

Equipaggiamento: Le Armature e gli Elmi regola

Equipaggiamento protettivo utilizzato per difendere il corpo durante un torneo, combattimento, battaglia o qualsiasi altra tipologia di scontro: si compone generalmente di elmo, corazza e schinieri. L'armatura è stata utilizzata durante tutta la storia, a partire da semplici vestiti in pelle, cuoio ed osso: successivamente, con l'avvento dei metalli, sono stati costruiti i primi rivestimenti in bronzo, poi in ferro e infine alle leghe di ferro e all'acciaio in età medievale e tardo-medievale.

Le armature sono utilizzate anche per proteggere animali, come cani da caccia e cavalli da guerra: nello specifico, l'armatura per i cavalli è chiamata *bardatura*.

Le armature nel Continente di Sarakon

Nell'ambientazione del **Continente di Sarakon**, così come accaduto nel corso della storia dell'umanità, l'armatura si è evoluta parallelamente all'aumento dell'efficacia delle armi da guerra, con l'obiettivo di garantire la migliore protezione possibile senza gravare sulle capacità di movimento in modo eccessivo. Lo sviluppo di armature via via più pesanti ha a sua volta influenzato lo sviluppo delle armi, dando il via a una estenuante corsa agli armamenti che coinvolge da millenni tutte le civiltà.

Caratteristiche delle Armature

Tutte le armature presentano le seguenti caratteristiche:

- **Protezione:** il danno che l'armatura è in grado di assorbire, variabile per tipologia: l'ordine seguito è **danni da Taglio / danni da Impatto / danni da Punta**. Per una maggiore comprensione dei vari tipi di danno si consiglia di consultare il **capitolo dedicato alle Armi**.
- **Ingombro:** le penalità date dall'armatura: salvo diversamente specificato, vanno applicate a **tutti i Tiri che coinvolgono la Destrezza o l'Agilità**. Nella maggior parte dei casi saranno previsti due tipi di penalità, quelle da utilizzare in condizioni normali e quelle specifiche per le azioni svolte in **combattimento**. Si noti che il secondo caso contempla unicamente azioni compiute all'interno di un *round* di combattimento: un Attacco o una Difesa di qualsiasi tipo, l'utilizzo di un'arma da lancio o da tiro a scopo offensivo o difensivo, il lancio di un Incantesimo e/o altra manovra rivolta contro un avversario. Qualsiasi altra azione (inseguimenti a piedi e/o a cavallo, manovre di avvicinamento ad avversari), anche nel caso in cui possa preludere a un combattimento, non è da considerare tale e subirà quindi le penalità previste in condizioni normali.
- **Rumorosità:** un numero che rappresenta il grado di rumorosità dell'armatura. Se presente, può essere utilizzato (a discrezione del Master) come *bonus* da assegnare a eventuali avversari che intendano effettuare un Tiro di Ascoltare per rendersi conto della presenza del Personaggio che la indossa (o che si accompagni a qualcuno che la indossa). Tale *bonus* va considerato in aggiunta alle *penalità* previste dall'ingombro dell'armatura per gli eventuali Tiri di Furtività del Personaggio.
- **Peso:** Il peso medio dell'armatura in Kg: salvo specificato, è da intendersi per l'armatura completa di tutti i suoi componenti.
- **Tempo per indossare/rimuovere:** Il tempo necessario a indossare o a rimuovere l'armatura: salvo specificato, è da intendersi per l'armatura completa di tutti i suoi componenti.

Armatura di cuoio

È una delle armature più economiche, diffusa in moltissimi paesi durante l'antichità e ancora piuttosto utilizzata. La sua efficacia si è ridotta considerevolmente negli ultimi secoli in conseguenza della diffusione delle lame e delle punte in ferro e, successivamente, in acciaio.

Si compone di elmo, corazza, guanti, parabraccia, gambali e stivali, tutti realizzati in cuoio bollito e successivamente lavorato: il suo maggiore punto di forza è la leggerezza, che consente una libertà di movimento senza pari: il suo impiego è quindi particolarmente indicato nei reparti leggeri di fanteria e cavalleria, e in tutti i casi dove è necessario muoversi con il massimo della libertà e silenziosità.

- **Protezione:** 1-1-1 (taglio-impatto-punta)
- **Ingombro:** nessuno.
- **Rumorosità:** 0
- **Peso:** N/A
- **Tempo per indossare/rimuovere:** 10 *round*, 5 con l'aiuto dedicato di un'altra persona.

Armatura di cuoio imbottito

Più costosa e pesante dell'Armatura di Cuoio, è in grado di fornire una maggiore protezione e la medesima silenziosità a discapito di un leggero ingombro aggiuntivo. Si compone di elmo, corazza con maniche, guanti, pantaloni e stivali.

- **Protezione:** 2-2-2 (taglio-impatto-punta)
- **Ingombro:** -2 (-1 in combattimento)
- **Rumorosità:** 0
- **Peso:** N/A
- **Tempo per indossare/rimuovere:** 10 *round*, 5 con l'aiuto dedicato di un'altra persona.

Armatura di cuoio rinforzato

La più pesante, ingombrante e costosa tra le Armature di Cuoio, ma anche quella che fornisce la maggiore protezione. Realizzata con sezioni in cuoio bollito e in cuoio imbottito cucite insieme assieme, ulteriormente rinforzate da borchie e rivettature in metallo nei punti meno flessibili.

Garantisce un'ottima protezione da tutte le tipologie di danno, consentendo al tempo stesso una relativa libertà di movimento. La sua grande versatilità ha aumentato a dismisura la sua diffusione, fino a renderla l'armatura più diffusa sul Continente: è inoltre l'armatura della maggior parte dei reparti di fanteria e cavalleria degli eserciti principali. Si compone di elmo, corazza con maniche, guanti, gambali e stivali.

- **Protezione:** 3-3-2 (taglio-impatto-punta)
- **Ingombro:** -6 (-3 in combattimento)
- **Rumorosità:** 3
- **Peso:** N/A
- **Tempo per indossare/rimuovere:** 20 *round*, 10 con l'aiuto dedicato di un'altra persona.

Usbergo di Maglia

Diretta evoluzione della Cotta di Maglia, perfezionata negli ultimi 200 anni e quindi diffusa lungo tutto il continente. Consiste in una lunga cappa di maglia composta di piccoli anelli di ferro che protegge fino alle gambe: si dimostra particolarmente efficace contro i fendenti di arma da taglio, non altrettanto dai colpi da impatto o di punta. Questo difetto, che rendeva la cotta di maglia particolarmente vulnerabile, è stato considerevolmente ridotto mediante l'utilizzo di una tunica imbottita (il cosiddetto *gambesone*) da indossare prima dell'armatura vera e propria. Il gambesone consente anche di risolvere il problema dovuto allo sfregamento prolungato del metallo sul corpo, responsabile a lungo andare di piaghe e contusioni.

L'impiego dell'usbergo si è diffuso parallelamente allo sviluppo della cavalleria pesante, in grado di sfruttarlo nel migliore dei modi: tale armatura, per via della pesantezza, presenta infatti alcune limitazioni nel combattimento a terra per via dell'impaccio che crea ai movimenti e per le difficoltà legate al trasporto e alla manutenzione.

Si compone di gambesone, giaco con parabracci, gambali, guanti e stivali. Talvolta il giaco è comprensivo di un cappuccio di maglia detto *camaglio* (cfr. paragrafo relativo agli elmi).

- **Protezione:** 4-3-3 con gambesone, 4-2-2 senza gambesone, 1-2-2 in caso di solo gambesone (taglio-impatto-punta)
- **Ingombro:** -10 (-5 in combattimento) con gambesone, -8 (-4 in combattimento) senza gambesone, -2 (-1 in combattimento) in caso di solo gambesone
- **Rumorosità:** 10 con o senza gambesone, 0 in caso di solo gambesone.
- **Peso:** N/A
- **Tempo per indossare/rimuovere:** 20 *round* senza gambesone, 30 *round* con gambesone, 10 *round* in caso di solo gambesone (tempi dimezzabili con l'aiuto dedicato di un'altra persona).

Brigantina

Si tratta di una giacca che copre il busto e talora la parte del corpo subito sotto la cintura, da indossare sopra un vestito di cuoio e cotone (il cosiddetto *aketon*), non dissimile dal *gambesone* utilizzato per l'usbergo di maglia. È costituita da un insieme di placche di lega metallica rivettate all'interno o all'esterno di un'anima in pelle lavorata e lino: leggera e flessibile come un'armatura di cuoio rinforzato, garantisce una protezione persino superiore a quella dell'usbergo di maglia. Fa la sua comparsa a partire dal 500, ma il suo costo proibitivo la rende di fatto una prerogativa di nobili, cavalieri e alti ufficiali dell'esercito. Necessita inoltre di una manutenzione frequente e costosa, che la rende inadatta per campagne o missioni di lunga durata.

Si compone di *aketon*, giacca con maniche, gambali, guanti e stivali.

- **Protezione:** 5-4-3 con *aketon*, 4-3-3 senza *aketon*, 2-2-1 in caso di solo *aketon* (taglio-impatto-punta)
- **Ingombro:** -10 (-5 in combattimento) con *aketon*, -8 (-4 in combattimento) senza *aketon*, -2 (-1 in combattimento) in caso di solo *aketon*
- **Rumorosità:** 5 con o senza *aketon*, 0 in caso di solo *aketon*.
- **Peso:** N/A
- **Tempo per indossare/rimuovere:** 20 *round* senza *aketon*, 30 *round* con *aketon*, 10 *round* in caso di solo *aketon* (tempi dimezzabili con l'aiuto dedicato di un'altra persona).

Armatura di Piastre

Negli ultimi due secoli si assiste alla diffusione della cosiddetta Armatura di Piastre, favorita dal diffondersi dei reparti di cavalleria pesante. Si tratta di una definizione molto generica, utilizzata per descrivere un gran numero di armature diverse tra loro, accomunate dal fatto di essere composte da una base in maglia di metallo ricoperta in tutto o in parte da bande, piastre o scaglie aggiuntive per difendere le aree vulnerabili. Il procedimento è molto complicato e, insieme ai materiali utilizzati, contribuisce a renderla un'armatura estremamente costosa.

Le armature di piastre più diffuse sul Continente di Sarakon sono quelle a bande orizzontali (in uso presso le popolazioni Nomadi dell'Est), a lamelle (Delos) e a scaglie (Greyhaven). Nella maggior parte dei casi si compongono di gambesone, corazza, parabraccia, gambali, guanti e stivali.

- **Protezione:** 6-5-4 con gambesone, 6-4-3 senza gambesone, 1-2-2 in caso di solo gambesone (taglio-impatto-punta)
- **Ingombro:** -14 (-7 in combattimento) con gambesone, -12 (-6 in combattimento) senza gambesone, -2 (-1 in combattimento) in caso di solo gambesone
- **Rumorosità:** 20 con o senza gambesone, 0 in caso di solo gambesone.
- **Peso:** N/A
- **Tempo per indossare/rimuovere:** 30 *round* senza gambesone, 40 *round* con gambesone, 10 *round* in caso di solo gambesone (tempi dimezzabili con l'aiuto dedicato di un'altra persona).

Armatura da Cavaliere

Anche nota come *armatura di piastre completa*. Costituisce un miglioramento dell'armatura di piastre, che prevede l'abbandono della base in maglia di metallo in favore di una serie di elementi interamente composti da piastre di metallo opportunamente giuntate, piegate e sagomate per favorire i movimenti più comuni. L'attaccatura delle giunture prevede l'utilizzo di parti in maglia e/o di scaglie più piccole.

Si tratta dell'armatura più pesante e costosa disponibile su tutto il Continente, attualmente disponibile in pochi esemplari e, di conseguenza, prerogativa dei nobili e dei cavalieri più facoltosi e influenti di Sarakon. Inadatta per l'utilizzo nel combattimento a terra è adoperata quasi esclusivamente nei combattimenti a cavallo, siano essi sul campo di battaglia o nei tornei alla lancia.

Si compone di gambesone, corazza, bracciali, gambali, guanti e stivali. Prevede inoltre quasi sempre l'utilizzo di un elmo completo in lega di metallo detto *cimiero* (cfr. paragrafo relativo agli elmi).

- **Protezione:** 7-6-5 con gambesone, 7-5-4 senza gambesone, 1-2-2 in caso di solo gambesone (taglio-impatto-punta)
- **Ingombro:** -18 (-9 in combattimento) con gambesone, -16 (-8 in combattimento) senza gambesone, -2 (-1 in combattimento) in caso di solo gambesone
- **Rumorosità:** 20 con o senza gambesone, 0 in caso di solo gambesone.
- **Peso:** N/A
- **Tempo per indossare/rimuovere:** 30 *round* senza gambesone, 40 *round* con gambesone, 10 *round* in caso di solo gambesone: è altresì obbligatorio l'aiuto dedicato di un'altra persona, che consente di dimezzare i tempi in caso di solo gambesone (ma non negli altri casi).

Indossare due (o più) armature contemporaneamente

Indossare due armature contemporaneamente - una sopra all'altra, ad esempio - ha l'effetto di sommare le penalità, ma non la loro *protezione*. Questo, nello specifico, è il regolamento utilizzato per le armature *composite* proposte nei paragrafi precedenti (Usbergo di Maglia, Brigantina, Corazze di Piastre):

- **Protezione:** la Protezione dell'armatura più esterna + la metà (arrotondata per difetto) della Protezione di ciascuna armatura "interna".
- **Ingombro:** la somma degli ingombri di tutte le Armature.
- **Rumorosità:** la somma delle rumorosità di tutte le Armature.
- **Peso:** la somma dei pesi di tutte le Armature.
- **Tempo per indossare/rimuovere:** la somma dei tempi previsti per tutte le Armature.

Il Master è libero di proporre ai suoi giocatori armature particolari, creandone di nuove o "mescolando" quelle da noi proposte. Sugeriamo comunque in ogni caso di impedire l'abuso, da parte dei Giocatori, della pratica di indossare le armature le une sopra alle altre, incrementando eventualmente i costi di ingombro e/o riducendo il valore della Protezione complessiva.

Esempio

Un classico esempio di richiesta che potrebbe portare a un *abuso* è dato dal Personaggio che, impadronitosi di un *aketon* dal corpo di un nemico ucciso, chiede al Master di poterlo utilizzare sopra una normale Armatura di Cuio così da ottenere una sorta di *brigantina* economica: con le regole descritte sopra potrebbe in tal modo costruire una armatura da 4-4-2 avente penalità di -8 / -4. Il Master può o meno autorizzare tale richiesta, ma tanto lui quanto il giocatore dovrebbero preoccuparsi di rendere in termini di gioco gli effetti collaterali di tale improvvisazione: uno su tutti, il rapido e irrimediabile deterioramento di un *aketon* utilizzato sotto a un'armatura che non prevede uno strato inferiore e che risulta molto più "rigida" di una brigantina: lo stesso accadrebbe a un eventuale gambesone. Si ricordi sempre che il compito del Master non è mai quello di soffocare la creatività dei giocatori, bensì impegnarsi per ambientare in modo verosimile gli effetti le loro idee.

Utilizzare componenti di diverse armature

E' possibile, con l'aiuto di un fabbro e/o di un conciatore (a seconda del tipo di armatura), utilizzare componenti di armature diverse per proteggere le diverse zone del corpo. Seguono una serie di linee-guida che consentono di regolamentare questa possibilità:

- **Protezione:** ciascun arto guadagna la protezione prevista per l'armatura che lo protegge.
- **Ingombro:** moltiplicare l'ingombro di ciascuna tipologia di armatura utilizzata per il numero di arti che protegge (6 in tutto: 2 braccia, 2 gambe, torace, ventre), sommare il risultato e dividere per 6 (arrotondando per eccesso). Per trovare l'ingombro in combattimento dividere per due il risultato ottenuto (arrotondando per eccesso).
- **Rumorosità:** moltiplicare la rumorosità di ciascuna tipologia di armatura utilizzata per il numero di arti che protegge (6 in tutto: 2 braccia, 2 gambe, torace, ventre), sommare il risultato e dividere per 6 (arrotondando per eccesso).
- **Peso:** moltiplicare il peso di ciascuna tipologia di armatura utilizzata per il numero di arti che protegge (6 in tutto: 2 braccia, 2 gambe, torace, ventre), sommare il risultato e dividere per 6 (arrotondando per eccesso).
- **Tempo per indossare/rimuovere:** utilizzare sempre, e in tutti i casi, i tempi previsti per l'armatura più lenta da indossare.

N.B.: Le armature composite possono portare frequentemente a combinazioni meno efficienti delle loro versioni originali (necessità di applicare giunture particolari, di appesantire o alleggerire alcune parti, etc.): questo spiega come mai tutti gli arrotondamenti previsti sono "per eccesso".

Esempio 1: usbergo di maglia con pantaloni di cuoio rinforzato

Un classico esempio di armatura *composita* è quello che prevede l'usbergo di maglia per torace, ventre e braccia, e dei pantaloni di cuoio imbottito per le gambe. Questi i parametri dell'armatura così risultante:

- **Protezione:** 4-3-3 per torace, ventre e braccia; 3-3-2 per le gambe.
- **Ingombro:** -9 (-5 in combattimento), risultante da $((-10 \times 4) + (-6 \times 2)) / 6 = -8.6$ (-4.3 in combattimento) (arrotondato per eccesso)
- **Rumorosità:** 8, risultante da $((10 \times 4) + (3 \times 2)) / 6 = 7,6$ (arrotondato per eccesso)
- **Peso:** N/A
- **Tempo per indossare/rimuovere:** 10-20 *round* senza gambesone, 15-30 *round* con gambesone, 5-10 *round* in caso di solo gambesone, dimezzabile con l'aiuto dedicato di un'altra persona (lo stesso dell'armatura di maglia, la più lenta da indossare)

A ben vedere il guadagno non è molto rilevante: un solo punto di penalità in meno, e soltanto nelle situazioni di "non combattimento": il tutto a fronte di una rumorosità ancora elevata e dello stesso tempo speso per indossarla. Il motivo di questo risultato poco soddisfacente è presto detto: si tratta di due armature estremamente convenienti, che non possono evidentemente essere migliorate: in termini di gioco, gli "arrotondamenti" giocano a sfavore. L'esempio seguente dimostra come sia possibile ottenere un risultato migliore adottando l'armatura di cuoio imbottito a fronte di quella di cuoio rinforzato.

Esempio 2: usbergo di maglia con pantaloni di cuoio imbottito

- **Protezione:** 4-3-3 per torace, ventre e braccia; 2-2-2 per le gambe.
- **Ingombro:** -8 (-4 in combattimento), risultante da $((-10 \times 4) + (-2 \times 2)) / 6 = -7.3$ (-3.3 in combattimento) (arrotondato per eccesso)
- **Rumorosità:** 7, risultante da $((10 \times 4) + (0 \times 2)) / 6 = 6,6$ (arrotondato per eccesso)
- **Peso:** N/A
- **Tempo per indossare/rimuovere:** 10-20 *round* senza gambesone, 15-30 *round* con gambesone, 5-10 *round* in caso di solo gambesone, dimezzabile con l'aiuto dedicato di un'altra persona (lo stesso dell'armatura di maglia, la più lenta da indossare)

Stavolta il guadagno è decisamente soddisfacente: due punti di penalità in meno in tutte le situazioni e un punto in meno nelle azioni di combattimento, a fronte di una minore rumorosità. In termini di gioco i pantaloni di cuoio imbottito consentono una mobilità maggiore, sfruttabile sia in combattimento che in tutti gli altri casi: il prezzo si paga, ovviamente, in termini di una maggiore vulnerabilità alle gambe.

Tipologie di Elmo

Tutti gli elmi presentano le seguenti caratteristiche:

- **Protezione:** il danno che l'elmo è in grado di assorbire, variabile per tipologia: l'ordine seguito è **danni da Taglio / danni da Impatto / danni da Punta**. Per una maggiore comprensione dei vari tipi di danno si consiglia di consultare il [capitolo dedicato alle Armi](#).
- **Ingombro:** le penalità date dall'elmo: salvo diversamente specificato, vanno applicate a **tutti i Tiri di Individuare e Ascoltare**. A differenza di quanto previsto per le armature non vi è differenza tra le azioni normali e quelle effettuate in combattimento, anche perché non si tratta di Abilità normalmente utilizzabili a tale scopo.
- **Peso:** Il peso medio dell'elmo in Kg: salvo specificato, è da intendersi per l'armatura completa di tutti i suoi componenti.
- **Tempo per indossare/rimuovere:** Il tempo necessario a indossare o a rimuovere l'elmo. Gli elmi di metallo, più lenti da assicurare al capo in modo ottimale, possono essere indossati in condizioni di emergenza (velocemente e senza aggiustare i lacci in modo ottimale): correranno però il rischio di saltare via in conseguenza di un colpo al capo (50% per colpo, dopo l'assorbimento dei danni) o in caso di risultati particolari (*tris*, etc.).

incrementando le possibilità di disabilitazione o rottura dello scudo in caso di "doppio uno" o "tris" risultanti da un Tiro di Difesa.

Cappuccio di Cuoio

- **Protezione:** 1-1-1 (taglio-impatto-punta)
- **Ingombro:** -1 (individuare e ascoltare)
- **Peso:** N/A
- **Tempo per indossare/rimuovere:** 1 *round*.

Paracolpi in Cuoio Imbottito

- **Protezione:** 2-2-2 (taglio-impatto-punta)
- **Ingombro:** -2 (individuare e ascoltare)
- **Peso:** N/A
- **Tempo per indossare/rimuovere:** 1 *round*.

Elmo di Cuoio Rinforzato

- **Protezione:** 3-3-2 (taglio-impatto-punta)
- **Ingombro:** -3 (individuare e ascoltare)
- **Peso:** N/A
- **Tempo per indossare/rimuovere:** 1 *round*.

Camaglio

Sorta di cappuccio protettivo formato da anelli di ferro intrecciati tra loro e chiusi con un rivetto a formare una maglia: la maggior parte dei modelli arrivano ad adagiarsi sul collo, garantendo una continuità con l'armatura. Viene utilizzato nella maggior parte dei casi insieme a un usbergo di maglia, al punto che in alcuni casi è parte integrante dell'usbergo stesso. E' molto utilizzato sul campo di battaglia sia dai fanti che dai cavalieri.

Materiali [modifica]

- **Protezione:** 4-3-3 (taglio-impatto-punta)
- **Ingombro:** -4 (individuare e ascoltare)
- **Peso:** N/A
- **Tempo per indossare/rimuovere:** 1 *round*.

Elmo di Metallo

Una delle tipologie di elmo più diffusa, presente sul Continente in decine di modelli diversi, solitamente realizzati in lega di metallo con rinforzo centrale e rivettature in rame o ottone. Possono prevedere o meno paraguance, nasale e imbottiture in pelle.

I più diffusi sono: la *Calotta o Cervelliera*, a base ovale e volto a coprire la parte superiore del cranio; il *Sallet*, che rispetto alla Calotta scende a includere le guance e presenta la caratteristica "coda" a copertura della nuca; la *Barbuta*, elmo liscio simile al *Sallet* che scende perpendicolarmente a coprire le guance e il collo.

- **Protezione:** 5-4-3 (taglio-impatto-punta)
- **Ingombro:** -5 (individuare e ascoltare)
- **Peso:** N/A
- **Tempo per indossare/rimuovere:** 1 *round* in condizioni di emergenza (ingombro raddoppiato,) o 2 *round* in condizioni normali.

Cimiero

Elmo completo in lega di metallo, provvisto di *celata*. garantisce una protezione completa della testa e del viso, a discapito della visibilità. I modelli più diffusi sono la *Celata* (dal nome della protezione del viso), il *Bacinetto* e il *Pentolare*: quest'ultimo si compone di un unico pezzo e non prevede quindi il sollevamento della *celata*, che si considera quindi sempre abbassata.

- **Protezione:** 7-6-5 (taglio-impatto-punta)
- **Ingombro:** -7 (individuare e ascoltare) con celata sollevata, -7 (ascoltare) e -14 (individuare) con celata abbassata
- **Peso:** N/A
- **Tempo per indossare/rimuovere:** 2 *round* in condizioni di emergenza (ingombro raddoppiato) o 3 *round* in condizioni normali.