

18:31 **Syrial** Perfetto. Incominciamo.

18:31 **Khrono** Buon Pomeriggio, si .

18:32 **Syrial** A te :) Prima domanda: come viene valutata l'azione di un personaggio in arena?

18:37 **Khrono** Del personaggio che esegue l'azione va valutata la razza, quello che descrive e come, il suo equipaggiamento ed altri fattori; Specificando; La razza perché sappiamo della velocità degli elfi e della potenza fisica di un mannaro (detto a grosse linee) ; quello che scrive perché si possa evitare di leggere induzioni di esito, autoconclusive o tecnicismi dei colpi portati ; la descrizione e la sua forma migliore corretta per chi attacca e difende; la conoscenza delle armi e le loro parti .. se hai seguito questa parte proseguirei con le ultime note

18:38 **Syrial** Molto bene. E cos'è che ha la precedenza? La correttezza di GdR o la coerenza d'azione?

18:40 **Khrono** viaggiano di pari passo, paradossalmente. Il gioco di ruolo ha la precedenza perché l'eventuale pecca di coerenza, di attacco e suo modo e quindi l'ERRORE che si commette nel CONDURRE l'attacco o difesa è poi compito e competenza dell'arbitro, nel contesto dell'arena, il redarguire con l'esito appropriato. Viceversa spetterà poi al FATO quello che esce dai nostri ambiti, quali tornei o sfide che siamo chiamati a tutelare

18:42 **Syrial** Esattamente. Il GdR ha SEMPRE la precedenza. Un'azione coerente e ben scritta che ha però un ERRORE GRAVE di GdL in Arena ha esito negativo, sia in attacco che in difesa. Sapresti dirmi cos'è considerato ERRORE GRAVE?

18:46 **Khrono** Li esprimo in ordine sparso.. ma non per questo meno importanti l'uno dell'altro. Azione Autoconclusiva ; Errore sui BONUS razziali ; pensiero in azione ; Attaccare e difendere nella stessa azione ; Azioni incomprensibili ; Induzione di esito .. poi ne abbiamo altri, ne ho citati alcuni .. Ci sarebbe anche il Metagame e il mancato raggiungimento della distanza di ingaggio ad esempio ..

18:47 **Syrial** Il pensiero in azione è errore MEDIO, non GRAVE :)

18:48 **Khrono** Allora forse l'ho invertita con la "polemica" in azione, si

18:52 **Syrial** Gli ERRORI GRAVI SONO: 1) autoconclusive 2) induzioni d'esito 3) polemica in azione e altri riferimenti in OFF 4) gravi errori razziali e di regolamento bellico (es. lanciare uno spadone) 4) azioni infattibili (PP) o incomprensibili 5) metagame 6) estrarre e portare un colpo caricato nella stessa azione 7) attaccare senza essere ad ingaggio.

18:52 **Syrial** se è presente anche uno solo di questi errori, l'attacco o la difesa falliscono

18:53 **Syrial** questo a prescindere dalla coerenza d'azione

18:53 **Syrial** Sai dirmi quali sono invece gli errori medi?

18:57 **Khrono** si esatto, tassativamente. Beh per cominciare il Pensiero in azione , la dichiarazione di inteneti, l'eccedere nei contenuti dell'azione , SOPRATUTTO l'eccesso di tecnicismi (sgualembro, polso in quarta etc etc) ; I paroloni, tipo, anziché citare semplicemente la MANO la si chiama ORGANO PRENSILE (giusto per rendere l'idea) .. Con queste l'azione avrà dei malus che poi saranno sommati fino al raggiungimento dell'azione nulla, giusto?

18:59 **Syrial** Giusto. Anche in caso di difetto di contenuti, ossia di azioni incomplete (es. TIZIO attacca con la spada senza descrivere la traiettoria del colpo).

Convenzionalmente, l'azione perde efficacia fino a diventare nulla a 4 ERRORI MEDI.

19:00 **Khrono** perfetto, grazie

19:02 **Syrial** Procediamo :) immagina che TIZIO, Elfo, brandisca la sua scimitarra e con essa colpisca CAIO, Umano, al busto con un colpo di punta. CAIO è protetto da una cotta di maglia (armature metalliche). Che tipo di ferita esiteresti?

19:07 **Khrono** Colpo di punta su cotta di maglia, l'efficacia dovrebbe essere nulla, secondo l'ultimo confronto con Nagul , dove miscelando e perfezionando i due documenti relativi le armi si abbassa tutto di un livello, quindi ferita Lieve (tipo da impatto) .. anche se non sono molto convinto, ti dirò. Di per se comunque la Scimitarra è di per se un'arma poco efficace di punta, sono note per i colpi di taglio come le sciabole.

19:08 **Khrono** scusa per la ripetizione del "di per se"

19:11 **Syrial** Efficacia nulla significa che l'arma non è proprio in grado di ferire attraverso quella protezione, quindi ferita nulla :)

19:11 **Khrono** si

19:11 **Syrial** Se invece l'elfo impugnasse una lancia con entrambe le mani e colpisse in pieno lo sterno dell'umano con un colpo caricato?

19:14 **Khrono** Domanda, caricato intendiamo che sia STATO PRECEDENTEMENTE caricato e SUCCESSIVAMENTE portato?

19:16 **Syrial** "caricato" significa colpo a piena potenza :) di solito è sottinteso che il colpo sia caricato

19:16 **Syrial** i colpi non caricati vanno specificati come tali appunto. Sono più veloci nell'esecuzione ma molto meno potenti

19:18 **Khrono** Direi Scarsa con ferita Lieve, tenendo in considerazione sempre i due elementi delle armi perfezionati da Nagul ma considerando le due mani potrebbe anche rivelarsi Buona (come efficacia) .. Attendo le tue osservazioni.

19:19 **Syrial** L'efficacia della lancia a due mani vs. armature metalliche è Buona.

19:20 **Khrono** perfetto, come credevo. Grazie

19:20 **Syrial** Quindi che tipo di ferita e di quale entità? :)

19:24 **Khrono** Ferita Lieve/Media

19:28 **Syrial** Almeno Media. In real giustamente le cotte di maglia offrono una difesa eccellente contro i colpi di punta, ma qui l'efficacia della lancia vs. armature metalliche è Buona, quindi è almeno ferita media e può essere anche grave. Gravissima se vengono colpiti organi vitali (es. il fegato o i polmoni)

19:29 **Khrono** Quindi Media/Grave .. Io lascio lo slash come arco temporale dove una palpabile difesa possa leggermente smorzare l'efficacia dell'arma, non so se ho inteso quello che volevo dire

19:33 **Syrial** Sì, magari Media se viene colpito in pieno ma ha fatto qualcosa di coerente per sottrarsi al colpo senza commettere errori di GdL. Se invece sta fermo oppure sbaglia la difesa, una Grave ci sta (viene colpito in pieno nel petto e la cotta cede, ma comunque smorza in parte il colpo e rende una ferita che poteva essere Gravissima o Mortale "solo" Grave).

19:33 **Syrial** Sì, magari Media se viene colpito in pieno ma ha fatto qualcosa di coerente per sottrarsi al colpo senza commettere errori di GdL. Se invece sta fermo oppure sbaglia la difesa, una Grave ci sta (viene colpito in pieno nel petto e la cotta cede, ma comunque smorza in parte il colpo e rende una ferita che poteva essere Gravissima o Mortale "solo" Grave).

19:34 **Syrial** come linea generale le armature su lot funzionano "un po' peggio" che in real, altrimenti un demone o un vampiro in armatura completa sarebbero quasi impossibili da tirare giù :)

19:35 **Syrial** ma comunque funzionano: è praticamente impossibile infliggere una ferita grave se l'efficacia dell'arma è scarsa o nulla

19:36 **Syrial** E anche in caso di efficacia ottima (es. un maglia da guerra contro corazza di piastre) l'armatura di piastre limita comunque un po' i danni subiti

{Parte mancante. Domanda: "quali razze hanno una FORZA tale da garantire loro un bonus all'efficacia con determinate armi, e in quale occasione?"}

19:50 **Khrono** Vampiri (Osmosi) .. I mannari ma non quando trasformati in animali .. Demoni (forti per natura) .. Però questa domanda mi trae in inganno

19:55 **Syrial** No, i mannari sono in forma Glabro o con l'uso della forza animale.

19:55 **Syrial** Un mannaro in forma Homid ha solo forza 90, quindi non ha il bonus di efficacia

19:55 **Syrial** Per quanto riguarda i vampiri, solo gli Antichi in osmosi

19:55 **Syrial** No, i mannari sono in forma Glabro o con l'uso della forza animale.

19:55 **Syrial** Un mannaro in forma Homid ha solo forza 90, quindi non ha il bonus di efficacia

19:55 **Syrial** Per quanto riguarda i vampiri, solo gli Antichi in osmosi

19:56 **Khrono** Sì, non ho citato l'antico nell'osmosi.

19:57 **Syrial** Per alcune armi (es. il gladio per i colpi di punta) anche i Nani

19:57 **Syrial** Tranquillo, questo è per metà colloquio e per metà ripasso.

20:00 **Syrial** Veniamo alle armi. Secondo te, quali sono i vantaggi e gli svantaggi di una spada a una mano rispetto a una mazza d'arme? Che tipo di ferite possono procurare

entrambe le armi?

20:04 **Khrono** Sono tranquillissimo, è quasi un anno che non gioco e questa verifica domanda/risposta ci sta tutto, utile anche per me. Una è un'arma con una lama, l'altra da botta. Sicuramente una è efficace per i colpi di taglio e l'altra per colpi di potenza piena e quindi da urto. Una differenza può essere il peso ma anche l'efficacia.

Sicuramente le armi da botta possono risultare più efficaci rispetto le armi da taglio per quel che concerne l'uso a discapito di determinate armature.

20:09 **Syrial** Vero, ma aggiungo dell'altro. A parità di peso, di solito una spada è più lunga di un'ascia o di una mazza ed è più maneggevole, perché gran parte del peso è concentrato vicino all'impugnatura. Può inoltre colpire di punta ed è dotata di una guardia. Queste caratteristiche la rendono un'arma più adatta a difendersi di una mazza o di un'ascia e ne fanno l'arma ideale per affrontare avversari privi di protezione o con armature di cuoio.

20:10 **Syrial** Però ne riducono anche l'efficacia contro le armature. Contro un avversario in armatura di piastre è decisamente meglio usare un'arma da botta.

20:11 **Khrono** esatto, riflessione e giusto appunto

20:12 **Syrial** Riguardo le ferite, immaginiamo un umano privo di armatura che viene colpito in pieno da una spada e da una mazza. In quali parti del corpo la ferita di spada (taglio, punta) e quella di mazza possono essere letali?

20:17 **Khrono** Sicuramente entrambe alla testa.. La spada (sterno, organi vitali, taglio alla femorale) Botta (costato, sterno, milza)

20:17 **Khrono** più o meno.. credo possano essercene altre

20:23 **Syrial** Testa e collo entrambe, esatto. La mazza difficilmente infliggerà ferite maggiori di GRAVE sugli arti (braccia e gambe). Romperà le ossa e impedirà l'uso dell'arto fino a guarigione. Invece la spada di TAGLIO può amputare l'arto e/o squarciare l'arteria brachiale (braccia) o femorale (gambe), entrambe ferite GRAVISSIME che possono portare a una rapida morte per dissanguamento. Le ferite di PUNTA invece possono anch'esse squarciare le arterie ma è più difficile che ci riescano. Di solito una ferita piena di punta al braccio o alla gamba è ferita al massimo GRAVE, salvo casi particolari.

20:24 **Khrono** certo, si

20:24 **Syrial** Per le ferite di mazza al busto, possono essere letali sia al torace (rottura della gabbia toracica ed eventuale perforazione degli organi interni) che all'addome (spapolamento degli organi interni)

20:25 **Syrial** Invece quali ferite di queste armi sarebbero letali (MORTE ULTIMA) su un vampiro Puer e su uno Antico?

20:26 **Khrono** Decapitazione.. perforazione della sacca .. ferite gravi in osmosi ..

20:27 **Syrial** Riformulo, pardon :) in quale parte del corpo un colpo di spada o di mazza condurrebbe a morte un vampiro puer e uno antico?

20:30 **Khrono** Per entrambi decapitazione (spada) ferita Grave testa (armi botta); Perforazione sacca (Spada); Ferite da Taglio GRAVI (in osmosi per antico con impossibilità di arresto emorragia).. Tagli netti agli arti. Comunque per la maggiore si punta alla testa e alla sacca

20:34 **Syrial** Allora: sacca, collo e cervello. L'amputazione degli arti può condurre un vampiro in torpore ma non ucciderlo. E' possibile infliggere una ferita mortale alla sacca anche con un'arma da botta, anche se è più difficile, per spapolamento dell'organo.

20:38 **Khrono** si certo .. giustissimo, anzi ve la chiedo io che sono arruginito, lo noto

20:39 **Syrial** Molto bene :) buona serata, a presto!

20:39 **Khrono** a presto e grazie