

# INVENTARIO

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

## INTRODUZIONE

Tutte le creature hanno una sorta di **inventario** proprio che definisce oggetti da loro portati. La differenza tra la maggior parte delle creature ed i personaggi giocanti è che questi ultimi differenziano tra inventario ed **equipaggiamento**. L'equipaggiamento è la parte di inventario indossata ed utilizzata. Mentre la maggior parte degli oggetti, materiali ed ingredienti si posano nell'inventario, gli equipaggiamenti sono oggetti speciali come armi ed armature.

## CARICO

Gli oggetti, *oltre che essere definiti da nome ed effetto magico utile a conquistare il mondo*, sono associati ad un proprio valore di unità.

Questo valore di unità si usa al fine di verificare il carico trasportabile da una creatura.

Le unità sono due: la prima è l'**unità di carico** (*uc*), classica unità che indica una sorta di grandezza e peso; e la seconda è l'**unità di liquido** (*ul*), un indicatore di massa liquida trasportabile da altri oggetti, come barili o fiale.

Quando viene citato il termine unità senza definire se è di carico o di liquido, viene spesso indicato per le unità di carico.

Una creatura è in grado di trasportare una quantità di unità di carico pari alla **somma** del valore massimo del suo **dado di Taglia** e del valore massimo del suo **dado di Resistenza**.

Ad esempio, se una creatura è di taglia normale con un d8 e in Resistenza ha un d8, il suo carico massimo è di 16 unità.

Quando una creatura decide di trasportare più unità del suo massimo stabilito, ottiene la condizione di Appesantito.

Le unità di carico e le unità di liquido sono grandezze variabili a seconda dell'oggetto in questione.

Ad esempio, un sacchetto di monete ed un pugnale sono spesso entrambi di 1 unità sebbene non siano

grandi e pesanti allo stesso modo.

Per riferimenti durante la creazione di oggetti, indicativamente, una unità di carico è un oggetto di circa 1,5kg occupante uno spazio di 20cm<sup>3</sup>, ed una unità di liquido è 1 bicchiere di liquido di circa 250ml.

Oggetti di piccole dimensioni che possono essere accumulati in gruppi, come monete o frecce, sono considerati in gruppo invece che singolarmente.

Ogni oggetto aggiunto all'inventario o all'equipaggiamento occupa almeno 1 unità di carico.

## EQUIPAGGIAMENTO

Ogni equipaggiamento, *sia esso arma, scudo, armatura, manoscritto o amuleto*, viene definito da un nome, una eventuale descrizione se fosse un oggetto speciale o di origine mitologica, un **dado oggetto** e delle **proprietà** supplementari, e ovviamente anche unità di carico.

## DADO OGGETTO

Il dado oggetto è l'equivalente nelle armi dei dadi caratteristica per le creature.

Un dado oggetto è definito da un **dado**, o da una sua combinazione come può essere 2d6+3, e da una **caratteristica** di creatura, come Forza o Resistenza.

Ogni qualvolta l'oggetto sia posto a prove, ad esempio per evitare una sua rottura o per una sua prova di ferita, deve essere tirato questo dado oggetto assegnato all'equipaggiamento.

Il dado **ha anche funzione di requisito**; se una creatura intende utilizzare l'oggetto nella sua piena efficienza, deve poter raggiungere, con il dado della caratteristica indicata, il valore massimo raggiungibile dal dado oggetto.

Ad esempio, se un dado oggetto è un d8 Forza, la creatura deve possedere almeno un d8 in Forza; se invece il dado oggetto fosse 2d6+8 Influenza, la creatura dovrebbe possedere almeno un d20 su Influenza per poterlo usare, perché il risultato massimo del dado oggetto sarebbe 20.

## PROPRIETÀ

Le proprietà di un oggetto sono effetti aggiuntivi che estendono il suo utilizzo.

Come **Difesa** per scudi ed armature o **Lancio** per definire armi a distanza.

- Difesa** Ha funzione difensiva, come un'armatura o uno scudo, con un numero di Punti Difesa pari alle unità di carico.
- Lancio** Spara proiettili o munizioni attraverso un meccanismo, o tecnica di lancio, per colpire a distanza.
- Teca** Può contenere un determinato numero di unità di carico, come uno zaino, o di unità di liquido, come una fiala.

## 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, ed equipaggiamenti.

## PUNTI DIFESA

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

Un equipaggiamento con punti difesa esauriti non è più in grado di assorbire danni e invece fa passare i danni che verranno subiti in seguito.

Un equipaggiamento può comunque essere riparato per riportarlo a punti difesa pieni.

Quando i punti difesa sono minori del danno da assorbire l'equipaggiamento si romperà, consumando tutti i punti difesa, ed il danno eccessivo verrà subito dalla creatura come fosse senza armatura.

La quantità di punti difesa è pari al numero di unità ( $U$ ) moltiplicato per 1,5 e arrotondato per difetto.

$$(U \times 1.5) \downarrow$$

Unità	Punti	Unità	Punti	Unità	Punti
1uc	1 PD	9uc	13 PD	25uc	37 PD
2uc	3 PD	10uc	15 PD	30uc	45 PD
3uc	4 PD	11uc	16 PD	40uc	60 PD
4uc	6 PD	12uc	18 PD	45uc	57 PD
5uc	7 PD	13uc	19 PD	50uc	75 PD
6uc	9 PD	14uc	21 PD	80uc	120 PD
7uc	10 PD	15uc	22 PD	90uc	135 PD
8uc	12 PD	20uc	30 PD	100uc	150 PD

## OGGETTI

Gli oggetti che non sono equipaggiamento, *ma che sono comunque necessari per la conquista del mondo*, sono chiamati semplicemente **oggetti**.

Questi oggetti sono **indicati nell'inventario** invece che nell'equipaggiamento e sono definiti da nome, descrizione, effetto e valore di unità di carico o contenibile in unità di liquido.