

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 1d10]

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

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

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

| Arma | Danno | Proprietà |
|----------------|-------|------------|
| Scudo da polso | 1 | Scudo (-1) |
| Scudo leggero | d4 | Scudo (-2) |
| Scudo medio | d4 | Scudo (-3) |
| Scudo pesante | d6 | Scudo (-6) |
| Scudo a torre | d8 | 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 |