

Appendice C: Movimento Via Terra

Quando i personaggi viaggiano via terra, il Master traccia il passaggio del tempo in giorni o settimane, narrativamente indicando punti di riferimento sulla mappa. A volte il viaggio è l'avventura, come in un lungo pellegrinaggio, dove ogni giorno può portare un nuovo scenario.

Il modo abituale di muoversi in luoghi sconosciuti è quello di avere un'idea generale della direzione e di chiedere maggiori dettagli quando si incontra qualcuno lungo la strada. Poiché la maggior parte delle persone che si incontrano sono del posto, hanno un'idea abbastanza precisa del mondo circostante che, nel caso dei contadini, è solo il raggio di circa dieci chilometri intorno al loro villaggio o, per i cavalieri, l'estensione del dominio del loro signore. Le persone hanno solo informazioni vaghe e spesso errate sulle aree al di fuori del proprio territorio. Di solito le persone non forniscono indicazioni in chilometri, ma piuttosto in tempi di percorrenza vaghi, come "molto tempo", "fino a mezzogiorno" o "un po' di tempo". L'uso di punti di riferimento è più accurato e può essere specifico, come "il guado con la pietra eretta", ma può anche essere fonte di confusione; ad esempio, "il grande albero", "dove sono cadute le rocce", o "la rovina". È possibile che le persone non lo sappiano davvero, ma diano comunque indicazioni sbagliate, per paura o per malizia. Le informazioni sulle aree pericolose sono particolarmente incomplete. Vaste aree boschive in Britannia sono sconosciute a tutti i mortali.

Anche le aree con insediamenti moderati possono svanire dalla conoscenza dei vicini se un gruppo di nemici taglia le strade e i sentieri che portano all'insediamento. Una cerca modesta per un gruppo di giovani cavalieri potrebbe essere quella di recarsi in un'area che si è andata smarrita in questo modo e tornare con una descrizione accurata dei punti di riferimento e così via. È comune perdersi e tornare indietro fino all'ultimo luogo conosciuto.

I Cavalieri Giocanti hanno una buona conoscenza della propria contea e hanno viaggiato per la maggior parte di essa mentre servivano come scudieri. Avranno visitato anche i principali siti vicini e avranno un'idea approssimativa dei luoghi più lontani.

Quando percorrono lunghe distanze sulle strade reali, sia i personaggi a cavallo che quelli non a cavallo percorrono circa trenta

chilometri al giorno. I castelli e le città di mercato sono quindi solitamente distanti circa trenta chilometri l'uno dall'altro. Questo presuppone che i viaggiatori conoscano la strada o abbiano una guida, che portino con sé cibo sufficiente o che lo ricevano lungo il percorso, che il tempo sia adatto, che la manutenzione delle strade sia ragionevole e che non si verifichi nulla di insolito. Le diverse velocità di movimento di cavalli e persone non sono rilevanti per i viaggi di piacere, poiché un gruppo si muove alla velocità del membro più lento.

I personaggi a cavallo possono certamente viaggiare più velocemente, ma solo a rischio di perdere un buon cavallo a causa dello sforzo eccessivo. Una volta che un cavallo ha perso il fiato, non si riprende più. L'andatura abituale per percorrere rapidamente una lunga distanza consiste nel trottare, trottare di nuovo e poi galoppare leggermente a intervalli di 15 minuti. Vedi sotto per sapere come funzionano le regole della Marcia Forzata.

La *Tabella C.I: Velocità di Percorrenza Giornaliera Via Terra* fornisce informazioni sulla velocità di viaggio suddivisa per tipo di tempo, strada e mezzo di trasporto. Tutte le distanze sono espresse in chilometri al giorno, se si viaggia con una guida o con una conoscenza preliminare, e si presuppone che il gruppo non abbia veicoli a ruote. Se si viaggia con veicoli a ruote, la velocità non può mai essere superiore a Piacevole.

TIPI DI CLIMA

- ✦ **Buono:** caldo, sole o cielo coperto, ma con al massimo una leggera pioggia.
- ✦ **Cattivo:** piogge da moderate a forti, strade fangose, venti forti, guadi allagati.
- ✦ **Terribile:** cumuli di neve, strade ghiacciate, venti forti, strade coperte di ghiaccio con spessore indefinito.

TIPI DI STRADE

- ✦ **Romana:** una strada lastricata costruita dai Romani. Anche se in genere non è mantenuta, è ancora molto funzionale.
- ✦ **Commerciale:** una strada rialzata di terra o ghiaia, riparata.
- ✦ **Locale:** una comune strada sterrata, non drenata e mal riparata.
- ✦ **Sentiero:** un sentiero segnalato che attraversa boschi o campi.

TABELLA C.I: VELOCITÀ DI PERCORRENZA GIORNALIERA VIA TERRA*

CONDIZIONI DEL CLIMA E DELLE STRADE	ESPLORAZIONE	PIACEVOLE	NORMALE	RAPIDA O MARCIA FORZATA
Clima Buono, Cattivo, o Terribile su Strada Romana	7,5	22,5	30	45
Clima Buono su Strada Locale o Commerciale	6	15	22,5	37,5
Clima Buono su un Sentiero	3	7,5	12	18
Clima Cattivo su Strada Commerciale	6	15	22,5	37,5
Clima Cattivo su Strada Locale	4,5	11,25	15	22,5
Clima Cattivo su Sentiero	1,5	3	4,5	7,5
Clima Terribile su Strada Commerciale	4,5	11,25	15	22,5
Clima Terribile su Strada Locale	1,5	6	7,5	11,25
Clima Terribile su Sentiero	0,75	1,5	2,25	3

* Tutte le misure sono in chilometri

Sir Asterio Cavalca!

Sir Asterio deve cavalcare ad andatura sostenuta per salvare il suo vero amore. Decide di fare una Marcia Forzata. Il suo miglior cavallo da sella, un destriero di nome Zefiro, è disponibile. Prende un altro cavallo, un ronzino insolitamente resistente, come riserva. Il viaggio si svolgerà interamente lungo una strada commerciale ben conosciuta da sir Asterio, e il tempo è bello, quindi ci metterà poco.

Sir Asterio e il suo scudiero (che guida il ronzino speciale del suo padrone e monta sul proprio ronzino) partono all'alba. La lady di sir Asterio è imprigionata in un castello a circa 37 chilometri di distanza; un solo giorno di Marcia Forzata dovrebbe bastare.

Zefiro ha Movimento 16 e COS 13. Il Giocatore effettua con successo un tiro COS per Zefiro, quindi il viaggio si svolge senza incidenti. Il Master tira anche per gli altri due cavalli. Il ronzino speciale supera il suo tiro, ma quello dello scudiero fallisce. Gradualmente, nel corso della giornata, lo scudiero rimane indietro rispetto a sir Asterio, che sceglie di proseguire.

Sir Asterio percorre i 37 chilometri in un giorno e arriva da solo al castello prima del tramonto. Fortunatamente, sconfigge l'orco che lo abita e salva la sua lady prima che l'orco possa consumare il pasto serale, ottenendo una spunta alla sua Passione Adorazione dal Master per il suo salvataggio tempestivo e solitario.

Il giorno dopo, lo scudiero arriva al castello con il cavallo esausto, avendo percorso solo 22 chilometri il primo giorno.

TIPICI VIAGGIO

- ✱ **Esplorazione:** andatura intenzionalmente lenta; tesa, riducendo al minimo i rumori, alla ricerca di pericoli o sorprese.
- ✱ **Piacevole:** andatura intenzionalmente lenta; prendersela comoda, strimpellare un liuto, guardare il paesaggio, cantare. Comune per le lady, i treni d'assedio, i mercanti, i monaci sugli asini e soprattutto i personaggi feriti che necessitano di Medicina.
- ✱ **Normale:** intervalli di trotto, marcia e galoppo leggero, con l'intento di arrivare da qualche parte in un tempo ragionevole. Velocità di viaggio abituale per i cavalieri.
- ✱ **Rapida o Marcia Forzata:** andatura veloce; pericolosa per i cavalli. Tutte le cavalcature effettuano tiri COS per coprire la distanza; un fallimento indica che possono muoversi solo a passo Normale. Un disastro uccide la povera bestia!

Una Nota sulle Mappe

Le mappe sono estremamente rare. Quelle che esistono sono copie scadenti delle tabulae romane, che mostrano le strade principali e gli attraversamenti dei fiumi, ma con un'accuratezza neanche lontanamente paragonabile a quella delle mappe moderne. Il sostituto comune di una mappa è un elenco scritto delle fermate lungo il percorso e, se di qualità superiore, un'indicazione se la fermata è un maniero, un castello, un monastero, una città, o altro punto di riferimento. In mancanza di alfabetizzazione, uno stemma del proprietario terriero potrebbe designare i siti importanti.

Veicoli a Ruote & Carichi

Le strade e i sentieri della Britannia sono attraversati da una varietà di veicoli su ruote che trasportano merci preziose da un mercato all'altro.

Il carretto ha due ruote ed è trainato da uno o due cavalli, buoi, o muli. Viene utilizzato per il trasporto di merci ed è comune tra i contadini. Può trasportare un Carico di Merce (vedi sotto).

Il carro ha quattro ruote e viene utilizzato come veicolo generico per trasportare raccolti e altre merci su lunghe distanze. Anch'esso può essere trainato da buoi, muli, o asini. Può trasportare due Carichi di Merce.

La carrozza è un veicolo trainato da cavalli utilizzato soprattutto dai nobili, in particolare da coloro che non possono o non vogliono cavalcare. In genere è a quattro ruote, con un asse anteriore girevole e un tettuccio chiuso per proteggere i passeggeri. È trainata da due o più cavalli, e un numero maggiore di cavalli è considerato più prestigioso. L'interno è realizzato in modo da essere il più comodo possibile, con sedie con schienale e cuscini, strutture per conservare cibo e acqua e coperte per il freddo. I primi modelli non hanno sospensioni, il che comporta un viaggio movimentato e scomodo sulle tipiche strade sterrate. Verso la fine del regno di Artù si diffondono le carrozze sospese, note per il loro rozzo sistema di sospensioni a catene.

CARICO DI MERCI

Il Carico di Merce è una misura astratta della merce, che può essere qualsiasi cosa venga spostata, dai sacchi di grano ai barili di tesoro. Il carico viene misurato in base al suo valore in libbre e in base al tipo di oggetto spostato.

1 carico = £2 colture = £15 merci comuni = £50 Tesoro Ingombrante (mobili, arazzi, ecc.) = £100 Tesoro (oro, monete)