



TABELLE MASTER (documento interno)

1 TABELLE ARMI

TURNI PER ARMI DA LANCIO E DA TIRO

Arma da Lancio = tutto ciò che viene lanciato a mano
Arma da Tiro = tutto ciò che tramite un'arma è in grado di scagliare un'altra arma
Arco: 4 turni – Estrazione + Incocco + Mira + Scocco
Balestra: 5 turni – Estrazione + Incocco + Caricamento + Mira + Scocco
Pugnale/Ascia da lancio: 3 turni – Estrazione + Caricamento/Mira + Scocco
Fionda/Frombola/Giavellotto: 3 turni – Estrazione + Caricamento/Mira + Scocco

GITTATA MASSIMA DELLE ARMI DA LANCIO E DA TIRO

Coltello/ accetta da lancio/cerbottana 10 m
Frombola 300 m
Balestra ad una mano 100 m
Balestra leggera 300 m
Balestra pesante 400 m
Arco corto 60 m
Arco lungo 200 m
Arco composito 300 m
Lancia/Giavellotto 50 m

queste distanze sono da intendersi per la gittata MASSIMA delle armi, senza considerare il fattore mira che varia per razza, condizioni climatiche e stile di role.

DISTANZE MINIME-MASSIME PER LE ARMI

quanto lamellare/guanto d'arme/pugnale/stiletto/mannaia = corpo a corpo - 50 cm

spada corta = 50 cm - 100 cm
spada lunga = 50 cm - 150 cm
spada bastarda = 50 cm - 180 cm
spadone a due mani/flambergia = 50 cm - 240 cm

NOTA: tali valori sono da intendersi come indicativi ed elastici. Non sono stati inseriti nello schema armi con manico come asce, mazze e martelli, o armi in asta come picche e bardiche, o armi con catena/corda come fruste e flagelli perché in questi casi le lunghezze sono variabili a seconda della fattura dell'arma. Nel calcolare le distanze massime (ossia colpo di punta/di striscio) si tiene conto della lunghezza della lama più la lunghezza media delle braccia umane (circa 60 cm)

2

FERITE E TEMPI DI GUARIGIONE

PREMESSA: I giorni di guarigione possono aumentare o diminuire secondo le più precise indicazioni/cure dei cerusici e secondo razza, forza e robustezza del soggetto e suo atteggiamento verso il danno subito.

I tempi di guarigione non sono realistici ma adattati al tempo di gioco all'interno di un GDR

OSSA più comuni

cranio

incrinatura osso occipitale (posteriore scatola cranica) --> 7 giorni variabile perdita di conoscenza/memoria/ lievi danni cerebrali [irreversibile a discrezione di cerusici o master]

sfondamento osso occipitale --> 15 giorni totale perdita conoscenza/memoria, rischio coma irreversibile/ morte [a discrezione dei curatori o master]

incrinatura ossa temporali --> 7 giorni variabile perdita conoscenza/memoria/lievi danni cerebrali [a discrezione dei cerusici o master]

sfondamento ossa temporali --> 15 giorni totale perdita conoscenza/ memoria, rischio coma irreversibile/morte [a discrezione dei curatori o master]

incrinazione ossa parietali (anteriore scatola cranica) --> 6 giorni variabile perdita di conoscenza/danni cerebrali

sfondamento ossa parietali --> 15 giorni totale perdita conoscenza/ memoria, rischio coma irreversibile/morte [a discrezione dei curatori o master]

frattura arco zigomatico (zigomi) --> 3 giorni immobilità localizzata

frattura osso nasale (naso) --> 3 giorni immobilità localizzata

frattura mandibola --> 4 giorni parziale immobilità

frattura mascella --> 4 giorni parziale immobilità

arti superiori

omero (avambraccio) --> 6 giorni totale immobilità di tutto l'arto superiore

ulna, radio (braccio) --> 5 giorni totale immobilità del braccio

ossa del carpo (polso) --> 3 giorni

osso del metacarpo, falangi (mano) --> 2 giorni
scapola (spalla posteriore) --> 6 giorni totale immobilità di tutto l'arto superiore

gabbia toracica

coste --> 3 giorni parziale mobilità / 6 giorni intero costato (rischio organi interni) totale immobilità.
sterno --> 3 giorni parziale mobilità

colonna vertebrale

dissesto vertebre regione cervicale (collo) --> 4 giorni parziale mobilità della schiena, immobilità collo
dissesto vertebre regione toracica (busto) --> 4 giorni totale immobilità del busto, mobilità collo
dissesto vertebre regione lombare (fondo schiena) --> 4 giorni parziale mobilità
dissesto regione sacrale (osso sacro) --> 5 giorni parziale mobilità
rottura vertebre (qualsiasi tranne il coccige)/ sfondamento colonna --> 10 giorni - possibilità di totale paralisi arti (recupero nullo) [a discrezione di curatori o master]

bacino

dissesto anca --> 4 giorni inutilizzo arto inferiore/ 6 giorni se c'è rottura totale immobilità, possibilità di irreversibile utilizzo dell'arto inferiore [a discrezione di curatori o master]
rottura coccige --> 3 giorni parziale mobilità
rottura arco pubblico --> 5 giorni totale immobilità

arti inferiori

femore --> 5 giorni totale immobilità dell'arto
perone, tibia --> 4 giorni parziale mobilità
piede:
tarso (talo, calcagno, cuboide) --> 3 giorni totale immobilità articolazioni caviglia
metatarso (piede) --> 3 giorni totale immobilità del piede
falangi (dita) --> 2 giorni totale immobilità

SLOGATURE (=distorsione, lussazione articolare) più comuni

articolazione clavicola - sterno- coste --> 3 giorni parziale immobilità parte superiore del tronco
cingolo scapolare --> 2 giorni debole mobilità
scapola - omero --> 1 giorno debole mobilità
gomito --> 2 giorni debole mobilità
polso- mano --> 1 giorno debole mobilità
legamenti bacino (anca - colonna vertebrale) --> 3 giorni parziale immobilità parte inferiore del tronco
articolazione femorale --> 3 giorni parziale immobilità arto
ginocchio --> 4 giorni parziale immobilità arto
articolazione tibia - tarso (gamba - piede/ caviglia) --> 3 giorni parziale immobilità

STRAPPI MUSCOLARI più comuni

stiramento sternocleidomastoideo (collo) --> 3 giorni parziale mobilità del collo
trapezio (spalla - posteriore) -->3 giorni debole mobilità
deltoide (spalla) --> 2 giorni debole mobilità
bicipite, tricipite (avambraccio) --> 2 giorni debole mobilità
m. radiale, ulnare (braccio) --> 2 giorni debole mobilità
muscolo dorsale (dorso - schiena) --> 3 giorni parziale mobilità del busto
muscolo obliquo dell'addome (fianco) -->2 giorni debole mobilità
muscolo retto dell'addome (addominali) --> 1 giorno debole mobilità
bicipite femorale, adduttore, sartorio, retto del femore (gamba- coscia) -->3 giorni parziale mobilità arto
soleo, gastrocnemio, tibiale (polpaccio) --> 2 giorni parziale mobilità

FERITE ORGANI

ferita al cuore --> mortale
aorta (e arterie principali) --> salvezza in tempi utili*, guarigione:12 giorni// mortale
stomaco --> salvezza in tempi utili, guarigione:10 giorni //mortale
polmoni --> salvezza in tempi utili, guarigione:15 giorni //mortale
fegato, pancreas --> salvezza in tempi utili, guarigione:15 giorni //mortale
reni -->mortale
intestino--> salvezza in tempi utili, guarigione:13 giorni //mortale
occhio -->ferite lievi: 2 giorni; interne/gravi : perdita parziale o totale della vista

** salvezza in tempi utili:immediato blocco emorragia/ intervento chirurgico/immediato utilizzo potenti erbe curative/ rianimazione*

ferite cute superficiali -->poche ore, fino a 1 giorno. totale mobilità
ferite profonde tessuti-->3/4 giorni totale immobilità della zona circostante la ferita - possibilità amputazione [a discrezione di curatori o master]
ferite danni muscolari ---->2/3 giorni immobilità del muscolo e zona circostante
ferite danni tendini ----> 3/4 giorni immobilità zona ferita

AVVELENAMENTO

guarigione dipendente dall'antidoto o purgante preso e dalla pericolosità del veleno. rischio morte, danni cerebrali, danni fisici, immobilità parti del corpo.