

INVENTARIO

La gestione dell'equipaggiamento è parte integrante dell'avventuriero. Soprattutto in momenti nel quale un forziere sembra possedere più tesori di quelli che si riescono a trasportare.

INTRODUZIONE

Tutte le creature hanno le capacità di trasportare oggetti con un loro concetto di **inventario**, alcune creature meglio di altre, soprattutto se aiutate da borse o scatole.

Le creature vengono comunque differenziate tra creature normali e personaggi giocanti, questo perché i personaggi giocanti hanno una parte di inventario chiamato **equipaggiamento**.

L'equipaggiamento è la parte di inventario dove vengono indicati gli **oggetti equipaggiati** alle creature, e quindi usate, come armi, armature e contenitori.

L'inventario invece contiene **oggetti utili come sacchi a pelo, lanterne, corde, pozioni o altri oggetti** con caratteristiche speciali.

CARICO

Ogni creatura avente un inventario possiede anche un determinato **carico**, ovvero un peso massimo trasportabile, ed una **portata**, ovvero un numero di oggetti massimi.

Il carico è determinato dalla somma dei valori massimi tra il dado Taglia ed il dado Resistenza, mentre la portata è determinata dal valore massimo del dado Taglia. *Ad esempio, un umano classico (Taglia d8; Resistenza d8) possiede un carico di 16 unità di carico ed una portata di 8 oggetti.*

Ogni oggetto occupa almeno 1 unità nella portata ed un valore intero di unità di carico nel carico, almeno di 1. *Ad esempio, una pergamena occupa 1 portata ed 1uc.*

Per **aumentare il carico** è necessario **aumentare la caratteristica di Resistenza** mentre invece **aumentare la portata non è possibile**, però è possibile caricare contenitori e zaini, i quali possono contenere diversi oggetti occupando un solo oggetto nella portata.

Quando una creatura si carica di più peso del suo carico o di più oggetti della sua portata ottiene la condizione di **Appesantito**.

CONTENITORI

I contenitori, sono oggetti dalla **proprietà Contenitore**, i quali possono contenere *uc* o *ul* a seconda del tipo di contenitore.

Quando vengono usati contenitori per superare il limite di portata, il **carico dei contenitori** indica quante *uc* possono essere inserite, ma **vengono comunque contate all'interno del carico della creatura** e non vengono escluse, *quindi un sacchetto di monete pieno (200 monete con peso di 2uc) sarà contato come un oggetto occupante 1 di portata e 2uc.*

Alcuni contenitori come i forzieri hanno un loro specifico peso che si aggiunge al peso che trasportano, chiamati **contenitori pesanti**, *quindi se trasportano 8uc di tesori ed il forziere pesa 4uc l'oggetto in sé peserà 12uc.*

Mentre altri contenitori come borse o sacchetti hanno un peso minimo che viene sovrapposto a quello del contenuto, chiamati **contenitori leggeri**, *quindi un sacchetto vuoto potrebbe pesare 1uc, ma con 1uc di monete al suo interno il suo peso rimane di 1uc, invece uno zaino di 4uc con un contenuto di 2uc peserà comunque 4uc.*

UNITÀ

Le unità rappresentate da contenitori ed inventari sono due: le **unità di carico** (*uc*) e le **unità di liquido** (*ul*).

Le *uc* sono unità rappresentanti **grandezze e pesi di oggetti** trasportabili, mentre le *ul* indicano il **numero di utilizzi di una bevanda**, come una pozione. *Ad esempio, se una fiala ha 2ul vuol dire che può essere bevuta 2 volte prima di esaurire.*

Le loro proporzioni sono 1:4, quindi 1uc è uguale a 4ul e viceversa, 1ul è uguale a 0,25uc.

Le *uc* e le *ul* sono unità variabili e non intendono un peso o una grandezza specifica ma una misura concettuale. Per riferimento e linea guida: 1uc è circa un oggetto di 1,5kg con una dimensione di 25cm³ mentre 1ul è una quantità di circa 250ml.

Le unità **non possono essere frazionabili** e devono rimanere **valori interi**. Questo vale anche per frecce, pergamene, fogli e materiali.

EQUIPAGGIAMENTO

Gli oggetti possono avere caratteristiche speciali a loro come pozioni, corde e lanterne, ma gli oggetti

con le capacità più importanti sono quelli di equipaggiamento come armi, armature e contenitori, chiamati, appunto, **equipaggiamenti**.

Ogni equipaggiamento possiede un **dado Oggetto**, questo è l'equivalente per gli oggetti dei dadi caratteristiche per le creature, infatti sono indicati come espressioni aleatorie accompagnate da una caratteristica, come Forza, Agilità o Conoscenza.

Il dado Oggetto è il **dado da utilizzare** quando l'oggetto è **messo sotto una determinata prova**, come la tensione dell'arco, la resistenza alla rottura di una spada, la ricarica di un fucile oppure il danno di un pugnale.

Inoltre il dado Oggetto è anche il **requisito necessario per la creatura** da poterlo utilizzare; il requisito viene rispettato quando il risultato massimo del dado Oggetto può essere raggiunto dal dado Caratteristica rispettivo della creatura dalla quale viene usato. *Ad esempio, se una creatura possiede un oggetto con dado 2d4+2 For, la creatura deve poter fare 10, per esempio con un d10 in Forza per poterlo usare.*

PROPRIETÀ

Un equipaggiamento può avere delle **proprietà**, queste sono caratteristiche che estendono il suo utilizzo ed effetto.

- Difesa** L'oggetto può proteggere la creatura da attacchi diretti contro il corpo assorbendone i danni. Questa protezione utilizza i **Punti Difesa**.
- Lancio** L'oggetto tira o spara proiettili o munizioni attraverso un meccanismo o una tecnica di lancio per colpire a distanza.
- Contenitore** L'oggetto può essere utilizzato per contenere oggetti o liquidi per organizzazione o futuro utilizzo, sia in *uc* sia in *ul*.

PUNTI DIFESA

I **Punti Difesa (PD)** sono un valore numerico indicante la quantità di danni ai Punti Ferita che l'oggetto di Difesa può assorbire prima di rompersi e necessitare di essere riparato.

Quando una creatura attacca un'altra creatura con equipaggiata, o utilizzante, un oggetto di Difesa, **il danno** invece di essere applicato direttamente alla

creatura **verrà applicato all'armatura** ai suoi PD. Questo accade **se determinate condizioni** come tiri per colpire o tiri per mira **sono state confermate**, questi dipendono interamente dai moduli di combattimento o scontro.

Quando i PD sono minori rispetto ai danni da assorbire, **i danni che superano i PD rimanenti penetreranno** nella creatura danneggiandola normalmente come se non avesse armature o scudi.

La quantità di PD di un oggetto di Difesa sono pari al numero di unità di carico (*U*) moltiplicati per 1,5 ed il risultato 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