

INVENTARIO

Il classico avventuriero non può credere di viaggiare per terre sconosciute senza una buona attrezzatura. E cosa fa di una buona attrezzatura? Un equipaggiamento su misura delle potenzialità dell'avventuriero.

EQUIPAGGIAMENTO

Lo spazio di magazzino per gli oggetti di ogni personaggio viene chiamato *inventario*, mentre la parte dell'inventario dedicata agli oggetti utilizzati in modo perpetuo o indossati viene chiamata *equipaggiamento*.

L'inventario ha tre classi di oggetti: **Armi**, usate in combattimento, **Armature**, usate in combattimento come difesa, e **Oggetti**, come anelli, amuleti, catalizzatori per l'uso magico o consumabili come alimentari.

ARMI

In questa classe cadono sia gli oggetti previsti a causare danno, come *spade e martelli*, sia oggetti previsti a prevenire il danno non indossati, come *scudi*.

Ogni arma ha un livello di peso, danno ed utilizzo chiamata **Classe**, un livello di effetto del colpo critico chiamato **Colpo** e proprietà speciali chiamate appunto **Proprietà** che modificano tempi e costi di produzione.

CLASSI ARMI

Classe	Danno	Costo
Leggera	d4	1 u
	d6	2 u
Normale	d6	2 u
	d8	3 u
Versatile	d6/d8	3 u
	d8/d10	4 u
Pesante	d10	4 u
	d12	5 u

Ogni classe ha associata uno o più danni, questi vengono determinati dalle unità utilizzate durante la costruzione. *Per la costruzione vedere gli ultimi paragrafi del modulo.*

LEGGERA *L'arma può essere usata in contemporanea con un'altra arma leggera nella mano opposta.**

NORMALE *L'arma viene equipaggiata nella mano dominante del personaggio e può essere accompagnata da uno scudo.**

VERSATILE *L'arma può essere usata sia a singola impugnatura, causando il danno indicato a sinistra nella tabella precedente, che a doppia impugnatura, causando il danno indicato a destra.**

PESANTE *L'arma deve essere impugnata ed occupata con entrambe le mani.**

Per le descrizioni (*) si considera una creatura con due braccia.

Quando si tratta di un'arma a distanza, non viene indicato il danno provocato dal proiettile lanciato, quello verrà scritto appunto nella indicazione del proiettile, ma per l'arma a distanza verrà indicato il danno provocato dall'arma se usata come arma da mischia. Ad esempio, *se un archibugio avesse una baionetta verrebbe segnato, come danno dell'arma, il danno dell'archibugio usato per il corpo a corpo.*

Un proiettile, come una freccia o un dardo da balestra indicherà come proprio danno invece il danno provocato se utilizzato come proiettile dell'arma designata.

COLPI

Il colpo di un arma determina il suo effetto durante un colpo critico, che diventa più scenico quanto più è stato il tempo speso per la sua fabbricazione.

Colpo	Costo
Contundente	1 T
Perforante	2 T
Tagliente	3 T

CONTUNDENTE *Stordisce l'avversario che perde i sensi quando colpito.*

PERFORANTE *Colpisce letalmente l'avversario causando il danno massimo dell'arma raddoppiato.*

TAGLIENTE *Disarma l'avversario o rende inabile un arto se supera una prova di Forza contrapposta.*

PROPRIETÀ

Proprietà	Costo
Gittata	+1 T
Ricarica	+1 T e +1 u
Protezione	+1 u

GITTATA Può essere lanciata e colpire a distanza l'avversario. Per colpire l'avversario deve superare una prova di Agilità contrapposta. Per essere riutilizzata la stessa arma deve essere prima raccolta.

RICARICA Causa danno con munizioni definite, come le armi, con classe e colpo.

PROTEZIONE Difende con un valore determinato da una classe dell'armatura, nascosta, semplice o pesante.

ARMATURE

In questa classe cadono tutti gli oggetti indossabili eccetto gli accessori come anelli, occhiali, collane e bracciali.

Non ci sono limiti alla quantità di armature indossabili finché non ci sono due oggetti indossati che occupano lo stesso spazio nel personaggio. Ad esempio non ci possono essere equipaggiati due elmi se il personaggio ha una sola testa.

Le armature come le armi hanno un livello di peso e protezione chiamata anch'essa **Classe** e delle proprietà varie chiamate appunto **Proprietà**.

CLASSI ARMATURE

Ogni classe ha associata uno o più valori casuali e fissi di protezione, con essa ogni classe porta vantaggi o svantaggi per bilanciare la pessima o ottima difesa dell'armatura.

Un personaggio può decidere se essere difeso casualmente o con valore fisso prima di calcolare il danno. *Per la costruzione vedere gli ultimi paragrafi sulla costruzione in questo modulo.*

NASCOSTA Diventa invisibile ad una indagine poco approfondita a causa della sua leggerezza e protezione. Potrebbe essere anche confusa come appendice di un abito.

SEMPLICE Non ha specialità o svantaggi, può essere indossata per una protezione moderata ed un buon movimento.

PESANTE Difende con un valore estremamente elevato al costo di un pessimo movimento. Il personaggio, quando ha l'armatura pesante indossata subisce svantaggio a tutte le sue prove di Agilità.

Classe	Protezione	Costo
Nascosta	d1 (-1)	1 u
	d4 (-3)	2 u
	d6 (-4)	3 u
	d8 (-5)	4 u
Semplice	d4 (-3)	2 u
	d6 (-4)	3 u
	d8 (-5)	4 u
	d10 (-6)	5 u
Pesante	d8 (-5)	4 u
	d10 (-6)	5 u
	d12 (-7)	6 u
	d20 (-11)	10 u

PROPRIETÀ

Proprietà	Costo
Armata	+1 u/dado*
Rumorosa	-½ u**

La proprietà armata (*) indica un costo variabile, il suo costo è pari al valore massimo del dado con il quale intende causare danno. Ad esempio, se l'armatura causa un d4 di danno allora costerà 4 u (unità) mentre un'armatura che causa 1 danno costa 1 u.

La proprietà rumorosa (**) indica un costo sottratto dimezzato per eccesso. Ad esempio, se l'armatura costa 10 u ma si aggiunge questa proprietà, allora costerà 5 u; un'armatura di costo 5 u viene dimezzata e arrotondata per eccesso quindi costerà 3 u.

OGGETTI

Gli oggetti di miscellanea hanno solo un livello di divisione che determina se l'oggetto è alimentare, temporaneo o normale. *Questo non ha legami con il modulo alimentare.*

CLASSI OGGETTI

- CONSUMABILE** *L'oggetto può essere mangiato, bevuto o consumato. L'oggetto potrebbe avere effetti speciali, come effetti di funghi velenosi e pozioni.*
- 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.*
- DISTRUTTIBILE** *L'oggetto può essere distrutto e perso, cessando così ogni suo effetto, se presente in precedenza.*
- ETERNO** *L'oggetto è indistruttibile, i suoi effetti sono permanenti e può essere utilizzato molteplici volte, a meno che non venga dichiarato altro.*

RARITÀ

La rarità è un **aspetto molto versatile** di un gioco. Le rarità che contano sono due o tre, tra le quali sono sempre presenti la rarità **Comune** e la rarità **Rara**. Tutte le altre sono soggettive o esagerate, come la rarità *prisma dorata platino con immagine fantasma*.

COSTRUZIONE

Con questo modulo è possibile costruire oggetti con i materiali utilizzati nel modulo catalogo di vendita. Per **costruire** sia un'arma sia un'armatura **bisogna confrontare le tabelle precedenti** e segnare, secondo le caratteristiche scelte per l'oggetto da costruire e **sommare il numero di u (unità) e di T (tempo) richieste** per la costruzione.

Nel mondo di gioco, **l'oggetto avrà bisogno di tante unità di materiale quante indicate dalla somma finale** e il numero di giorni richiesti dipende dalla qualità richiesta dell'oggetto.

Un valore di **1 T** indica che sarà necessario aspettare **25h di lavoro** per ottenere un oggetto finito di normale qualità.

QUALITÀ

Scadente	Regolare	Eccellente
½T	T	2 T
1 D/h	2 D/h	4 D/h

La qualità di un oggetto determina il tempo di costru-

zione ed il costo di produzione.

Il tempo di produzione non cambia se la qualità è lasciata regolare; se si produce di qualità scadente l'oggetto viene prodotto nella metà del tempo, mentre per una qualità eccellente bisogna spendere il doppio del tempo per produrla.

Il costo di produzione di un oggetto è determinato come classico di 2 denari l'ora per una qualità regolare, di 1 denaro l'ora per una qualità scadente e di 4 denari l'ora per una qualità eccellente.

COMPETENZA

Di un'arma e di un'armatura si può avere competenza e quindi sapere come maneggiarla, oppure non avere competenza e quindi non saperla usare.

Per ottenere competenza in una qualsiasi arma **bisogna** essere stati addestrati, quindi **avere un motivo storico, come potrebbe averlo un guerriero** per una spada ed uno scudo, **un barbaro** per uno spadone **oppure un cacciatore** per arco e balestra.

Quando di un'arma non si ha competenza bisogna, prima del tiro contrapposto dello scontro, tentare una prova di Conoscenza e tirare in contrapposto il dado del danno dell'arma, se il risultato del tiro della prova supera il risultato del tiro dell'arma, l'arma viene usata con successo, altrimenti fallisce miserabilmente.

Per un'armatura ingombrante o sconosciuta ad un non-cavaliere, va eseguita la stessa prova durante il calcolo dei danni per verificare una efficiente versatilità con l'armatura improvvisa.

IMPROVVISAZIONE

In qualche occasione può succedere di tenere in mano la gamba di un tavolo o un vaso rotto come arma. Ogni arma non progettata per esserne una viene considerata un'arma Improvvisata.

Ogni **arma improvvisata** causa un **danno base** di un d2, oppure **un d4 diviso per 2 e arrotondato per eccesso**.