



Armi in Asta medievali per D&D BECMI: House rules

Tipi di Armi in Asta

Arma	Danno (S/M)	Danno (L)	Portata	Speciale
Voulge	1d8	1d10	10 piedi	Danno Bonus +1 contro armature leggere (CA 6 o superiore)
Bardiche	1d10	2d6	10 piedi	Danno Bonus +2 contro la cavalleria in carica
Guisarme	1d6	1d8	10 piedi	Può agganciare le armi nemiche (vedi sotto per regola)
Alabarda	1d10	1d10	10 piedi	Danno Bonus +1 contro armature pesanti (CA 5 o inferiore)

Nota sui danni (S/M) e (L): La distinzione tra (S/M) e (L) indica i danni inflitti a creature di diversa taglia (è il Master a decidere a quale taglia appartengano le creature dato che in BECMI non vi sono regole specifiche):

(S/M): creature di taglia piccola o media (come elfi, umani, goblin, ecc.).

(L): creature di taglia grande (come giganti, draghi, ogre, ecc.).

regole speciali

Tutte le armi in asta sono considerate armi da combattimento a due mani. La portata di 10 piedi consente di attaccare nemici a distanza anche dalla seconda fila.

Voulge: La lama pesante della voulge infligge +1 danno contro avversari con armature leggere (Classe Armatura 6 o superiore).

Bardiche: Grazie alla sua lunghezza, la bardiche ottiene +1 danno bonus contro nemici a cavallo (+2 se questi sono in carica)

Guisarme: La guisarme può essere usata per agganciare l'arma dell'avversario. Se il tiro per colpire supera di 4 o più la Classe Armatura dell'avversario, il personaggio può tentare di disarmarlo. Il nemico deve superare un tiro salvezza contro paralisi o perdere l'arma.

Alabarda: L'alabarda è particolarmente efficace contro armature pesanti, ottenendo un bonus di +1 danno contro nemici con Classe Armatura 5 o inferiore.

Posso essere utilizzate da Guerrieri e Nani senza limitazioni. Ladri ed Elfi invece subiscono un Malus di -1 per colpire. Le altre Classi non possono usarle. Un Malus di -1 per colpire viene applicato anche contro creature volanti o molto veloci.