

# Punti Danno e Tiri Salvezza degli Oggetti

## Di Marco Dalmonte

### TIRI SALVEZZA DEGLI OGGETTI

Quando effetti dannosi influenzano una creatura, essa può evitare di subire una parte dei danni effettuando con successo un Tiro Salvezza (laddove questo sia possibile). La stessa cosa accade con gli oggetti inanimati, i quali possono evitare o ridurre i danni con un favorevole Tiro Salvezza appropriato al tipo di effetto a cui stanno cercando di resistere, e basato sul tipo di materiale con cui sono fatti. Di norma, ogni oggetto può effettuare un TS per dimezzare i danni subiti (se esso è dotato di Punti Danno, ovvero i PF degli oggetti, vedi sotto), oppure per evitare di essere distrutto totalmente (se non possiede PD). Il procedimento è analogo a quello dei TS delle creature: si tira 1d20 e si consulta il risultato con la Tabella 2.8, per verificare se il TS è riuscito o meno. Gli oggetti magici dotati di bonus o malus (come una spada +2 o un anello di protezione +1) aggiungono questo valore a qualsiasi loro TS, mentre gli oggetti magici sprovvisti di bonus beneficiano semplicemente di un bonus di +1 a tutti i TS. Si ricordi tuttavia, che un TS di 1 naturale indica sempre e comunque un fallimento.

**Tab. 2.8 – Tiri Salvezza degli Oggetti**

<i>Materiale</i>	<i>Acido</i>	<i>Caduta</i>	<i>Distruzione</i>	<i>Fulmine</i>	<i>Fuoco</i>	<i>Gelo</i>
Carta	18	2	17	16	19	14
Ceramica	4	16	18	3	10	8
Cristallo*/Corallo	6	18	19	14	6	8
Cuoio/Pelle	14	3	8	13	12	10
Legno sottile	14	8	14	13	16	7
Legno spesso	12	6	9	10	9	3
Metallo	10	3	6	12	5	4
Osso	14	12	11	9	8	6
Pietra	2	10	8	12	4	5
Pietra preziosa **	8	10	10	12	12	6
Stoffa/Corda	17	2	14	16	18	12

\* incluso il Vetro

\*\* per il Diamante, abbassare di 4 punti tutti i TS sopra elencati

*Acido*: in questa categoria ricadono tutti gli attacchi effettuati mediante materiali liquidi corrosivi.

*Caduta*: questa categoria include tutti i danni che un oggetto potrebbe subire normalmente a causa della caduta da grandi altezze (1d6 PD ogni 3 metri percorsi, proprio come accade agli esseri viventi). Da notare tuttavia, che gli oggetti magici sono totalmente immuni a danni da caduta, proprio come le creature colpibili solo con armi magiche.

*Distruzione*: questa categoria include tutti i tentativi di distruggere fisicamente un oggetto tramite la forza bruta (danneggiamento per mezzo di lacerazioni, frantumazione, strappi, perforazioni e qualsiasi altro tipo di attacco non ricada in una delle altre categorie).

*Fulmine*: questa categoria include tutti i danni provocati da fulmini o elettricità, indipendentemente dalla fonte (magica o normale).

*Fuoco*: questa categoria include tutti i danni provocati da fuoco o magma, indipendentemente dalla fonte (magica o normale).

*Gelo*: questa categoria include tutti i danni provocati da gelo, freddo o attacchi cristallizzanti, indipendentemente dalla fonte (magica o normale).

Nota: qualsiasi tentativo di disintegrare un oggetto per vie magiche (come con l'incantesimo *disintegrazione*) può essere evitato con un TS pari a 19, indipendentemente dal tipo di materiale con cui è fatto l'oggetto.

### PUNTI DANNO DEGLI OGGETTI

Proprio come gli individui e le creature viventi o senzienti possiedono una certa quantità di Punti Ferita che indica la loro resistenza fisica al danno e la sopportazione del dolore, anche gli oggetti inanimati possiedono dei Punti Danno (abbreviato PD), che quantificano la loro resistenza agli effetti distruttivi prima di raggiungere il punto critico e rompersi, diventando inservibili.

I Punti Danno di solito dipendono dal materiale usato per creare un oggetto e dalla grandezza dell'oggetto, ma non ci sono regole esatte per determinarli. In generale, oggetti di dimensioni minute e vestiti possiedono 1 PD, e quindi possono essere distrutti facilmente in un colpo solo (se sbagliano il loro TS per evitare la distruzione). Invece, altri oggetti di dimensioni piccole, medie o grandi possiedono svariati PD in base al loro spessore e al materiale con cui sono

costruiti, che rendono più o meno facile distruggerli. Per comodità, si prenda in riferimento il valore in PD delle diverse armi riportate nella sezione riguardante la creazione di oggetti magici, per riuscire ad avere un metro di giudizio sul quale basare l'attribuzione di PD ad altri oggetti comuni o insoliti, anche se normalmente è ininfluenza ai fini del gioco sapere quanti PD possiede un comodino o una sedia, a meno che non li si utilizzi come armi o come ripari (per questo vengono riportati in questo manuale solo i PD di armi, armature e scudi).

Per quanto riguarda i contenitori (come casse e ceste), un contenitore di metallo dimensioni piccole (fare riferimento alla Tabella I nell'introduzione del manuale) possiede 40 PD, uno di dimensioni medie il doppio (80 PD), e uno di dimensioni grandi il quadruplo (160 PD). Contenitori di dimensioni enormi o gigantesche si considerano grandi costruzioni, e pertanto possiedono Punti Strutturali (vedi prossimo paragrafo). Per calcolare il numero di PD di contenitori fatti con altri materiali, si faccia riferimento al paragrafo *Punti Danno di Materiali Insoliti*.

Per quello che riguarda le porte infine, portali di metallo di dimensioni piccole (fare riferimento alla Tabella I) possiedono 60 PD, quelli di dimensioni medie il doppio (120 PD), e quelli di dimensioni grandi il quadruplo (240 PD). Portali di dimensioni enormi o gigantesche si considerano grandi costruzioni, e pertanto possiedono Punti Strutturali (vedi sotto). Per calcolare il numero di PD di porte fatte con altri materiali, si faccia riferimento al paragrafo *Punti Danno di Materiali Insoliti*.

## PUNTI STRUTTURALI DELLE COSTRUZIONI

Nel caso di oggetti di dimensioni enormi o gigantesche non si parla più di Punti Danno, bensì di Punti Strutturali (abbreviato PS). A differenza dei Punti Danno comuni degli oggetti, i PS non possono essere intaccati da qualsiasi attacco nello stesso modo. Infatti, una creatura di dimensioni medie (tra 1,2 e 2,1 metri) che utilizza un martello o un piccone, oppure una creatura di dimensioni grandi (tra 2,2 e 3,6 metri) che attacca a mani nude, causa 1 Punto Strutturale alle costruzioni ogni 10 Pf effettivi inflitti con un singolo colpo (quindi non causa danni se i Pf inflitti sono 9 o meno per ogni attacco). Una creatura di dimensioni enormi (tra 3,6 e 7,5 metri), oppure un incantesimo distruttivo, causa 1 PS ogni 5 Pf arrecati (*disintegrazione* distrugge una sezione di 3x3 metri), mentre le creature di dimensioni gigantesche (oltre i 7,5 metri) e le armi d'assedio causano 1 PS ogni punto di danno inflitto. Attacchi portati con proiettili o altre armi di dimensioni medie o inferiori, oppure attacchi con armi naturali portati da creature di dimensioni medie o inferiori non riescono ad intaccare in alcun modo i Punti Strutturali di una costruzione.

I PS di grandi costruzioni come case e vascelli (denominati Punti Scafo) sono stati menzionati nella sezione dedicata all'incantamento di grandi costruzioni: si faccia riferimento a quelle cifre anche per calcolare i PS di costruzioni e oggetti enormi o giganteschi fabbricati con materiali comuni.

## PUNTI DANNO DI MATERIALI INSOLITI

I Punti Danno menzionati nelle tabelle presenti nel manuale *Armeria di Mystara* si riferiscono ad armi, armature e scudi fatti in acciaio, ad eccezione di quegli oggetti naturalmente fabbricati in legno (come archi, balestre, bastoni, boomerang, ecc.) o in cuoio (frusta, cestus, corazza di cuoio). Nel caso in cui uno dei suddetti oggetti venga fabbricato con materiali diversi, fare riferimento alla seguente tabella che indica in che percentuale i Punti Danno e il costo dell'oggetto in questione vengono diminuiti o aumentati.

**Tab. 2.9 – Punti Danno di Materiali Insoliti**

<b>Materiale</b>	<b>Mp. Costo</b>	<b>Mp. Ing.</b>	<b>Mp. P.D.</b>
Acciaio Rosso	10	0,5	1,5
Adamantite/Mithril	20	0,5	2
Argento	4	1,3	0,7
Bronzo	0,7	1,2	0,8
Cristallo/Corallo	2	0,4	0,5
Draghi	15	1	1
Ferro	0,8	1	0,9
Legno	0,5	0,7	0,6
Legno pietrificato	3	1,5	1
Oro	8	1,6	0,7
Osso	0,4	0,7	0,5
Pietra	0,7	1,5	1
Pietra preziosa	15	0,8	1,5
Platino	12	2	0,8
Rame/Stagno	0,5	1,2	0,7
Vetracciaio	8	0,5	1

**Mp.:** Nella tabella sovrastante l'abbreviazione Mp. sta per *Moltiplicatore*, indica cioè il numero per il quale deve essere moltiplicato il costo, l'ingombro o i PD base (v. *Armeria di Mystara*) per ricavare quelli effettivi dell'oggetto fabbricato con quel tipo di materiale.

**Draghi:** è possibile annoverare anche il drago tra le fonti di materiali insoliti per oggetti. Infatti, le parti del corpo di un drago mantengono il loro potere anche una volta smembrato, e per questo sono molto richieste, specialmente dagli incantatori. Le scaglie e la pelle (TS relativo: Pelle), se adeguatamente lavorati e trattati entro 1 settimana dalla morte del drago, sono talmente resistenti da poter essere usate per fabbricare armature, scudi, vesti o calzari, mentre gli artigli e le zanne (TS relativo: Osso) vengono usati per creare preziose suppellettili oppure armi.

Nel caso in cui si scelga di usare la pelle del drago per creare armature, essa può essere impiegata per creare corazze senza parti metalliche, ma garantisce un VA migliorato di 1 punto rispetto a quello dell'armatura standard. Nel caso si usino le scaglie per rivestire un'armatura o uno scudo, esse abbassano di 1 punto la CA offerta rispetto a quella della corazza normale, e aumentano di 1 punto il VA dell'armatura.

Inoltre, un indumento, un'armatura o uno scudo fatti con la pelle o le scaglie di drago concedono a chi indossa l'oggetto un bonus di +2 contro il tipo di elemento associato a quel drago (ad esempio la pelle di un drago bianco dà un +2 ai TS contro il gelo, quella di un drago rosso un +2 contro il fuoco, e così via), mentre l'oggetto stesso è immune a danni derivanti da quel particolare elemento.

Armi fabbricate usando zanne o artigli di drago sono molto più affilate: concedono un bonus naturale di +1 al Tiro per Colpire e sono in grado di ferire tutte quelle creature immuni alle armi normali o d'argento (ma non quelle colpibili da armi +2 o migliori).

## **RIDUZIONE DEI PUNTI DANNO**

### ***Oggetti Normali***

Se le armi e le armature non sono magiche, subiscono un deterioramento costante a causa dell'azione del tempo (ruggine, freddo, caldo). Per evitare tutto ciò occorre una manutenzione settimanale, pulendo ogni oggetto di metallo dotato di PD con olio da lampada per circa un'ora. Se ciò non avviene, l'oggetto si logora perdendo 1 PD ogni mese, ruggine che può essere rimossa solo da un fabbro, un armaiolo o fabbricante d'armi con le omonime abilità generali.

I PD si possono perdere anche a causa di scontri con avversari o di effetti che danneggiano gli oggetti in questione. In tal caso, l'assistenza di una delle tre categorie di artigiani sopraccitate è vitale per far tornare l'oggetto in perfetto stato (vedi *Riparazione dei Punti Danno*). I casi più frequenti di perdita di PD sono:

- Incantesimo o effetto magico colpisce l'individuo e tutti gli oggetti indossati;
- Scudo viene usato per parare, azione possibile in luogo di un normale attacco con un TS contro Bacchette (subisce tanti PD quanti sono i danni inferti dall'attacco, metà con TS contro Distruzione);
- Arma viene usata per parare/deflettere, azione possibile grazie alle maestrie con un TS contro Bacchette (subisce 1 PD, +1 PD per bonus magico dell'arma che la colpisce, se detto bonus esiste);
- Arma viene attaccata di proposito dall'avversario (in tal caso subisce tanti PD quanti sono i PF fatti dal colpo, ma si calcola il danno base inflitto dall'arma che la colpisce, non le maestrie, e c'è TS contro Distruzione per dimezzare);
- Armatura assorbe parte del danno inflitto su chi la indossa (Valore d'Armatura, opzionale);
- Danno critico all'oggetto a causa di un maldestro o di un colpo critico dell'avversario (opzionale).

### ***Oggetti Magici***

Nel caso di oggetti magici, essi sono immuni dall'azione logorante del tempo, ma possono ancora venire danneggiati da attacchi magici. Tutti i casi di perdita di PD sopraccitati si applicano anche agli oggetti magici, ma si applicano le seguenti regole:

#### **Oggetti dotati di bonus magici (es: armature, armi, oggetti di protezione)**

- possono essere danneggiati solo da altri oggetti magici con un bonus uguale o superiore al loro (in caso di oggetti con bonus multipli si conta il più basso - es: spada +2, +4 contro non-morti viene considerata una spada +2 ai fini di determinare quali oggetti possano danneggiarla);
- possono essere danneggiati solo da incantesimi di livello uguale o superiore al loro bonus;
- possono essere danneggiati solo da creature colpibili con armi magiche con bonus corrispondente, o di taglia enorme o superiore (per ogni 6 Dadi Vita la creatura si considera come arma +1, arrotondando per difetto. Ad esempio, un drago da 10 DV può danneggiare oggetti con bonus fino a +1);

#### **Oggetti magici privi di bonus magici (es: cinture, guanti, stivali, ecc.)**

- possono essere danneggiati da qualsiasi oggetto magico, incantesimo e creatura colpibile da armi magiche o di taglia enorme (H) con almeno 6 DV.

Gli oggetti magici privi di Punti Danno semplicemente devono effettuare un Tiro Salvezza appropriato in base al materiale di cui sono fatti e al tipo di attacco che subiscono (vedi Tabella 2.8): se falliscono sono distrutti, viceversa restano intatti.

Gli oggetti magici dotati di Punti Danno devono effettuare invece un Tiro Salvezza appropriato: se il TS dell'oggetto riesce, esso subisce la metà dei danni causati dall'effetto, oppure un quarto se è un oggetto indossato da un personaggio che ha a sua volta realizzato il suo TS per dimezzare quei danni. Danni causati da armi o attacchi naturali non possono essere dimezzati.

## EFFETTI DELLA PERDITA DEI PUNTI DANNO

Se un'arma perde Punti Danno per qualsivoglia motivo, diventa meno efficace e meno maneggevole. Questo implica una penalità cumulativa di -1 al Tiro per Colpire e ai danni ogni 30% dei punti persi.

Se un'armatura o una bardatura perde Punti Danno, essa non riesce più a proteggere adeguatamente chi la indossa. In pratica, ogni 40 PD persi, l'armatura o bardatura perde un punto di VA e la CA offerta peggiora di un punto.

Se uno scudo perde Punti Danno diventa più fragile e non riesce ad offrire la stessa protezione. In pratica, se perde l'80% dei suoi PD, il bonus offerto alla CA si dimezza (arrotondando per difetto). Ciò significa ad esempio che uno scudo che abbassa di 1 punto la CA, una volta ridotto alla metà dei PD è inutile.

L'unico modo per recuperare i PD persi è tramite la riparazione ad opera di un individuo dotato delle capacità e degli strumenti adatti.

## RIPARAZIONE DEI PUNTI DANNO

Solamente un fabbro (un personaggio con l'abilità di *Fabbro*, *Armaiolo* o *Fabbricare armi*) può riparare oggetti danneggiati. In generale, riparare un oggetto normale costa 1 m.o. per ogni 2 Punti Danno da recuperare, cosicché in certi casi conviene comperare un'arma o un'armatura nuova invece di farla riparare, specie se si tratta di oggetti comuni.

Nel caso di un oggetto magico, il prezzo varia entro questi parametri (il costo indicato è espresso in m.o. per ogni PD da recuperare):

**Tab. 2.10 – Costo di Riparazione di PD Oggetti Magici**

<i>Bonus Magico</i>	<i>Armi</i>	<i>Armature</i>
+1	10	30
+2	20	40
+3	40	50
+4	60	60
+5	80	70

Il tempo impiegato è di 1 ora di lavoro ininterrotto ogni 10 PD ogni da riparare (supponendo che il fabbro abbia a disposizione materiali e strumenti appropriati come in qualsiasi fucina che si rispetti).

Se è un PNG a procedere alla riparazione, si assume che esso riesca nel suo lavoro senza prove di abilità; nel caso di un PG, è necessaria una prova di abilità: se non riesce, vengono riparati solo 5 PD all'ora. Il costo per un PG che ripara da solo gli oggetti viene ridotto del 50% (elimina il costo della manodopera).