

# 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

L'inventario di una creatura è suddivisibile in oggetti, armi ed armature. Ognuna di questi ha caratteristiche utili a descrivere i loro effetti.

Inventari di oggetti, armi o armature speciali hanno una descrizione apposita per i loro effetti speciali: questa caratteristica è segnata con il termine **Speciale**.

Moduli aggiuntivi potrebbero cambiare nome a queste caratteristiche o aggiungerne di nuove.

## CODICE SINTATTICO

Per abbreviare le caratteristiche degli oggetti ma rimanere comunque chiare quando inserite in tabelle generali si usano le prime lettere delle loro caratteristiche.

Un'arma come un pugnale viene abbreviato in **LP** perché Leggera e Perforante; un'arma come uno spadone invece è **PT** perché Pesante e Tagliente; un'arma come un giavellotto invece è **NPG** perché Normale, Perforante e a Gittata.

Un'armatura come un torso di pelle sarà **N** perché Nascosta; un'armatura borchiata sarà **S** perché Semplice; un'armatura completa a piastre sarà **PR** perché Pesante e Rumorosa.

Un oggetto sarà **A** se è un Alimento, sarà **B** se Bevanda e **D** se Deperibile.

Ogni equipaggiamento alla fine delle normali etichette avrà **X** se è speciale perché possiede effetti straordinari, come gli oggetti ottenuti, e meritati, dopo una lunga lotta.

## ARMI

Le armi hanno sempre un valore di danno e hanno tre etichette utili a descriverle. Ogni classe ha quindi una classe, un tipo di colpo che determina l'effetto critico e posso eventualmente avere delle proprietà speciali.

Le armi a distanza indicheranno il danno causato se usate come armi da mischia; il danno causato a distanza viene indicato tra parentesi dopo la proprietà

Ricarica, determinando le caratteristiche e il danno del proiettile.

## CLASSI DELLE ARMI

- Leggera** L'arma può essere usata in entrambe le mani in contemporanea
- Normale** L'arma viene impugnata in una delle mani della creatura e può essere accompagnata da solo scudi
- Pesante** L'arma deve essere utilizzata con entrambe le mani
- Versatile** L'arma può essere usata a due mani per causare un danno maggiore; il danno causato a due mani è del dato successivo a quello con una mano

## COLPI DELLE ARMI

- Contundente** L'arma riesce a stordire e far perdere i sensi all'avversario colpito
- Perforante** L'arma può causare un colpo letale e fare il danno massimo raddoppiato all'avversario
- Tagliente** L'arma può disarmare l'avversario o rendergli inabile un arto se supera una prova di Forza

## PROPRIETÀ DELLE ARMI

- Gittata** L'arma può essere lanciata per colpire a distanza. Per essere riutilizzata l'arma deve essere raccolta. Per colpire il bersaglio deve eseguire una prova di **AGILITÀ**
- Ricarica** L'arma usa una o più munizioni Leggere, Normali o Pesanti di colpo Tagliente, Perforante o Contundente causando un danno determinato
- Scudo** L'arma difende il possessore assorbendo una quantità di danni casuali o determinati. L'arma può ancora causare danno

## ARMATURE

Le armature hanno un valore dei danni che assorbono più una sola caratteristica che comanda la facilità di utilizzo e domanda alla creatura se è conveniente usare un'armatura pesante e rumorosa nella grotta di

un drago.

## CLASSI DELLE ARMATURE

- Armata** L'armatura ritorna dei danni a chi tenta di scalfirla; deve eseguire una prova di **AGILITÀ**
- Nascosta** L'armatura è mimetizzata come abito normale oppure è possibile nascondersela 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
- Semplice** L'armatura non ha caratteristiche speciali, ma è comunque affidabile per difendere il possessore

## OGGETTI

Anche gli oggetti posseggono una sola caratteristica ma a differenza delle armi e delle armature sono quelli che il più delle volte hanno la caratteristica Speciale con effetti di almeno 50 parole.

## CLASSI 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**.

## FORGIATURA NARRATIVA

Per i Narratori o i forgiatori eccezionali di oggetti può essere utile seguire una guida alle capacità delle armi e delle armature in base a quali caratteristiche dispongono.

## DANNO DI CLASSE

Classe	Danno Minimo	Danno Massimo
<i>Leggera</i>	<b>d4</b>	<b>d6</b>
<i>Normale</i>	<b>d8</b>	<b>d10</b>
<i>Pesante</i>	<b>d10</b>	<b>d12</b>
<i>Versatile</i>	<b>d6</b>	<b>d8</b>

Per le armi versatili si conta danno minimo e danno massimo il danno quando presa ad una mano, perché il danno a due mani ne è dipendente.

## DIFESA DI CLASSE

Classe	Difesa Minima	Difesa Massima
<i>Nascosta</i>	<b>d1 (-1)</b>	<b>d8 (-5)</b>
<i>Semplice</i>	<b>d4 (-3)</b>	<b>d10 (-6)</b>
<i>Pesante</i>	<b>d8 (-5)</b>	<b>d20 (-11)</b>

Armature armate e rumorose non hanno una difesa costante perché viene potrebbe avere pendenti decorativi o essere un insieme di aghi leggeri.

Arma	Danno	Caratteristiche
Alabarda	d10	<b>PT</b>
Ascia	d6	<b>LT</b>
Ascia bipenne	d10	<b>NT</b>
Ascia da guerra	d12	<b>PT</b>
Bastone	d6	<b>Vd8C</b>
Falcetto	d4	<b>LT</b>
Falce	d12	<b>PT</b>
Frusta	d4	<b>LC</b>
Giavellotto	d8	<b>NPG</b>
Lancia	d8	<b>Vd10P</b>
Maglio	d8	<b>NC</b>
Martello da guerra	d10	<b>PC</b>
Martello leggero	d4	<b>LC</b>
Mazza	d6	<b>LC</b>
Mazza chiodata	d8	<b>NC</b>
Picca	d10	<b>PP</b>
Piccone da guerra	d4	<b>LP</b>
Pugnale	d4	<b>LP</b>
Randello	d8	<b>NC</b>
Randello pesante	d10	<b>PC</b>
Spada corta	d6	<b>LT</b>
Spada lunga	d8	<b>NT</b>
Spadone	d10	<b>PT</b>
Stocco	d8	<b>NP</b>
Tridente	d8	<b>Vd10PG</b>

Per le armi versatili, è indicato dopo **V** il danno causato quando usate a due mani. Questo perché più veloce da leggere anche se il danno è sempre del dado successivo al danno effettuato con una sola mano.

Arma	Danno	Caratteristiche
Arco corto	d8	<b>NCR(d8LP)X (freccia)</b>
Arco lungo	d12	<b>PCR(d12LP) (freccia)</b>
Balestra a mano	d8	<b>LCR(d8LP) (quadrello)</b>
Balestra leggera	d10	<b>NCR(d10LP) (quadrello)</b>
Balestra pesante	d12	<b>PCR(d12LP) (quadrello)</b>

Cerbottana	d4	<b>LCR(d4LP) (dardo)</b>
Fionda	d4	<b>NCR(d4LC)X (oggetto)</b>
Archibugio	d20	<b>PCR(d12LP) (proiettile)</b>
Pistola a pietra focaia	d10	<b>LCR(d10LP) (proiettile)</b>

Le armi a distanza straordinarie per essere usate richiedono due mani, ma hanno il valore di peso rispettivo.

Per bene del gioco di ruolo è stato indicato il nome del proiettile necessario all'arma a distanza.

Arma	Danno	Caratteristiche
Scudo da polso	1	<b>LCS1</b>
Scudo leggero	d4	<b>LCS2</b>
Scudo medio	d4	<b>NCS3</b>
Scudo pesante	d6	<b>PCS6</b>
Scudo a torre	d8	<b>PCS8</b>

Con gli scudi, viene indicato, con un dado o con un numero fisso, la quantità di danno assorbito successivo alla **S**.

Armatura	Difesa	Caratteristiche
Imbottita	-1	<b>N</b>
Cuoio	-2	<b>N</b>
Borchiata	-4	<b>S</b>
Pelle	-3	<b>N</b>
Giacco di maglia	-5	<b>S</b>
Scaglie	-4	<b>Ad1</b>
Corazza a piastre	-6	<b>R</b>
Mezza a piastre	-6	<b>P</b>
Anelli	-8	<b>PR</b>
Cotta di maglia	-7	<b>P</b>
Strisce	-10	<b>PR</b>
Completa a piastre	-11	<b>PR</b>

Le armature Armate indicano, con un dado o con un numero fisso, il danno che provocano dopo la **A**.