

# 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. Ogni oggetto può effettuare un TS per dimezzare i danni subiti (se esso è dotato di Punti Danno, v. 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 modificatore (come una spada +2 o un anello di protezione +1) aggiungono questo valore a qualsiasi loro TS, mentre gli altri oggetti magici beneficiano di un bonus a tutti i TS di +1 ogni 3 livelli di potere dell'incantesimo più alto che possiedono (es. anello velocità ha +1, elmo telecinesi ha +2, ecc.). 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	15	18	13
Cristallo *	5	18	18	4	10	9
Cuoio e Pelle	16	3	8	13	12	11
Legno	14	8	11	12	13	4
Metallo	13	4	6	10	8	5
Osso	15	13	12	11	10	8
Pietra e Gemme	2	9	8	10	5	6
Speciali **	4	2	3	7	4	2
Stoffa e Corda	17	2	13	14	15	10

\* include Ceramica, Corallo e Vetro \*\* include Adamantite, Diamante e Mithril

*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 che gli oggetti magici ignorano totalmente i primi 10 dadi di danni da caduta, proprio come le creature colpibili solo con armi magiche (quindi subiscono danni solo da cadute da altezze superiori a 30 metri).

*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).

Nota: qualsiasi tentativo di distruggere un oggetto tramite *disintegrazione* non può essere evitato da manufatti normali, mentre per quelli magici è previsto un TS Distruzione.

*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).

### PUNTI DANNO DEGLI OGGETTI

Proprio come gli individui possiedono una certa quantità di Punti Ferita che indica la loro resistenza fisica 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 rompersi e diventare inservibili.

I Punti Danno dipendono dal materiale usato per creare un oggetto e dalla grandezza dell'oggetto, ma non ci sono regole esatte per determinarli (normalmente è ininfluente 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 comodità si prenda in riferimento questa semplice scala per attribuire agli oggetti un valore in PD in base alle dimensioni: la scala è tarata per oggetti costruiti in acciaio (per oggetti simili in altri materiali, moltiplicare i PD per l'apposito moltiplicatore elencato nella tab. 2.9) con volume inferiore a quello necessario per rendere un oggetto una struttura (v. sezione successiva).

**Tab. Ia – Dimensioni e Punti Danno degli Oggetti**

Taglia	CdT	Dimensioni	Scala PD
Minuscolo	1/8	Fino a 10 cm	1 – 10 PD
Minuto	1/4	11 cm – 30 cm	5 – 25 PD
Piccolo	1/2	31 cm – 80 cm	20 – 60 PD
Medio	1	81 cm – 1,60 m	40 – 120 PD
Grande	2	1,61 m – 3 m	80 – 200 PD
Enorme	4	3,1 m – 6 m	160 – 400 PD
Gigantesco	8	Oltre 6 m	200 – 600 PD

Nota: oggetti senza PD o con 1 PD (cose minuscole o vestiti) possono essere distrutti facilmente in un colpo solo se sbagliano il loro TS per evitare la distruzione.

Esempio 1: una porta di legno standard è grande (alta 2 mt, larga 1 m, spessa 2-3 cm) e ha 80 PD, se fosse in pietra o ferro ne avrebbe 117, e in acciaio 130.

Esempio 2: una cassa di legno media (1x1x0,5 mt spessa 1 cm) ha 80 PD, se fosse in acciaio avrebbe 130 PD. Una cassa di legno con rinforzi in ferro userebbe una media tra 0,6 e 0,9 (0,75), quindi 100 PD. Detta cassa se fosse piccola (CdT x 1/2) avrebbe solo 50 PD.

Naturalmente non tutti gli attacchi possono danneggiare gli oggetti. In generale, il DM dovrebbe decidere di volta in volta se sia possibile distruggere un oggetto con i mezzi a disposizione dell'individuo (ad esempio è impossibile distruggere uno scrigno bersagliandolo di frecce o spezzare una corda con un martello). Alcune regole specifiche:

- Armi da punta provocano metà danni a oggetti medi o grandi, a meno che non siano picconi.
- Armi magiche danneggiano ogni oggetto comune e oggetti incantati con bonus uguale o inferiore.
- Attacchi con armi naturali danneggiano solo oggetti comuni di legno, e solo se la Forza è almeno 13 punti (es. un uomo che voglia distruggere una porta di legno a pugni deve avere almeno 13 in Forza o si frattura la mano, tanto vale tentare di abbatterla a spallate con prove di Forza).
- Attacchi con armi naturali di creature magiche (che colpiscono come armi +1) o di dimensioni grandi possono danneggiare oggetti comuni di legno e pietra solo se la Forza è almeno 13 punti.
- Attacchi con armi naturali di creature straordinarie (che colpiscono come armi +2 o migliori) o di dimensioni enormi o superiori possono danneggiare oggetti comuni di qualsiasi materiale.
- Per ogni colpo portato (efficace o meno), l'arma perde 1 PD, +1 punto per categoria superiore del materiale del bersaglio in base alla scala seguente: Cristallo e Osso → Legno → Pietra e Gemme → Ferro e Metalli → Acciaio → Speciali (adamantite, mithril, diamante equivalgono ad oggetti +1). Le armi magiche riportano danni nell'attacco solo se il bersaglio è di pari potenza o superiore.<sup>1</sup>
- Per ogni colpo portato (efficace o meno) con armi naturali, un essere perde 1 PF per ogni categoria di materiale superiore a Osso. Creature colpibili solo da armi +1 o che colpiscono come armi +1 ignorano questi danni, a meno che non tentino di danneggiare materiali speciali o oggetti magici con bonus uguale o superiore.

Esempio 1: un martello di metallo usato per sfondare una porta di legno non perde PD. Se invece la porta fosse di acciaio, perderebbe 2 PD per colpo (visto che il ferro è immediatamente sotto l'acciaio). Se poi un individuo tentasse di spaccare una porta di legno a mani nude ad ogni colpo perderebbe 2 PF!

Esempio 2: una spada +1 usata per spaccare una cassa di ferro non perde PD, ma in caso fosse una cassa in mithril perderebbe 1 PD per colpo. Un'arma +2 contro una porta di adamantite invece non subirebbe danni.

Esempio 3: un licantropo (immune alle armi normali) non subisce danni se tenta di spaccare una porta di legno, mentre tentare di rompere una spada di mithril gli provoca la perdita di 1 PF ad ogni tentativo.

Ogni oggetto possiede oltre ai Punti Danno anche una Classe d'Armatura determinata dal materiale di cui è composto. La CA indica quanto sia difficile scalfire il materiale e intaccarne i Punti Danno: per oggetti immobili, se il TxC manca la CA, il colpo va a segno ma non intacca il bersaglio. Naturalmente se si tratta di un oggetto indossato o manovrato da qualcuno, si considera la CA migliore tra quella dell'oggetto e del suo possessore (solitamente il tiro per colpire subisce anche la penalità per un mirato).

La tabella 2.9 mostra la CA e i Punti Danno degli oggetti in base al materiale di cui sono fatti. La tabella considera che la maggior parte degli oggetti sia d'acciaio (per questo il Moltiplicatore è 1 per l'acciaio), ad eccezione di quegli oggetti naturalmente fabbricati in altri materiali (come bastoni e archi in legno, fruste e corazze in cuoio, ecc.). Essa è utile nel caso in cui un oggetto venga fabbricato con materiali diversi rispetto al solito (ad esempio una spada non d'acciaio ma di ferro o bronzo) o per confrontare la differenza tra due oggetti comuni di materie diverse ma pari dimensioni (ad esempio una cassa di legno o una di ferro): fare riferimento alla riga del materiale, che indica come i Punti Danno, l'ingombro e il costo dell'oggetto vengano diminuiti o aumentati.

<sup>1</sup> La perdita di PD per ogni attacco avviene solo se si tenta di distruggere un oggetto e non se l'arma è impegnata in un combattimento, per evitare casi limite come distruggere una porta armata di una sedia. Se il Master lo consente può estendere la regola agli scontri coi costrutti, rendendo quindi questi esseri ancor più temibili di quanto già non siano.

**Tab. 2.9 – CA e Moltiplicatori in base ai Materiali**

Materiali	CA	Mp. Costo	Mp. Ing.	Mp. P.D.
Acciaio	3	1	1	1
Acciaio Rosso	3	10	0,5	1,5
Adamantite/Mithril	0	20	0,5	2
Argento	6	4	1,3	0,7
Bronzo	5	0,7	1,2	0,8
Cristallo/Corallo	9	2	0,4	0,5
Draghi *	*	15	1	1
Ferro	4	0,8	1	0,9
Legno	7	0,5	0,7	0,6
Legno pietrificato	4	3	1,5	1
Oro	6	8	1,6	0,7
Osso/Pelle spessa	8	0,4	0,7	0,5
Pietra	5	0,7	1,5	0,9
Pietra preziosa **	var	vario	0,8	0,7
Platino	6	12	2	0,8
Rame/Stagno	6	0,5	1,2	0,7
Vetracciaio	2	8	0,5	1

Nota: adamantite, mithril e diamante possono essere scalfiti solo da oggetti magici o fatti con uno di questi tre materiali (o simili materiali di consistenza straordinaria, rarissimi in natura).

**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 per ricavare quelli effettivi di un oggetto identico ad uno in acciaio ma 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).

\*\* **Pietra preziosa:** naturalmente il valore e la CA dipende dal tipo di pietra, col diamante che è sicuramente il più duro e costoso (CA 1, costo x 20, PD x 1,5) e altre pietre dure che dovrebbero avere CA compresa tra 5 e 7 e un costo basato sul valore di mercato.

## PUNTI STRUTTURALI

Oggetti che abbiano un volume importante (di solito almeno due dimensioni grandi) si considerano strutture o costruzioni: per loro non si parla più di Punti Danno, bensì di Punti Strutturali (abbreviato PS). Ogni PS equivale a 50 PD e i PS di una struttura dipendono dal suo volume complessivo e dal materiale di cui è composta in prevalenza (v. tab. 2.10).

A differenza dei Punti Danno comuni degli oggetti però, i PS non possono essere intaccati in maniera comune. Infatti, qualsiasi attacco che non causa PS per sua natura (solo le armi d'assedio lo fanno) deve superare una soglia di danni che bisogna fare con un solo colpo per riuscire a scalfire realmente la struttura, la cosiddetta Durezza, che dipende dal materiale della struttura (v. tab. 2.10), ipotizzando uno spessore di almeno 10 cm<sup>2</sup>. I danni prodotti devono quindi essere divisi per la durezza della struttura, e il risultato indica i PD scalati effettivamente.

**Tab. 2.10 – PS e Durezza dei Materiali**

Materiale	Durezza	PS <sup>3</sup>
Cristallo o Osso	2	1 ogni 5 m <sup>3</sup>
Legno	3	1 ogni 2,5 m <sup>3</sup>
Pietra	4	1 ogni 2 m <sup>3</sup>
Ferro	5	1 ogni m <sup>3</sup>
Acciaio	6	2 ogni m <sup>3</sup>
Speciali *	8	3 ogni m <sup>3</sup>

\* Materiali speciali rari in natura e di estrema durezza come adamantite, diamante e mithril.

Esempio: un muro di legno di 3x3 metri spesso 30 cm è una struttura con 1 PS. Se un uomo armato di spada volesse scalfirlo, dovrebbe arrecargli almeno 3 punti di danno, e ogni 3 danni subiti il muro perderebbe 1 PD. Ciò significa che ne servono almeno 150 per distruggerlo, ma qualsiasi frazione inferiore a 3 non viene considerata. Quindi se con un attacco la spada causasse 8 punti di danno, il portone perderebbe solo 2 PD, se col secondo causasse 4 punti, il portone perderebbe 1 PD, e così via.

Armi (ad esclusione di quelle d'assedio) o oggetti di materiale inferiore (rispetto alla scala esposta in tab. 2.10) non sono in grado di danneggiare strutture di materiale superiore, e per ogni colpo portato (efficace o meno) l'arma perde 1 PD, a meno che non si tratti di un'arma magica o di materiale superiore, nel qual caso non riporta danni nell'attacco, anche se può usurarsi se impiegata a lungo. Alcune armi inoltre riescono a danneggiare meglio certi materiali: quelle con la capacità speciale Scalfisce (es. ascia o scure) causano danni doppi alle strutture e oggetti in legno, mentre armi contundenti con testa pesante (es. maglio o martello) o a piccone causano danni doppi alle strutture e agli oggetti in pietra. Proiettili di armi da tiro o da fuoco (ma non armi d'assedio) invece non hanno forza sufficiente a provocare danni strutturali.

Esempio: se un uomo volesse buttare giù un muro di mattoni con un bastone non potrebbe farlo (si spacca prima il bastone). Potrebbe invece tentare di far breccia in un portone di legno come quello dell'esempio soprastante, se non si spacca prima il bastone a forza di sbatterlo contro la struttura (visto che perde 1 PD a colpo).

Creature di taglia gigantesca causano la perdita di 1 PS ogni 10 punti di danno arrecati (dopo aver sottratto la durezza) con attacchi naturali. Esseri di taglia enorme e grande rischiano invece delle fratture, visto che perdono 1 PF per ogni colpo arrecato, a meno che non siano immuni alle armi normali o colpiscano come arma magica, nel qual caso ignorano i danni, mentre i danni effettivi causati sono il totale diviso per la durezza. Esseri di taglia media o inferiore non sono in grado di intaccare la struttura coi loro attacchi. Costrutti animati infine non subiscono danni se attaccano strutture dello stesso materiale.

Esempio 1: nel caso di un drago gigantesco che tenti di distruggere una casetta di legno da 6 PS, ogni 10 PF causati coi suoi attacchi la casa perde 1 PS (e considerando il numero di attacchi di cui dispone e l'entità dei danni potrebbe distruggerla in un paio di round).

Esempio 2: se un orco tentasse di abbattere un muro di legno da 1 PS a mani nude provocherebbe la perdita di 1 PD ogni 3 PF, ma al contempo subirebbe 1 punto di danno ad ogni colpo (quindi probabilmente si fratturerebbe le braccia prima di averlo distrutto). Al suo posto un golem di legno non risentirebbe di alcun danno con ogni colpo, ma se non fosse almeno di taglia grande non potrebbe nemmeno intaccare il muro.

Strutture colpite da incantesimi distruttivi, esplosioni o acido devono effettuare il TS appropriato (Distruzione per danni sonori o detonazioni): se il TS riesce subiscono danni frazionati in base al valore della durezza, viceversa subiscono metà dei danni meno il valore della durezza. Un incendio invece causa 1 PS ogni 5 PI al round.

Esempio: un mago evoca un incantesimo di *palla di fuoco* contro un muro di legno da 1 PS e causa 80 PF. Se il TS appropriato riesce i danni saranno 27 (80 ÷ 3 di durezza), viceversa sono 37 (40 – 3 di durezza).

<sup>2</sup> I muri portanti di un edificio devono avere spessore minimo di 10 cm ogni 3 metri di altezza da sostenere, e per fare una breccia occorre causare almeno 1 PS.

<sup>3</sup> Se si usano le regole di *Spelljammer*, una struttura possiede 1 PS ogni 75 m<sup>3</sup> di volume (1 ton), moltiplicati per metà della durezza del materiale di cui è composta in prevalenza.

L'incantesimo *disintegrazione* rimuove al massimo un volume di 27 m<sup>3</sup> con superficie non più grande di 3x3 metri e si detraggono i PS appropriati. Se invece si usa *frantumare*, l'incantesimo danneggia solo un oggetto il cui volume complessivo rientri in 3 m<sup>3</sup>, e se la struttura realizza il TS perde solo metà dei PD.

Esempio: nel caso del muro sopraccitato, nel primo caso verrebbe disintegrato senza fallo, con *frantumare* potrebbe dimezzare i danni (solo 25 PD) con TS Distruzione, viceversa verrebbe distrutto. Se invece si rivolgesse contro un muro di pietra 50 metri quadri spesso 30 cm (volume 15 m<sup>3</sup>, pari a 7,5 PS), la *disintegrazione* ne farebbe scomparire una sezione di 3x3x0,3 (quindi 2,7 m<sup>3</sup>, ovvero 1/5 del volume totale, eliminando 1,5 PS), mentre *frantumare* non potrebbe intaccarlo.

## 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 o un armaiolo 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 usato per parare, azione possibile in luogo di un normale attacco: TxC la stessa CA colpita dall'avversario e scudo subisce i danni inferti dall'attacco, metà con TS contro Distruzione;
- Arma viene usata per parare/deflettere, azione possibile grazie alla maestria nell'uso di un'arma (subisce 1 PD + bonus Forza, +1 PD per bonus magico dell'arma che la colpisce, se detto bonus esiste) o per danneggiare un oggetto o una struttura;
- Arma viene attaccata di proposito dall'avversario (in tal caso subisce tanti PD quanti sono i PF fatti dal colpo se in grado di danneggiarla, ma c'è TS contro Distruzione per dimezzare);
- Armatura assorbe parte del danno inflitto su chi la indossa (regola per il Valore d'Armatura);
- 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 5 Dadi Vita la creatura si considera come arma +1, arrotondando per difetto. Ad esempio, un gigante da 10 DV può danneggiare oggetti con bonus fino a +2);

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

- possono essere danneggiati da qualsiasi oggetto magico, incantesimo e creatura di taglia enorme o che attacca come arma magica almeno +1.

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 – il colpo inferto da un'arma è considerato Distruzione): 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 un TS per dimezzare i danni dell'effetto).

## 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. La protezione offerta (CA e VA) peggiora di un punto ogni volta che la corazza perde il valore base di PD in base alla propria taglia:

<i>Taglia</i>	<i>PD base</i>	<i>Taglia</i>	<i>PD base</i>
Minuscola	15	Grande	40
Minuta	20	Enorme	50
Piccola	25	Gigantesca	60
Media	30		

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 a un quinto dei PD è inutile.

## RIPARAZIONE DEI PUNTI DANNO

L'unico modo per recuperare i PD persi è tramite la riparazione ad opera di un individuo dotato delle capacità (abilità generale *Fabbro* o *Armaiolo*) e degli strumenti adatti. La riparazione di un oggetto dipende da quanti Punti Danno ha perso: più è danneggiato e più difficile e costosa sarà l'operazione (come mostra la tabella 2.11, dove il costo è riferito ad una frazione del valore originale dell'oggetto), cosicché in certi casi conviene comperare un'arma o un'armatura nuova invece di farla riparare. Nel caso di oggetti magici, solo un fabbro nano o gnomo o qualcuno molto abile (valore abilità almeno 15) che agisca sotto la supervisione di un incantatore è in grado di riparare i danni (di norma è possibile trovare un fabbro così capace solo nelle grandi metropoli o in comunità dove la magia è sviluppata).

**Tab. 2.11 – Costo di Riparazione di PD**

<i>PD mancanti</i>	<i>Ogg. comune</i>	<i>Ogg. magico</i>
1 – 10%	1/10 originale	1/100 originale
11% – 25%	1/3 originale	1/20 originale
26% – 50%	2/3 originale	1/10 originale
51% – 75%	4/5 originale	1/5 originale
Oltre 76%	Come originale	1/3 originale

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).