

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 per colpire a distanza. Per essere riutilizzata l'arma deve essere ripresa. Per colpire il bersaglio deve eseguire una prova di **AGILITÀ**
- 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 nasconderla 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**.

Arma	Danno	Proprietà
Alabarda	1d10	Pesante
Ascia	1d6	Leggera
Ascia bipenne	1d10	
Ascia da guerra	1d12	Pesante
Bastone	1d6	Versatile (1d8)
Falcetto	1d4	Leggera
Falce	1d12	Pesante
Frusta	1d4	Leggera
Giavelotto	1d8	Lancio
Lancia	1d8	Versatile (1d10)
Maglio	2d4	
Martello da guerra	1d8	Pesante
Martello leggero	1d4	Leggera
Mazza	1d6	Leggera
Mazza chiodata	1d8	
Picca	1d10	Pesante
Piccone da guerra	1d4	Leggera
Pugnale	1d4	Leggera
Randello	1d8	
Randello pesante	1d10	Pesante
Spada corta	1d6	Leggera
Spada lunga	1d8	
Spadone	1d10	Pesante
Stocco	1d8	
Tridente	1d10	Lancio, Versatile (1d12)

Arma	Danno	Proprietà
Arco corto	1d8	Carica (1 freccia)
Arco lungo	1d12	Carica (1 freccia), Pesante
Balestra a mano	1d8	Carica (1 quadrello), Leggera
Balestra leggera	1d10	Carica (1 quadrello),
Balestra pesante	1d12	Carica (1 quadrello), Pesante
Cerbottana	1d4	Carica (1 dardo),
Fionda	1d4	Carica (1 oggetto piccolo),
Fucile	1d20	Carica (1 proiettile), Pesante

Fucile lungo	2d10	Carica (1 proiettile), Pesante
Pistola	1d10	Carica (1 proiettile), Leggera
Pistola lunga	2d8	Carica (1 proiettile), Leggera

Arma	Danno	Proprietà
Scudo da polso	0	Scudo (-1)
Scudo leggero	0	Scudo (-2)
Scudo medio	0	Scudo (-3)
Scudo pesante	0	Scudo (-6)
Scudo a torre	0	Scudo (-8)

Armatura	Difesa	Proprietà
Imbottita	-1	Nascosta
Cuoio	-2	Nascosta
Borchiata	-4	
Pelle	-3	Nascosta
Giacco di maglia	-5	
Scaglie	-4	Armata (1)
Corazza a piastre	-6	Rumorosa
Mezza a piastre	-6	Pesante
Anelli	-8	Pesante, Rumorosa
Cotta di maglia	-7	Pesante
Strisce	-10	Pesante, Rumorosa
Completa a piastre	-12	Pesante, Rumorosa