1	"I"	2/1	27	54	81	4	"B", "C"
Mazzafionda/frombola (frombola)-pietra	Sempre	225	1	"I"	2/1	27	54	81	3	"B", "C"
Picca macedone (sarisa)	Sempre	5400	500	20, "D"	1/5, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	10	"B", "E", "H"
Pilum (pilum)	Sempre	1350	80	6, "D"	1/1	10	20	30	8	"B", "C", "K"
Pugnale (sica)	Sempre	450	200	2, "D"	2/1	9	18	27	4	"B", "C"
Pugnale di osso	Sempre	450	20	2, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	3	"A", "H"
Pugnale di pietra	Sempre	450	10	2, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	3	"A", "H"
Pugnale (sica)	Sempre	450	200	2, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	4	"A"
Rete (per 10 metri quadrati)	Sempre	4500	500	18, "D"	1/3, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	"N"	"B"
Scure (bipennis)	Sempre	3150	500	20, "D"	1/3, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	18	"B", "H"
Spada a due mani	Sempre	2210	3000	16, "D"	2/3, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	12	"B", "H"
Spada corta (scramasax)	Sempre	1350	500	5, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	5	"A"
Spada daga	Sempre	900	400	4, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	4	"A"
Spada gladio (gladius)	Sempre	1350	1000	5, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	6	"A"
Spada khopesh	Sempre	3150	1000	10, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	8	"A", "H"
Spada lunga (spatha)	Sempre	1800	1500	17, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	15	"A"
Spada normale (ensis)	Sempre	1800	1000	8, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	8	"A"

Spada sciabola	Molto rara fino al 600 d.c.	2250	1700	10, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	7	"A", "H"
Spada scimitarra	Molto rara fino al 632 d.c.	1800	1500	7, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	6	"A", "H"
Tridente	Sempre	2250	1000	6, "D"	1/1	9	18	27	7	"B", "C", "H"
Tridente	Sempre	2250	1500	8, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	8	"A"
Tridente	Sempre	2250	1500	14, "D"	1/2, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	14	"B"
Uncino/gancio-da aggancio	Sempre	900	200	4, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	4	"A"
Uncino/gancio-da tenuta	Sempre	900	5	4, "D"	1/1, "G"	N.A.	N.A.	N.A.	4	"A"

Legenda

*Modifiche al combattimento con armi per il combattimento "a distanza": valore parata: corto=+0/medio=-1/lungo=-2; de bello: corto=+0/medio=-2/lungo=-5; ciascuno raggio include tutti gli attacchi eseguiti da una distanza uguale e/o minore a quella indicata. N.A.=non applicabile (o non rilevante ai fini del gioco).

ROF=indica quanti colpi un'arma da lancio può effettuare in un lasso di tempo pari a 10 secondi o ad un turno di combattimento (come preferito dai Custodes) (i.e. un arco lungo ha 2/1 ciò significa che posso tirare 2 frecce ogni 10 secondi, la balestra pesante ha 1/2 ciò significa che posso tirare 1 dardo ogni 20 secondi; in parole povere necessito di un certo lasso di tempo per "ricaricare" l'arma); regola opzionale: se i Custodes lo desiderano possono usare lo stesso principio anche per le armi da corpo a corpo.

A=arma ad 1 mano (alcune armi possono essere usate sia ad una sia a due mani od, anche, lanciate, la tabella riporta le statistiche per tutti e tre i tipi di uso gli usi (i.e. così una lancia potrà essere usata ad una mano, a due od essere lanciata, si tratta della stessa arma usata in modi diversi)

B=arma a 2 mani, non è possibile utilizzare lo scudo se si usa questo tipo di arma (alcune armi possono essere usate sia ad una sia a due mani od, anche, lanciate, la tabella riporta le statistiche per tutti e tre i tipi di uso gli usi (i.e. così una lancia potrà essere usata ad una mano, a due od essere lanciata, si tratta della stessa arma usata in modi diversi)

C=arma da "distanza" (alcune armi possono essere usate sia ad una sia a due mani od, anche, lanciate, la tabella riporta le statistiche per tutti e tre i tipi di uso gli usi (i.e. così una lancia potrà essere usata ad una mano, a due od essere lanciata, si tratta della stessa arma usata in modi diversi)

D=indica l'ingombro quando usata

E=questa arma infligge danni doppi quando è solidamente piazzata con per ricevere una carica a di qualche tipo

F=questa arma infligge danni doppi quando è usata durante una carica dal dorso di un cavallo (o simile)

G=ROF regola opzionale, guarda la relativa nota

H=arma principalmente usata dalle tribù barbariche (raramente i romani usano questo genere di armi)

I=normalmente causano ingombro solo se non usati insieme all'arma relativa (i.e. quando si scocca una freccia l'ingombro è dato solo dall'arco che si usa in quell'occasione)

J=a seconda del proiettile usato

K=dopo avere colpito la punta si piega restando incastrato nel bersaglio (i.e. costringendo ad abbandonare uno scudo) e non può più essere usato

L=varia secondo il tipo di arco usato

M=può variare secondo il tipo di arco usato

N=non causa danni ma può immobilizzare l'avversario; se colpito l'avversario deve fare almeno 10 sul de corpore per liberarsi (i Custodes possono decidere di aumentare, o diminuire, il risultato richiesto)

P=è il classico piccone multiuso romano, oltre che come arma può essere per scavare, demolire e via di seguito (per rendere l'idea di quanto sia importante e preso in considerazione basti affermare che alcuni storici romani (e non) sostenevano che la vittoria e la sconfitta derivavano da come il soldato romano sapeva usare la dolabra) (i.e. una specie di "coltellino svizzero" dell'antichità)

Armature, elmi e scudi

Armatura/Elmo/Scudo	Era	Peso (grammi)	Costo (as)	Ingombro base	Valore di parata	Note/Descrizione
Armatura a placche, di bronzo	Sempre	15187	25600	8, "D"	8	"A"
Corinzio	Sempre	2051	512	2, "D"	2	"B"
Cuoio	Sempre	6750	500	3, "D"	3	"A"
Cuoio rinforzato	Sempre	11250	2000	4, "D"	4	"A"
Elmo da gladiatore	Sempre	2250	1024	1, "D"	1	"B"
Elmo da legionario	Sempre	1800	512	1, "D"	1	"B"
Gallica	Sempre	9000	2752	6, "D"	6	"A"
Gravis lorica	Sempre	14883	25600	8, "D"	8	"A"
Imperiale gallico	Sempre	4102	512	2, "D"	2	"B", "F"
Imperiale italico	Sempre	2051	512	1, "D"	1	"B"
Levis lorica	Sempre	5581	1024	3, "D"	3	"A"
Levis plumata	Sempre	7441	2048	4, "D"	4	"A"
Levis squamata	Sempre	9302	3072	5, "D"	5	"A"
Lorica hamata	Sempre	11700	4096	6, "D"	6	"A"

Lorica segmenta	Sempre	14625	10240	7, "D"	7	"A"
Montefortino	Sempre	2051	512	1, "D"	1	"B"
Romano crestato	Sempre	4102	512	1, "D"	1	"B", "E"
Sannite	Sempre	13500	6912	8, "D"	8	"A"
Scudo grande (rettangolare o esagonale)/scutum	Sempre	6750	1000	6, "D"	3	"C", "G"
Scudo medio (ovale)/clipeus	Sempre	4500	700	5, "D"	2	"C", "H"
Scudo piccolo (tondo)/parma	Sempre	2250	300	4, "D"	1	"C", "I"
Thorax	Sempre	18604	51200	10, "D"	10	"A"
Throcian	Sempre	2250	1024	4, "D"	4	"A"

Legenda

I valori di parata di armatura, elmo e scudo si sommano per ottenere il valore complessivo.

Per chi fosse interessato la conversione AC (CA)/Valore di parata é: AC(CA)=10/parata=3; AC(CA)=9/parata=4;

AC(CA)=8/parata=5; AC(CA)=7/parata=6 e via di seguito.

N.A.=non applicabile (o non rilevante ai fini del gioco).

A=armatura

B=elmo

C=scudo

D=indica l'ingombro quando indossata/o

E=quando è indossato si ha una penalità di -1 alle azioni visive

F=quando è indossato si ha una penalità di -1 alle azioni visive ed ai movimenti

G=equivale allo scutum (scudo grande)

H=equivale al clipeus (scudo medio)

I=equivale al parma (scudo piccolo)