



supplementi / 1



supplementi / 1

# Armi, Ferite e Affini

PureCheck!2.0  
Giochi Antichi Canti, 2010-2011  
[www.giochiantichicanti.com](http://www.giochiantichicanti.com)

[www.giochiantichicanti.com](http://www.giochiantichicanti.com)

PureCheck!2.0

PureCheck!2.0



*Essendo PureCheck!2.0 un regolamento generico ed universale, compilare un elenco di tutte le armi utilizzabili in qualunque ambientazione (dalla clava al fucile a canne mozze al disgregatore molecolare) è ovviamente impossibile.*

*Presentiamo però un breve elenco di armi, alcune molto particolari e non usuali.*

*Tutte sono reali e storiche: potete utilizzarle in un mondo fantasy o prenderle come spunto per creare le vostre. Alcune di esse contengono informazioni particolari legate al mondo di Naktys, di cui troverete presto notizie sul nostro sito.*

*CE indica sempre la Classe di Effetto: il primo dei due numeri indica la CE minima, cioè il danno (D) minimo dell'arma), il secondo quella massima, cioè il danno (D) massimo dell'arma.*

*Per ogni arma, è indicata la Caratteristica di riferimento (A: Agilità; F: Forza).*



### A distanza

*Per semplicità e immediatezza, sono considerate **armi a distanza** tutte quelle che possono colpire un avversario non a contatto diretto, siano armi da tiro, da lancio o atipiche.*

*E' indicata una gittata media, ma molto naturalmente dipende dall'abilità, coordinamento, forza del lanciatore.*

*Consigliato: tutte le armi a distanza richiedono una Competenza/Abilità minima di 2, anche quando non è specificamente indicata; se non si ha questa Competenza, allora si subirà un malus di -2 al tiro.*

*Per alcune armi è indicata una Competenza minima maggiore.*

### Arco

Arma diffusa quasi ovunque, di varie dimensioni, la cui gittata può superare i 250 metri per i modelli più grandi e pesanti: questi ultimi richiedono però notevole forza e controllo. Un particolare tipo di arco, medio, con legno intagliato ad angolo e corda di budello, è tipico di alcuni clan dei Figli di Şumen, che riescono a lanciare anche 30 frecce al minuto (in termini di gioco, fino a tre frecce per turno, richiesta Competenza minima 3). CE 1-6; A (archi molto pesanti: F).



### Arcubalista

Detta anche **Scorpione**, è un tipo di balestra a carica manuale, di piccole dimensioni, maneggevole e veloce da armare. A Maevatanàna, la corda è



fatta di forti radici elastiche intrecciate, che permettono di lanciare il dardo sino a 100 metri circa senza che perda la sua grande forza d'impatto. Richiede Competenza minima 3 e F 2 per lanciare un dardo ogni turno. CE 3-6; A.

#### **Ascia da lancio o Francesca**

Tecnicamente, lo strumento utilizzato per scopi bellici viene definito *scure*, mentre il termine *ascia* indica lo stesso strumento utilizzato per scopi diversi dalla guerra (taglio del legno o altro). Per comodità manteniamo in questo caso il termine più frequentemente utilizzato.

L'ascia da lancio è una particolare forma di *scure*, più leggera e bilanciata, adatta a essere utilizzata sia a contatto che a distanza. Se lanciata, tuttavia, benché bilanciata in

modo particolare, nel suo movimento rotea e quindi ci sono almeno il 30% di possibilità che colpisca non con la testa ma con il manico: in questo caso, CE 1-3. CE 1-5, F.

#### **Balestra**

Possono essercene di molti tipi e misure. Quelle più pesanti in genere hanno caricamento misto manuale-meccanico o esclusivamente meccanico, e una gittata di oltre 400 metri. La forza di impatto può essere devastante, a discapito però della velocità di caricamento; le più pesanti lanciano soltanto un dardo ogni due o anche tre turni, ma possono negare del tutto la protezione dell'armatura dell'avversario, che quindi non verrà aggiunta all'eventuale difesa. CE da 1-6 a 4-6 per i modelli più pesanti; F.

#### **Balestra a ripetizione**

Esistono modelli di balestra a ripetizione tipici di Toh'-Wan, non pesanti e dalla gittata massima di



circa 60 metri, ma capaci di lanciare sino a 3 dardi ogni turno per un totale anche di dodici dardi; per utilizzare questi modelli, la Competenza minima è 3. CE 1-5; A.

#### **Barong**

Particolare *pugnale* di circa 40 cm, con lama a forma di foglia allungata, appuntito e a due fili sino a circa metà lunghezza. Impugnatura in legno o corno, con due sporgenze. Molto leggero e ben bilanciato, può essere usato sia a contatto che a distanza (bonus di + 2 al tiro), gittata sino a circa 10-12 metri. CE 1-6; A.

metallo fissati a funi; l'arma viene fatta roteare e poi lanciata sino a circa 40 metri.

Ha CE 1-3, ma se di dimensioni adeguate può immobilizzare temporaneamente o limitare il movimento dell'avversario, aggrovigliandosi intorno alle ali o gambe. A per colpire; F influisce sulla gittata.

#### **Boomerang**

Arma da lancio a forma di falchetto, con angolo anche di 90 gradi, con bordi taglienti, fatto di legno o corno. Ne esistono fondamentalmente due tipi: uno di circa 60 cm, che una volta lanciato percorre sino a 100 metri e poi ritorna al punto di partenza; un altro, più grande e pesante, che non ritorna.

CE 1-5 (piccolo, Competenza minima 3); CE 3-6 (grande, Competenza minima 4); A per colpire; F influisce sulla gittata.

#### **Bolas**

Si tratta di piccoli pesi rotondi d'avorio, legno, o s s o,





supplementi / 1

### **Cerbottana**

Bastone cavo, canna di bambù o tubo metallico, spesso incerato all'interno per renderlo scorrevole, dentro al quale si soffia lanciando un proiettile o dardo. Può essere lunga oltre due metri. Gittata sino a 50 metri, CE 1-3, ma quasi sempre il dardo è avvelenato; A.

da 1 a 3. CE 1-6, A.

### **Dardo**

Simili a freccette, con o senza alette, di legno o metallo, si lanciano a mano senza ausilio di strumenti. Spesso sono avvelenati. Con Competenza 2 si lanciano due dardi a turno; con Competenza 4, 3 dardi a turno. CE 1-5, A.

### **Chakram**

Anello d'acciaio piatto dal diametro di circa 20 cm, estremamente tagliente ai bordi. Gittata circa 50 metri, CE 2-6, Competenza minima 3 (al di sotto della quale ci si ferisce da soli con i bordi); con Competenza 5 si lanciano due dischi a turno. A.

### **Fionda**

Correggia di cuoio, tessuto, crine o altro con al centro un sacchetto o parte più ampia per mettervi un proiettile (glans); il proiettile si lancia facendo ruotare la correggia e poi lasciandone uno dei due capi, e può anche essere riempito di miscela incendiaria o di altra natura. Molto semplice, è un'arma che ha la sua pericolosità ma che non è facile da utilizzare con un qualche risultato. La sua gittata può superare i 150 metri. Competenza minima 2, CE 1-6. A per colpire; F influisce sulla gittata.

### **Coltello**

Per la descrizione, vedi nella sezione *Armi a Contatto*.

Qualunque **pugnale** o **coltello** può essere lanciato, ma se non è costruito specificamente per questa seconda funzione non sarà ben bilanciato e il lancio subirà malus variabili



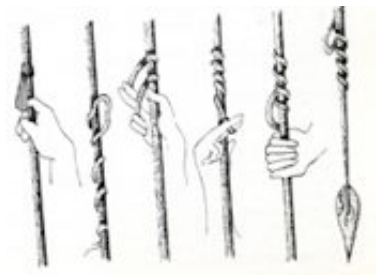
PureCheck!2.0



supplementi / 1

### **Giavellotto**

Arma ad asta, in genere di legno,



con punta acuminata o aggiunta di una punta in metallo o osso. Alcuni clan dei Figli di Şumen vi aggiungono una correggia o striscia di cuoio, per imprimere all'arma un movimento rotatorio e aumentarne la gittata. Gittata media circa 60 metri. CE 2-6, A per colpire; F influisce sulla gittata.

### **Lancia**

Arma ad asta, con punta in genere di forma ovale e asta di legno. Meno precisa del giavellotto e con gittata minore (-2 a Prova per colpire a distanza). CE 2-6, A per colpire; F influisce sulla gittata.

### **Pugnale**

Per la descrizione, vedi nella sezione *Armi a Contatto*. Qualunque **pugnale** o **coltello** può essere usato a contatto o lanciato, ma se non è costruito specificamente per questa seconda funzione il più delle volte non sarà ben bilanciato e quindi il lancio subirà malus variabili da 1 a 3. CE 1-6, A.

### **Stiletto**

**Pugnale** con lama a sezione triangolare o quadrata, molto affilato, sottile, molto ben bilanciato e adatto al lancio (bonus +2). Gittata circa 20 metri, Competenza minima 2, CE 1-6, A.



### **Telek**

Tipico **pugnale** di alcune tribù del Deserto di Rubino. Ha lama a doppio filo, stretta verso la punta acuminata, l'impugnatura ha forma di croce ed è piatta e sottile, in modo da poter essere tenuto allacciato

PureCheck!2.0



supplementi / 1

all'interno dell'avambraccio ed estratto velocemente con l'altra mano. CE 1-6. A.

### **Tomahawk**

Assimilabile all'**Ascia da Lancio**, ha in genere manico di legno di circa

40 cm e testa di pietra. Gittata circa 25 metri, ma molto dipende dalla forza del lanciatore. Ci sono il 25% di possibilità che colpisca con il manico anziché con la testa: in questo caso CE 1-4. CE 2-6. A per colpire; F influisce sulla gittata.



PureCheck!2.0



supplementi / 1

### **Alabarda**

Arma lunga, con un ferro di f o g g i a complessa su un asta di legno o metallo. Pur nell'estrema varietà, in genere il ferro è composto da una scure tagliente opposta ad un



becco di falco (spuntone lievemente inclinato verso il basso, largo alla base e appuntito), ed al centro una cuspide o lancia più lunga. L'asta può essere lunga anche due metri; l'arma non è facile da manovrare, data la sua lunghezza. Competenza minima 1, CE 2-6, F.

### **Ascia**

Vedi **Scure**.

### **A contatto**

*Per semplicità e immediatezza, sono considerate **armi a contatto** tutte quelle che possono colpire un avversario direttamente, siano da taglio, contundenti, da botta o altro. Consigliato: non è richiesta una competenza minima a meno che non sia specificamente indicata, al di sotto della quale si subisce un malus di -2.*

PureCheck!2.0



supplementi / 1

### **Aspersorio**

Detto a volte impropriamente *mazza ferrata*, è composto da un bastone alla cui sommità veniva fissata una guaina di metallo, munita di un anello. A questo anello veniva legata una catena, ed alla catena una sfera di ferro con punte acuminata. Il bastone può essere lungo, e in questo caso occorre manovrare l'arma con entrambe le mani; oppure di dimensioni ridotte e interamente in ferro. A causa dell'inerzia del movimento della palla di ferro e della possibilità che la catena si attorcigli al bastone, è necessaria Competenza minima 2 (arma grande) o 1 (arma piccola). CE 3-6 (grande), 1-6 (piccola); F.

### **Azza**

E' formata da un ferro a forma di martello montato su una lunga asta metallica o di legno. Dalla parte opposta, il ferro può avere un bilanciamento appuntito, detto *penna*; alla base del ferro può esserci un

cerchio più largo per bloccare i colpi degli avversari.

Come per l'*Aspersorio*, ne esiste anche una versione più piccola, maneggiabile con una mano sola. Quest'ultima è tipica di alcune zone di Çatura Salsk, e spesso la *penna* è lunga e ricurva (+2 contro armature in maglia, ferro intrecciato, piastre o simili). CE 2-6, F.

### **Bagh Nakh**

Simile al pugno di ferro, con cinque



artigli di acciaio, ferro o anche pietra fissati ad una sbarra munita di due fori per le dita. Gli artigli, se manovrati bene, possono lacerare il collo, il ventre o i muscoli di un avversario. CE 1-6, A.

### **Barbola**

Arma a due mani, corta, con il ferro configurato da un lato come una

PureCheck!2.0



supplementi / 1

scure e dall'altro come un martello munito di denti. E' un'arma molto pesante. CE 2-6, F.

### **Bastone animato**

Bastone da passeggio con nascosta all'interno una lama, di svariate forme e dimensioni. CE 1-6, F oppure A a seconda del tipo di lama.

### **Beidana**

Arma da taglio a una mano, con lama a un filo, stretta al tallone e allargantesi verso l'estremità, che è tronca e non appuntita. Deriva da attrezzi per la lavorazione del legno e non è raro che lo stesso strumento venga usato per entrambe le funzioni, specie fra le popolazioni montane della catena dei Mandya, fra Kolar e Toh'-Wan. CE 1-6, F.

### **Bichwa**

Particolare daga tipica di Toh'-Wan, tradizionalmente con lama in corno ma ora anche in metallo. A doppio



filo, ha forma leggermente arrotondata, lievemente concava sul lato interno e terminante con una o due punte acuminata.

Si utilizza spesso insieme al *bagh nakh*. In questo caso, il *bagh nakh* è fissato all'elsa della daga. CE 1-6, A.

### **Coltello**

Arma a una mano, di norma lungo circa 30-40 cm, a un filo, appuntito. Strumento di uso quotidiano, può essere utilizzato per ragioni belliche. CE 1-6, A.

### **Daga**

Nome generico di spada corta, adatta a colpire di punta anche se non priva di uno o entrambi i fili. CE 1-6, F.

### **Falcione**



PureCheck!2.0



supplementi / 1

Arma inastata, spesso molto lunga, derivata dall'attrezzo di uso agricolo, con lama a un filo, leggermente ricurva. Non molto efficace e maneggevole rispetto ad altre armi lunghe inastate (-2 alla Prova), viene usata spesso a Toh'-Wan come arma cerimoniale o da parata, finemente intarsiata e scolpita. CE 1-6, F.

#### **Fioretto**

Tecnicamente, il fioretto è una lama da addestramento, senza filo e senza punta. Per un uso bellico, vedi **spadino**.

#### **Flagello**

Asta robusta sulla cui estremità viene fissato tramite uno snodo un altro bastone, ferrato, corto e con numerose punte. Arma a due mani. CE 1-6, Competenza minima 2, F.

#### **Gladio**

Nome originariamente usato per la spada corta di epoca romana, a due fili e punta, ma per comodità utilizzato qui per ogni tipo di spada

corta con caratteristiche simili. Poco più lunga e notevolmente più pesante di un pugnale, totalmente inadatta al lancio. CE 1-6, F.

#### **Harpé**



Spada molto particolare, ricurva, non molto lunga, che reca sul filo (dalla parte interna) un dente acuminato, anch'esso ricurvo. CE 1-6, F.

#### **Katar**

Tipo di **pugnale** a lama dritta, larga alla base, a doppio filo, lungo circa 30 cm, la cui particolarità sta nell'impugnatura che è costituita da due sbarre parallele collegate da una



supplementi / 1



o due traverse piuttosto sottili, a volte sagomate per permettere una presa migliore.

Sempre con la medesima impugnatura vi sono anche variazioni del **pugnale**, arrivando a lame lunghe anche 70 cm, oppure a tre lame sovrapposte che si aprono a compasso. Per manovrarla con successo occorre Competenza minima 3, ma l'arma ottiene +1 contro armature e protezioni di ogni tipo. CE 3-6, F.



#### **Kora**

Spada molto particolare, con lama lunga circa 60 cm, a un filo, che si allarga nella parte terminale. E' molto pesante e disagiata da manovrare, ma ha grande forza d'impatto. E' utilizzata da alcuni

clan dei Figli di Sumen, i più abili dei quali si

gettano sul nemico lanciandosi dal cavallo in corsa e vibrano il colpo a mezz'aria (+2 se va a segno). CE 3-6, Competenza minima 2, Forza minima 4.

#### **Kris**

Particolare **pugnale** con lama ondulata su entrambi i lati, a due fili. La tecnica di fabbricazione è estremamente complessa e laboriosa, e rende l'arma sia molto resistente (può essere usata per parare) che preziosa. Bonus di +1 per la difesa se si cerca di parare un colpo. CE 2-6, A.



#### **Lancia**

Arma ad asta, con punta in genere di forma ovale e asta di legno, lunga circa 1.80-2 metri. CE 2-6, F.

#### **Madu**

Particolarissima unione di arma da attacco e da difesa, utilizzata nella



supplementi / 1

zona più interna di Maevatanàna. Due corna di caprone vengono unite



con le punte in senso opposto, e poste dietro un piccolo scudo di pelle, sempre di caprone, conciata in modo particolare in modo da renderla resistente. Competenza minima 3, CE 2-6, bonus difesa +1, A.

### Martello d'arme



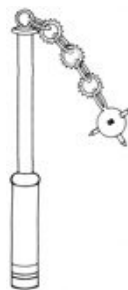
Arma di piccole dimensioni, munita di un becco appuntito e squadrato, opposto ad una *penna*, in genere arcuata. Quasi sempre interamente in metallo, facile da utilizzare. CE 2-6, F.

### Mazza

Arma a una mano, con bastone in legno cui è fissata a una estremità una corona di ferro con punte, che può avere svariate forme. CE 2-6, F.



### Mazzafrusto



Simile al *Flagello*, ma con una o più palle ferrate attaccate allo snodo, invece del bastone con punte. Può essere grande (a due mani) o piccolo (a una mano). Competenza minima 2, CE 2-6, F.

### Misericordia

Particolare *pugnale* con lama triangolare o quadrangolare, sottile, acuta. Non adatto al lancio (-3 alla Prova) ma specifico per passare attraverso le maglie o piastre di un'armatura (+3 alla Prova). CE 2-6, F.

PureCheck!2.0



supplementi / 1

### Morgenstern - Stella del Mattino



Simile alla *Mazza*, se ne differenzia per la cuspidate molto lunga, adatta a colpire di punta, posta sopra la corona di ferro con punte. Può essere corta, a una mano, o lunga, a due mani. CE 2-6, F.

### Navaja



Coltello a serramanico, di norma con lama di circa 40 cm, anche se in alcune zone di Çatura Salsk raggiunge oltre un metro: in questo caso, l'arma si porta agganciata a tracolla dietro la schiena. CE 1-6, A (corta), F (lunga).

### Pata

Spada diritta, appuntita, a doppio taglio, la cui caratteristica è l'elsa a forma di guanto e bracciale, in un unico pezzo di acciaio, dentro al quale si infila la mano che va a stringere un'elsa diritta, a manopola. E' un'arma molto difficile da utilizzare senza addestramento (Competenza minima 3), ma molto efficace per un esperto spadaccino. CE 2-6, A.



### Picca

Arma lunga sino a 3 metri, con ferro appuntito inastato. Simile alla *Lancia*, ma in genere più robusta e inadatta al lancio. Non molto maneggevole (-2 alla Prova), ma adatta a formare una barriera contro attacchi di cavalleria o grossi animali (in questo caso nessun malus, e se il colpo va a segno, +3 alla prova). CE 2-6, F.

PureCheck!2.0



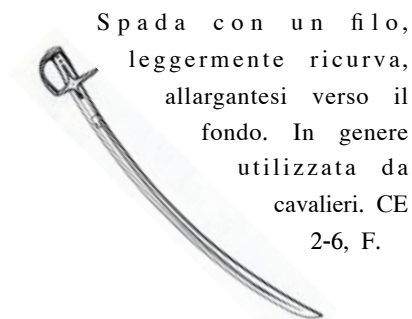
supplementi / 1

### **Pugnale**

Arma a lama corta, in genere con due fili e punta acuta. Ve ne sono moltissime varietà, quasi tutte con funzioni specifiche, pregi e difetti. CE 1-6. A.

una testa (massa) in pietra o metallo con filo parallelo al manico. Ve ne sono di varie dimensioni, a una mano o a due. CE 1-6 (a una mano), 2-6 (a due mani, F minima 4), F.

### **Sciabola**



Spada con un filo, leggermente ricurva, allargantesi verso il fondo. In genere utilizzata da cavalieri. CE 2-6, F.

### **Shamshir**

*Shamshir* significa *coda di leone*, e questa è la forma di questa lama lunga sino a circa 80 cm, di fattura raffinata, con impugnatura che segue la curvatura della lama, a un filo (interno) e spesso con lama ondulata. Competenza minima 2, CE 2-6, F.

### **Scimitarra**

Simile alla *sciabola* ma con curvatura un poco più accentuata e terminante a punta. Più corta e meno raffinata della *shamshir*. CE 2-6, F.

### **Shotel**

Tipo di *sciabola* estremamente particolare e ricurvo, lama a doppio filo quasi romboidale, appuntita, lunga sino ad un metro. Competenza



minima 3, CE 2-6, F.

### **Scure**

Arma formata da un manico in legno o metallo, alla cui estremità è fissata

PureCheck!2.0



supplementi / 1

### **Spada**

Termine generico per arma a una o due mani, lama lunga diritta a due fili, spesso con punta. CE (generico) 1-6, F.

### **Spada bastarda**

Spada di misura intermedia fra quella a una mano e lo spadone, lama diritta, a due fili, appuntita. Per usarla con una mano sola occorre F minima 4. CE 2-6, F.



### **Spada corta**

Vedi *gladio*.

### **Spadino**

Spada con lama lunga, sottile, appuntita, a due fili, a sezione triangolare, esagonale o altro, e con elsa intarsiata. CE 1-6, A.

### **Spadone - Spada a due mani**

Spada lunga anche un metro e mezzo, pesante, a uno o due fili, in genere non appuntita. Poco maneggevole (se utilizzata per parare, -3 alla Prova) CE 3-6, F minima 3.

PureCheck!2.0



## Armi da Fuoco

Tutte le armi da fuoco possono ferire appena di striscio oppure uccidere sul colpo, quindi la loro CE è 1-6.

In genere, si può dire che più l'arma è perfezionata e moderna, più è precisa e di facile utilizzo. Un fucile con puntatore laser è più preciso di un moschetto, un cannone moderno è più facile da caricare di uno del 1800 (e tende a scoppiare molto meno...). Le armi da fuoco 'antiche' a volte sono però molto creative, come dimostra questo particolare tipo di pistola a canne multiple.



## Armi Future

Star Trek o Star Wars? Battlestar Galactica o Blade Runner? Ogni visione del futuro porta con sé le proprie caratteristiche, ed anche le proprie armi: impossibile qui anche solo accennarle. Inventatele, prendete spunto da film e serials, attendete un futuro supplemento del PureCheck!2.0.... decidete voi!

## Armature e Copertura

Sulla *Scheda del Personaggio* è indicato che le Armature possono avere un valore da 1 a 3, anche se poi nel riassunto delle regole si dice che vi possono essere eccezioni e la protezione può variare.

Ecco qualche esempio:

armature o protezioni di materiale specifico possono avere Classe 4 contro particolari tipi di attacchi



(giubbotto antiproiettile contro armi da fuoco, pesanti armature di metallo contro pugnali e spade).

La stessa armatura di metallo che ha salvato la vita dell'eroe in molte occasioni, per quanto buona, farà però ben poco contro l'olio bollente versato dalle mura del castello assediato (non è a tenuta stagna né sigillata): la sua Classe diventerà quindi 1 o anche 0, col rischio inoltre di trasformarsi in una specie di padella sfrigolante (con l'eroe dentro) se non si riesce a toglierla in tempo...

Stesso discorso per il giubbotto antiproiettile, inutile contro il terrorista imbottito d'esplosivo che

vi sta usando come scudo per cercare di fuggire. Insomma, come al solito saranno la storia, la situazione, l'ambiente che determineranno tutto quanto. Non crediamo che questo sia arbitrario e casuale, non più di quanto lo sia la realtà stessa, almeno.

Per **Copertura** si può invece intendere la misura di quanto il bersaglio sia visibile dall'attaccante, a causa di oggetti o altro che lo nascondano alla vista. Si va da copertura zero (perfettamente visibile) a 6 (quasi invisibile): solo voi potete decidere per ogni singolo caso!