

INVENTARIO

Molti avventurieri viaggiano per terre sconosciute e molti di loro hanno una cosa in comune: conoscono il loro equipaggiamento.

EQUIPAGGIAMENTO

Il magazzino portatile di ogni personaggio viene chiamato **inventario** mentre la sua parte dedicata agli oggetti indossati o utilizzati frequentemente viene chiamata **equipaggiamento**.

L'inventario divide gli oggetti in tre classi: **Armi** per il combattimento offensivo, **Armature** per il combattimento difensivo, e **Oggetti** per il combattimento e non solo; in quest'ultimo rientra una grande quantità di contenuto, come anelli, amuleti, catalizzatori, pergamene, attrezzi o fiaccole.

CARICO

Trasportare gli oggetti non è gratuito, non nel senso di dover pagare tasse di trasporto ma in senso di forza.

Ogni oggetto ha un suo peso, e pertanto una creatura di taglia normale sarà difficile che trasporti 12 letti sulla schiena.

Ad ogni oggetto viene attribuito un valore in **unità di carico**, quello è un valore che determina, circa, dimensione e peso di un oggetto o equipaggiamento.

Una creatura è in grado di trasportare tante unità di carico quanto il valore massimo della sua caratteristica di Resistenza.

Ad esempio, se una creatura ha un d8 in Resistenza, potrà trasportare solo 8 unità di carico prima di essere in sovraccarico.

Quando **una creatura trasporta più unità di quante indicate** dalla sua Resistenza **ottiene la condizione di Appesantito**.

Indicativamente, una unità di carico pesa circa 1,5kg ed occupa circa 20cm³ di spazio.

Oggetti cumulabili o riposizionabili in tasche, sacche o piccoli contenitori non hanno unità di carico ciascuna ma ne hanno una indicata per il gruppo di oggetti. Quindi non per ogni moneta, ma per il gruppo, o sacco, di monete.

ARMI

Come armi sono considerati sia oggetti offensivi per causare danno come spade e asce, sia oggetti difensivi per prevenire il danno come scudi.

Ogni arma è definita da un proprio **dado arma**, da un **peso in unità di carico** e delle supplementari **proprietà** che estendono l'utilizzo dell'arma.

Il dado arma è accompagnato da una caratteristica come Forza o Agilità ed è equivalente alle caratteristiche di una creatura, però applicata sull'arma.

DADO ARMA

Il dado arma non indica necessariamente il danno dell'arma, ma è principalmente il dado caratteristica dal punto di vista dell'arma, che può essere usato anche per causare ferite.

Il dado arma, insieme alla caratteristica con la quale è accompagnata **indica il requisito che una creatura deve incontrare per poterla utilizzare**. Quindi un'arma indicata d8 Forza vuol dire può essere usata dalla creatura con almeno un d8 in Forza.

L'arma può essere impugnata a due mani, richiedendo invece il dado precedente a quello indicato; se l'arma viene sfruttata a due mani viene comunque utilizzato il suo dado arma originale.

Quindi un'arma indicata d12 Forza può essere usata dalla creatura con d10 in Forza se la usa a due mani e lancia comunque il d12 come dado arma.

L'arma può essere usata in combinazione con uno scudo o con un'altra arma; per fare ciò la creatura deve poter incontrare i requisiti di ogni arma, o scudo, impugnata.

PROPRIETÀ

Estesa Può estendersi, con un collegamento sciolto come una catena oppure con una estensione rigida come una lancia.

Scudo Ha funzione difensiva con un numero di Punti Armatura equivalente ad un'armatura con pari unità di carico.

Lancio Spara proiettili e munizioni attraverso un meccanismo o tecnica di lancio per colpire a distanza.

ARMATURE

Come armature vengono considerati oggetti indossabili a scopo di difesa, quindi vengono esclusi accessori cosmetici o abbigliamento comune.

Non ci sono limiti alla quantità di oggetti indossabili

come armature finché non ci sono sovrapposizioni di oggetti o oggetti che occupano lo stesso spazio nel personaggio. Ad esempio, un personaggio non può indossare due elmi identici se possiede una sola testa.

Ogni armatura è definita da un **numero di punti armatura** e da un **peso in unità di carico**.

PUNTI ARMATURA

I punti armatura sono i **danni massimi che un'armatura può assorbire** prima di rompersi. Sono un valore che va decrescendo per ogni colpo subito e danno assorbito.

Quando un'armatura ha consumato tutti i suoi punti armatura, la creatura che la indossava non sarà più protetta da essa e potrà ricevere danno, e l'armatura sarà rotta e da riparare.

Ad esempio, se un mostro attacca una creatura con 2 punti armatura rimanenti, ed il mostro causa 3 danni ai Punti Ferita, la creatura subirà 1 Punto Ferita di danno e la sua armatura cadrà a 0 punti armatura.

Per riparare un'armatura rotta la creatura dovrà portare la propria armatura da un personaggio in grado di riparargliela, il quale **dovrà consumare una quantità di unità di materiale nuovo** equivalente alla **metà delle unità di carico dell'armatura**.

Un'armatura anche da rotta, con 0 punti armatura rimanenti, avrà lo stesso numero di unità di carico.

OGGETTI

Gli oggetti di un inventario sono solo determinati **da una descrizione**, o **da un effetto** se sono oggetti speciali, e **dal loro valore di unità di carico**.

Gli oggetti potrebbero classificarsi da consumabili a temporanei a oggetti speciali, ma non ci sono classificazioni rigide.

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.
Questo modulo non propone alcun sistema di rarità da implementare con oggetti, armi ed armature.

FABBRICAZIONE

Quando si intende fabbricare un oggetto o un equipaggiamento, vengono presi in considerazione due valori: un **costo materiale** determinato in **unità di carico (u)** ed un **costo di lavorazione** determinato da **unità di tempo (t)**. Una **unità di tempo** viene rappresentata come circa **6 ore di lavoro**.

Fino a 3 nuove unità di materiale sono 1t da aggiungere alla fabbricazione; quindi fino a 3 unità di oggetto sono 1t mentre per 4, 5 o 6 unità sono 2t di fabbricazione.

ARMI E SCUDI

Per identificare il dado arma per fabbricare armi e scudi bisogna calcolare, attraverso un semplice calcolo la quantità di unità da pagare.

La quantità di dadi è pari al costo del dado (D), indicato nella tabella, per tante volte quanti dadi sono usati (N), sommato al numero di dadi usati (N), solo nel caso ne vengano usati più di 1. $[D*N+N]$

Unità	Dado	Unità	Dado
1u	d4	4u	2d4
2u	d6	6u	2d6
3u	d8	8u	2d8
4u	d10	10u	2d10
5u	d12	12u	2d12
9u	d20	84u	d100

ARMATURE E SCUDI

Per determinare i punti armatura per fabbricare armature, vanno calcolati anche loro attraverso il numero di unità utilizzate di materiale.

La quantità di punti armatura è pari al numero di unità (U) moltiplicato per 1,5 e arrotondato per difetto. $[U*1.5] \downarrow$

Unità	Punti	Unità	Punti
1u	1 PA	9u	13 PA
2u	3 PA	10u	15 PA
3u	4 PA	11u	16 PA
4u	6 PA	12u	18 PA
5u	7 PA	20u	30 PA
6u	9 PA	25u	37 PA
7u	10 PA	50u	75 PA
8u	12 PA	100u	150 PA