

Martello di Eric oggetto

Nelle sue avventure Eric si è imbattuto casualmente in uno strano oggetto di un metallo indefinito, una sorta di grosso e lungo punteruolo, scuro e resistentissimo. Affascinato dall'oggetto ed intuendo le sue potenzialità come arma offensiva, ha consultato un fabbro e gli ha chiesto di applicarlo al suo martello ad una mano, già benedetto da un sacerdote di Dytros, in sostituzione della vecchia punta. L'abilità del fabbro si è dimostrata all'altezza del compenso richiesto e dopo varie peripezie l'arma è finalmente tornata tra le mani di Eric, che ha avuto modo di provarla nella parte finale della Campagna di Caen.

OGGETTO

Tipo: arma
Dettagli: maledetto
Reperibilità: unico
Valore: sconosciuto

Attualmente si trova, intatta, ancora al suo fianco: se ne separa a malincuore e ama portarla sempre con sé, anche se fortunatamente ormai non ci sono più occasioni per usarla seriamente.

Il primo impatto

L'innesto è andato a buon fine: la punta di acciaio sporge dalla testa del martello in tutta la sua aggressività. Il suo colore, più scuro di quello della testa del martello, si schiarisce seguendo una sfumatura che va dal color carbone al grigio chiaro.

"Evidentemente il fabbro sapeva fare il suo lavoro", ti viene da pensare mentre ti accingi a tirare qualche colpo: sembra bilanciato esattamente come prima.

L'efficacia della parte "frontale" martello ti sembra inalterata: la punta, al contrario, possiede delle caratteristiche di cui ti accorgi subito: è senza dubbio più resistente, e sembra tremendamente più "cattiva": non vedi l'ora di provarla su qualche armatura di cuoio.

Nuove caratteristiche

- Fino a quando la punta non si scheggia, il danno pierce del martello va calcolato utilizzando gli stessi dati dell'equivalente blunt.
- Ogni volta che il martello viene utilizzato di punta e va a segno, è necessario tirare sulla seguente tabella prima di calcolare il danno.

- 01-04: La punta del martello si scheggia leggermente, penetrando nelle carni del nemico. Allo sventurato è richiesto un tiro contro veleni e malattie con difficoltà pari a 60 per non morire nel giro di poche ore in preda ad atroci dolori. Da questo momento in avanti, torna ad essere un "normale" martello a una mano: non potrà più essere utilizzato di punta fino a quando non sarà riparato e tornerà comunque ad essere un normale martello, perdendo ogni suo bonus e/o "feature" speciale.
- 05-30: Nessun effetto particolare: il danno va calcolato e considerato normalmente (pierce = blunt).
- 31-40: La punta di ferro sonda la memoria visiva del Personaggio e focalizza un compagno, amico o alleato presente nel suo campo visivo o nei pressi: nel dubbio, scegliere il più vicino o valutare quello con cui il Personaggio sta interagendo maggiormente: quel personaggio sente il sangue ghiacciarsi nelle vene o prova altre sensazioni o suggestioni di paura a scelta del Master (prova di freddezza a difficoltà 60 per non avere una penalità di -10 dovuta alla paura per la prossima azione).
- 41-50: La punta di ferro sonda la memoria visiva del Personaggio e "familiarizza" con un compagno, amico o alleato presente nel suo campo visivo o nei pressi: nel dubbio, scegliere il più vicino o valutare quello con cui il Personaggio sta interagendo maggiormente: quel personaggio sente il sangue ribollire, cade preda di forti vampate o prova altre sensazioni o suggestioni spiacevoli (tiro di resistenza a difficoltà 60 per non avere una penalità di -5 dovuta alle sensazioni spiacevoli per alcuni round successivi).
- 51-60: La punta di ferro infligge un danno addizionale di +1.
- 61-65: La punta di ferro si "abbevera" del sangue del nemico, diventando più affamata: il personaggio si sente particolarmente gratificato nel continuare a combattere e sente l'impulso di continuare a utilizzarlo "di punta".
- 66: La punta di ferro uccide sul colpo il suo bersaglio (prova di Veleni e Malattie a difficoltà 100): tutti i compagni del Personaggio che la brandisce subiscono -5 punti al Globale e devono effettuare una prova contro veleni e malattie pari a 50 per resistere all'influsso malvagio che viene sprigionato in conseguenza dell'evento. La punta ha il 50% di rompersi irrimediabilmente.
- 67-70: Il personaggio può tirare due volte su questa tabella e scegliere il risultato a lui più gradito.
- 71-80: La punta di ferro infligge un danno addizionale di +1 per ogni 2 punti allo status Globale a cui il Personaggio che la brandisce decide di rinunciare (minimo 2, massimo 6, corrispondenti a +1 / +3).
- 81-90: La punta di ferro infligge un danno addizionale di +1d3 e infligge 1d6 danni allo status Globale di un Personaggio amico nei pressi determinato a caso: in assenza di quest'ultimo, il bersaglio sarà colui che brandisce il martello.
- 91-99: La punta di ferro, oltre ad infliggere i danni normali, rende più efficaci i colpi del suo proprietario a discapito delle sue difese. +1 forza, +5 attacco (solo con il Martello), -10 difesa (di qualsiasi tipo) a partire dal prossimo round.
- 100: Accade un evento di grande portata, a scelta del Master.