

Rompere Oggetti e Attaccare Oggetti

Danni agli Oggetti

La quantità di danni che un oggetto può sopportare dipende dal materiale con cui è fatto e dalle sue dimensioni. Il danno da arma è tirato normalmente contro gli oggetti.

DUREZZA E RESISTENZA DELLE SOSTANZE

Sostanza	Durezza	Resistenza
Carta	0	2 ogni 2,5 cm di spessore
Corda	0	2 ogni 2,5 cm di spessore
Vetro	1	1 ogni 2,5 cm di spessore
Ghiaccio	0	3 ogni 2,5 cm di spessore
Legno	5	10 ogni 2,5 cm di spessore
Pietra	8	15 ogni 2,5 cm di spessore
Ferro	10	30 ogni 2,5 cm di spessore
Mithral	15	30 ogni 2,5 cm di spessore

DUREZZA E RESISTENZA DI ARMI E SCUDI COMUNI

Arma	Durezza	Resistenza
Lama Minuscola	10	1
Lama Piccola	10	2
Lama Media	10	5
Lama Grande	10	10
Arma Piccola con impugnatura in metallo	10	10
Arma Media con impugnatura in metallo	10	25
Arma Piccola con impugnatura	5	2
Arma Media con impugnatura	5	5
Arma Grande con impugnatura	5	10
Randello Enorme	5	60
Rotella	10	5
Scudo leggero di legno	5	10
Scudo pesante di legno	5	15
Scudo leggero di metallo	10	10
Scudo pesante di metallo	10	20
Scudo Grande di Sommerlund	5	20

CD per Rompere o Forzare Oggetti

Un uso comune della Forza è quello di aprire porte e forzare sbarre. Le creature più grandi e quelle più piccole ricevono delle penalità e dei bonus di taglia su queste prove di Forza: Piccolissima -16, Minuta -12, Minuscola -8, Piccola -4, Grande +4, Enorme +8, Mastodontica +12, Colossale +16.

Prova di Forza per: CD

Abbatere una semplice porta	13
Abbatere una buona porta	18
Abbatere una porta robusta	23
Forzare corde legate	23
Piegare sbarre di ferro	24
Abbatere una porta sbarrata	25
Forzare catene legate	26
Abbatere una porta di ferro	28

DUREZZA E RESISTENZA DEGLI OGGETTI

Oggetto	Durezza	Resistenza	CD per Rompere*
Corda (2,5 cm diametro)	0	2	23
Semplice porta di legno	5	10	13
Lancia	5	2	14
Cassa piccola	5	1	17
Buona porta di legno	5	15	18
Cassa del tesoro	5	15	23
Porta robusta di legno	5	20	23
Muro di pietra (spesso 30 cm)	8	90	35
Pietra tagliata (spesso 30 cm)	8	540	50
Catena	10	5	26
Manette	10	10	26
Manette perfette	10	10	28
Porta di ferro (spessa 5 cm)	10	60	28

*CD per rompere: La CD di una prova di Forza necessaria a distruggere l'oggetto con un'azione, piuttosto che riducendo a zero i suoi punti ferita tramite una serie di attacchi.

Immunità

Gli oggetti inanimati sono immuni ai colpi critici. Gli oggetti sono immuni ai danni non letali. Gli oggetti animati sono immuni ai colpi critici perché sono dei costrutti.

Danni da Armi a Distanza

Gli oggetti subiscono la metà dei danni da armi a distanza (tranne che per macchine da assedio e simili). Dividere il danno per 2 prima di applicare la durezza dell'oggetto.

Attacchi di Energia

Gli oggetti subiscono la metà dei danni da attacchi di acido, elettricità e fuoco. Dividere per 2 i danni prima di applicare la durezza. Attacchi di freddo infliggono un quarto dei danni agli oggetti. Attacchi sonori infliggono danni completi agli oggetti.

Armi Inefficaci

L'AdG può determinare che certe armi semplicemente non possano infliggere danni efficacemente a certi oggetti. Ad esempio, è decisamente difficile abbattere una porta tirando delle frecce o tagliare una corda con un randello.

Vulnerabilità a Certi Attacchi

L'AdG può fissare come regola che certi attacchi siano particolarmente efficaci contro alcuni oggetti. Ad esempio, è molto semplice incendiare una tenda o strappare una pergamena.

Durezza

Ogni oggetto ha una durezza che rappresenta quanto riesce a resistere al danno. Ogni volta che un oggetto subisce dei danni, sottrarre la sua durezza dai danni. Solo i danni che superano la sua durezza vengono sottratti dalla Resistenza dell'oggetto.

Resistenza

Il totale di Resistenza dell'oggetto dipende dal materiale di cui è fatto e dalle sue dimensioni. Quando la Resistenza di un oggetto arrivano a 0, è rovinato. Oggetti molto grandi hanno valori di Resistenza separati per diverse sezioni.

Tiri Salvezza

Oggetti non magici incustoditi non effettuano mai tiri salvezza. Si considera che abbiano fallito i loro tiri salvezza. Un oggetto custodito da un personaggio (che lo tiene in mano, lo tocca o lo indossa) ottiene un tiro salvezza proprio come se lo stesse effettuando il personaggio stesso.

Gli oggetti magici hanno sempre tiri salvezza. I bonus ai tiri salvezza sulla Tempra, Riflessi e Volontà di un oggetto magico sono pari a 2 + metà livello del suo livello dell'incantatore. Gli oggetti magici custoditi effettuano i tiri salvezza come il loro possessore oppure usano i loro tiri salvezza, qualunque sia il migliore.

Armi e Scudi Magici

L'attaccante non può danneggiare un'arma o uno scudo magici che abbiano un bonus magico a meno che la sua stessa arma non abbia un bonus magico almeno equivalente a quello dell'arma o dello scudo colpiti. Ogni +1 di bonus magico somma anche un 1 alla durezza e alla Resistenza dell'arma o dello scudo. Se uno scudo ha un bonus magico di +2, bisogna aggiungere 2 alla sua durezza e alla sua Resistenza.

Rompere oggetti

Quando si tenta di rompere qualcosa con forza improvvisa piuttosto che infliggendo danni regolari, bisogna effettuare una prova di Forza per vedere se ci si riesce. La CD dipende più dal modo in cui è costruito l'oggetto che non dal materiale. Se un oggetto ha perso metà o più della sua Resistenza, la CD per romperlo scende di 2.