

# OGGETTI

*Il classico avventuriero, non può credere di riuscire ad andare per pianure e montagne senza essere armato, senza essere ben equipaggiato dell'attrezzatura necessaria per avventurarsi nella natura e senza avere i rifornimenti necessari per sfamarsi.*

## EQUIPAGGIAMENTI

---

Gli oggetti di un personaggio sono divisi in oggetti, armi e armature. Ognuna di questi ha delle proprietà ad esso associate in senso generico e specifico.

Ogni oggetto può avere una proprietà **Speciale** che viene definita nella descrizione dello stesso oggetto. Questa proprietà può anche essere titolata da un modulo aggiuntivo e quindi creare una o più nuove proprietà.

## PROPRIETÀ DELLE ARMI

- Carica** L'arma colpisce a distanza usando munizioni specifiche. Ogni carica contiene uno specifico numero di munizioni
- Lancio** L'arma può essere lanciata entro una gittata massima per colpire a distanza. Per essere riutilizzata l'arma deve essere ripresa
- Leggera** L'arma può essere usata in entrambe le mani in contemporanea
- Pesante** L'arma deve essere utilizzata con entrambe le mani
- Scudo** L'arma assorbe una casuale quantità di danni
- Versatile** L'arma può essere usata a due mani per causare un danno maggiore

## PROPRIETÀ DELLE ARMATURE

- Armata** L'armatura è capace di causare danni precisi a chi tenta di scalfirla
- Nascosta** L'armatura è mimetizzata come abito normale oppure è possibile nascondere sotto una veste comune per non farla saltare all'occhio

**Pesante** L'armatura causa svantaggio nelle azioni di movimento di chi la indossa

**Rumorosa** L'armatura crea rumore quando viene mossa

## PROPRIETÀ DEGLI OGGETTI

**Alimento** L'oggetto può essere mangiato. L'oggetto potrebbe avere effetti aggiuntivi oltre a rendere sazi, come effetti di funghi velenosi

**Bevanda** L'oggetto può essere bevuto. L'oggetto potrebbe avere effetti aggiuntivi oltre a togliere sete, come effetti di una pozione

**Deperibile** L'oggetto ha una scadenza per il quale svaniranno i suoi effetti principali. L'oggetto può avere diversi gradi di deperibilità e quindi perdere più effetti nel tempo

## REQUISITI

---

I requisiti di un oggetto sono delle caratteristiche che il personaggio necessita per poter usare l'oggetto indicato.

Ad esempio, un requisito per un'ascia a due mani potrebbe essere:

**[Taglia Media] ; [For d10]**

Quindi perché un personaggio possa usare quell'ascia a due mani deve essere una creatura di taglia media e avere un d10 come dado di **FORZA**.