

# MEZZI DI TRASPORTO ED ANIMALI

Di Letizia Galgano & Gian Carlo Porciani

## Capacità di trasporto degli animali

Animale	Era	Costo (as)	Movimento al passo (chilometri orari)*	Movimento al passo (metri ogni 10 secondi)*	Peso massimo trasportabile in chili (movimento normale)	Peso massimo trasportabile in chili (movimento di 2/3)	Peso massimo trasportabile in chili (movimento di 1/3)	Note/Descrizione
Asino, mulo e/o somaro	Sempre	800	7.2	20.00	000-115	115.1-175	175.1-225	"B", "C", "D"
Bue	Sempre	500	7.2	20.00	000-100	100.1-150	150.1-200	"B", "C"
Cammello	Sempre	5000	9.0	25.00	000-150	150.1-225	225.1-300	"A", "B", "C", "D"
Cane da caccia	Sempre	1700	7.2	20.00	000-007	007.1-010	010.1-013	"A", "B", "C", "D"
Cane da guardia	Sempre	2500	7.2	20.00	000-007	007.1-010	010.1-013	"A", "B", "C", "D"
Cane da guerra	Sempre	2000	7.2	20.00	000-007	007.1-010	010.1-013	"A", "B", "C", "D"
Cane da slitta	Sempre	1000	7.2	20.00	000-007	007.1-010	010.1-013	"A", "B", "C", "D"
Cavallo, da tiro	Sempre	20000	7.2	20.00	000-120	120.1-175	175.1-240	"A", "B", "C", "D"
Cavallo, leggero	Sempre	15000	14.4	40.00	000-075	075.1-115	115.1-150	"A", "B", "C", "D"
Cavallo, medio	Sempre	22500	10.8	30.00	000-100	100.1-150	150.1-200	"A", "B", "C", "D"
Cavallo, normale	Sempre	7500	14.4	40.00	000-080	080.1-120	120.1-160	"A", "B", "C", "D"
Cavallo, pesante	Sempre	40000	9.0	25.00	000-120	120.1-175	175.1-240	"A", "B", "C", "D"
Cavallo, selvaggio	Sempre	2000	14.4	40.00	000-075	075.1-115	115.1-150	"A", "B", "C", "D"
Elefante da guerra	Sempre	50000	9.0	25.00	000-225	225.1-340	340.1-450	"B", "C", "D"
Elefante da lavoro	Sempre	20000	9.0	25.00	000-225	225.1-340	340.1-450	"B", "C", "D"
Pony	Sempre	3000	7.2	20.00	000-070	070.1-110	110.1-145	"B", "C", "D"

### Legenda

\*=Il movimento qui riportato è differente da quello riportato nelle regole presenti nella sezione "altrui", i giocatori sono ovviamente liberi di scegliere la "versione" che preferiscono.

A=Trotto movimento x4/x6 (max. 10-20 minuti senza problemi), galoppo movimento x8/x10 (max. 5-10 minuti senza problemi), a seconda della qualità e dell'addestramento dell'animale; se si supera il limite "temporale" l'animale può fermarsi, rischiare di cadere o di azzopparsi e, anche, di morire (naturalmente più l'animale è carico maggiori sono i rischi).

B=Capacità di traino da x2 a x4 a seconda della qualità e dell'addestramento dell'animale.

C=Passo veloce movimento x2/x3 (max. 20-30 minuti senza problemi), a seconda della qualità e dell'addestramento dell'animale; se si supera il limite "temporale" l'animale può fermarsi, rischiare di cadere o di azzopparsi e, anche, di morire (naturalmente più l'animale è carico maggiori sono i rischi).

D=Costi x1/x10 a seconda della qualità e dell'addestramento dell'animale.

## Caratteristiche dei mezzi di trasporto (navi e carri)

Mezzo di trasporto	Era	Costo (as)	Peso a vuoto (chilogrammi)	Peso massimo trasportabile (chilogrammi)	Movimento base (metri ogni 10 secondi)	Movimento base (chilometri orari) remi/vela	Movimento base di "emergenza" (chilometri orari)	Dimensioni/Lunghezza	Valutazione della nave	Note/Descrizione
Canoa/ piccole barche	Sempre	3000	N.A.	250	60	3.2	N.A.	3-4.5	N.A.	"D"
Canoa/ piccole barche da guerra	Sempre	5000	N.A.	360	54	3.2	N.A.	7.5-10.5	N.A.	"D", "F"
Carretto a mano	Sempre	10000	96	240	"A"	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	"L"
Carro grande	Sempre	60000	288	1440	"A"	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	"F", "G", "H", "I"
Carro grande	Sempre	160000	384	1920	"A"	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	"H", "J"
Carro medio	Sempre	40000	192	960	"A"	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	"F", "G", "H", "I"
Carro medio	Sempre	80000	288	1440	"A"	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	"H", "J"
Carro piccolo	Sempre	20000	96	480	"A"	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	"F", "G", "H", "I"
Carro piccolo	Sempre	40000	192	960	"A"	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	"H", "J"
Carro piccolo	Sempre	20000	96	480	"A"	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	"F", "G", "H", "I", "K"
Chiatta	Sempre	10000	N.A.	1800	18	1.6/4.8	N.A.	7.5-12	N.A.	"D"
Dromond (galera bizantina) (vela e remi)	A partire dal 550 d.c. circa	15000000+	N.A.	N.A.	N.A.	3.2/9	19.3	N.A.	40%	"C", "E"
Galera Grande-Evoluzione Dromond (vela e remi)	A partire dal 650 d.c. circa	30000000+	N.A.	N.A.	N.A.	4.8/6	17.5	N.A.	45%	"C", "E"
Nave a remi Galera	Sempre	2000000+	N.A.	N.A.	N.A.	3.2	20.9	N.A.	40%	"C", "F"
Nave a remi normale	Sempre	40000+	N.A.	N.A.	N.A.	3.2	19.3	N.A.	35%	"C", "F"
Slitta	Sempre	1125	14	130	"A"	N.A.	N.A.	3-4	N.A.	"B"
Zattera	Sempre	1000	N.A.	900	18	1.6/4.8	N.A.	4.5-6	N.A.	"D"

#### Legenda

Movimento base=è la velocità media a cui si può muovere un vascello quando le condizioni atmosferiche sono buone.

Quando i due numeri sono separati da una barra il primo indica la velocità raggiungibile navigando a vela ed il secondo la velocità raggiungibile navigando a remi.

Movimento di emergenza=è la velocità massima, e/o di combattimento, che il vascello può raggiungere.

Questa velocità può essere mantenuta solo per un periodo di tempo breve, dopodiché le vele, o i rematori, inizieranno a dare segni di cedimento (i.e. a rompersi i pennoni o le vele, ad essere esausti ed impossibilitati a proseguire i rematori, e via di seguito).

Valutazione della nave=indica la resistenza del vascello e la sua capacità di restare a galla in situazioni pericolose, tempeste, speronamenti e via di seguito.

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

A=a seconda del numero degli animali che trainano e del peso trasportato.

B=normalmente al massimo 10 cani possono trainare una slitta.

C=vascelli "da mare"; usati, normalmente, per grandi tratti e/o rotte marine.

D=barche per piccoli tratti e/o specchi d'acqua, normalmente usate su fiumi e/o laghi; di rado usate per mare e non per lunghi tratti, specialmente in mare aperto.

E=tale proprietà è, normalmente, riservata allo stato (possederne uno/a è illegale).

F=la proprietà della versione da guerra è, normalmente, riservata allo stato (possederne uno/a è illegale).

G=se da guerra costo x2.

H=normalmente al massimo 4 cavalli possono trainare un carro.

I=carro a 2 ruote.

J=carro a 4 ruote.

K=i carri da corsa (bighe) possono costare da x2 a x6 (a seconda della qualità), ed essere trainate anche da 8 cavalli.

L=i carretti a mano possono essere trainati da 2 a 4 persone a seconda della lunghezza del traino e delle capacità organizzativa dei singoli soggetti.