

## Clava, Mazza, Mazzafrusto, Martello da guerra

A cura di Ser Amarant

Le armi contundenti furono le prime ad essere utilizzate, sebbene si siano sviluppate nel corso del medioevo divenendo l'armamento più temuto da ogni guerriero. Il danno inferto dal colpo di queste armi viene definito contusione, poiché esso non è volto a recidere e ferire il nemico tramite lame e tagli, bensì esso mira a sfondare la corazzatura e le ossa dell'avversario allo scopo di immobilizzarlo qualora fallisse il tentativo di ucciderlo. L'arma contundente più primitiva è la clava. Trattasi di un'arma povera, costituita da un massiccio pezzo di legno intagliato, a volte acuminato in più punti.

La contusione inferta dalla clava permise ai primitivi di sopravvivere durante i conflitti territoriali, ma nel corso dei secoli essa divenne obsoleta, venendo surclassata dalle armature in rame e di ferro che si dimostrarono assai resistenti contro i deboli colpi di quest'arma. Nacque così la mazza, resa assai più micidiale della precedente grazie ad un rivestimento metallico

della sommità,  
la quale poteva terminare in uno o più spuntoni ferrati.  
L'ausilio di queste armi, affiancate alla lavorazione  
sempre maggiore  
delle spade, indusse i fabbri a produrre armature  
sempre più  
resistenti all'impatto ed al taglio. Nacquero così le  
Plate Armor, le  
quali costituirono un trampolino di lancio per la  
produzione delle  
armi contundenti. Le mazze semplici divennero  
snodate tramite una  
catena assicurata al manico. Queste armi micidiali,  
terminanti in una  
o più teste metalliche acuminata, furono il vero flagello  
dei  
cavalieri (flagello fu infatti il nome di una di queste  
armi),  
essendo inarrestabili seppur lente e pesanti da  
utilizzare. Se il  
Cavaliere non evitava l'impatto, veniva  
irrimediabilmente sopraffatto  
dai colpi poderosi di queste armi, che nelle mani di un  
guerriero  
forte ed esperto risultavano dei veri macchinari di  
morte.

### Tipologie:

Clava: Arma primitiva costituita da un unico manico di

legno  
intagliato, a volte terminante in uno o più spuntoni di  
legno.

Pressoché inefficace in combattimento, essa viene  
solitamente usata  
durante gli allenamenti vista la scarsa efficacia  
(praticamente nulla  
contro le armor)

Mazza: Arma molto utile e versatile, essa trova i suoi  
punti forza  
nella rapidità d'uso e nell'impatto pesante che riesce  
ad infierire  
sull'avversario. Particolarmente indicata per sfondare  
le armature  
degli avversari, essa subisce una penalità per quanto  
riguarda la  
lunghezza (nettamente inferiore ad una spada lunga).  
Rivestita in  
ferro, essa è dotata di una sommità a volte acuminata  
e tondeggiante,  
rendendola un arma molto utile contro i non morti  
(solitamente  
scheletri e lich).

Mazzafrusto: Miglioramento della mazza semplice, il  
mazzafrusto  
inserisce una o più catene metalliche all'impugnatura  
zigrinata. Alla  
sommità di tale catena, solitamente, vi è situata una  
sfera puntuta

in grado di infliggere ingenti danni contro qualunque tipo di corazza. Sfruttando la forza centrifuga impressa durante il moto rotatorio della mazza, essa può sfondare le rigide piastre metalliche della corazza in qualunque punto. Più lenta rispetto alla mazza semplice, essa richiede una forza superiore e non indifferente per poter essere utilizzata con efficacia, ed i suoi effetti sono devastanti contro qualunque creatura di medie-grosse dimensioni.

Martello da Guerra: Un'arma devastante, che richiede due mani per poter essere utilizzata. Costituita da una lunga asta terminante in un incudine pesante e puntuta da un lato, essa può infliggere ingenti danni contro qualunque creatura di dimensioni medio-grandi.

Estremamente lenta, un uomo dotato di grande forza potrà adoperarla con estrema efficacia contro qualunque tipo di corazza. Senza dubbio l'arma contundente più temibile.

Vi sono altre tipologie di armi contundenti, quali ad esempio il

flagello (derivante del Mazzafrusto, al quale vengono sommate altre teste metalliche) e la morning star (mazza chiodata). Esse tuttavia si rifanno ad armamenti particolari, solitamente poco in voga presso i Cavalieri che pare prediligano le armi citate poc'anzi.

### Tattica d'utilizzo:

Durante le battaglie i Cavalieri prediligono l'utilizzo di armi contudenti quali mazze, mazzafrusti e martelli da guerra. Le armi sopra citate dispongono di zigrinature e sommità puntute rivestite in metallo, in modo tale da diminuire la superficie d'impatto dell'arma aumentandone i danni in maniera pressoché considerevole... Per colpire efficacemente con le armi contudenti è necessario produrre una rotazione dell'avambraccio, in modo tale da creare un forte impatto con l'armatura dell'avversario. Tale senso di rotazione imprimerà la forza dell'utilizzatore dell'arma, che verrà sommata alla forza centrifuga data al momento in cui la sfera chiodata colpisce la

corazza dell'avversario. Soltanto schivando l'attacco o parandosi con lo scudo egli potrà salvarsi da un potente colpo di mazza o martello, limitando i danni che altrimenti risulterebbero fatali. E' importante tuttavia che il mazziere non si sbilanci troppo durante l'attacco, in modo da venir sorpreso dal nemico e restare scoperto ad un suo contrattacco. Ricordiamo che la mazza, per quanto devastante, non è utile come arma da difesa, questo implica pertanto che l'utilizzatore sia abile nell'uso dello scudo, evitando in cotal maniera di esporsi alla carica avversaria.

Un buon mazziere conosce da subito i punti da colpire, poiché è conscio della lentezza della propria arma rispetto alle lame.

Obiettivi principali dei suoi colpi saranno le giunture dell'armatura, ove la mazza sfonda più facilmente il rivestimento metallico dell'avversario, producendo ingenti danni e rendendogli difficoltosi i movimenti. Poiché l'arma è assai pesante ed ingombrante, è richiesto che il mazziere concluda il combattimento nel minor tempo possibile, onde evitare di essere

spossato nel corso  
di una battaglia, causa testa a testa troppo  
impegnativi. Le razze  
fisicamente più dotate (demoni, nani, ma anche i  
vampiri) sono esenti  
da tal affaticamento, e in mano a loro queste armi  
risulteranno ancor  
più micidiali.