

INVENTARIO

Per un avventuriero è importante saper gestire il proprio inventario, soprattutto quando si scopre un forziere con più armi speciali di quelle che si possono trasportare.

INTRODUZIONE

Ogni creatura ha capacità di trasportare oggetti tramite un **inventario**, che può essere formato da armi, zaini e tanti altri oggetti, fino a rendere la creatura sovraccaricata.

Gli oggetti attivamente utilizzabili come armature o armi sono considerati **equipaggiamenti** e gli altri oggetti semplicemente **oggetti** di inventario.

EQUIPAGGIAMENTO

Tutti gli oggetti sono cose determinate da un certo **ingombro** in unità di carico occupanti una portata della creatura, ed ogni equipaggiamento è un oggetto caratterizzato da un **dado oggetto** e da sue eventuali **proprietà**.

DADO OGGETTO

Un equipaggiamento può avere definita come dado oggetto una qualsiasi **espressione aleatoria** (in forma di dadi), accompagnata da una delle **caratteristiche** come FOR, RES o CON.

Questo dado oggetto è un elemento equivalente alle caratteristiche delle creature; il dado oggetto è infatti la **caratteristica dell'oggetto**.

Il dado oggetto è utilizzato quando l'oggetto deve compiere prove di caratteristica, come *la resistenza alla rottura* per una spada, *la tensione dell'arco* da parte di una creatura senza competenza oppure *la decifrazione di un libro* con scritture sconosciute.

Questo ha anche funzione di **requisito per la creatura utilizzante**. Infatti una creatura per utilizzare un oggetto deve poter fare, con la propria caratteristica indicata dal dado oggetto, il valore massimo raggiungibile dal dado oggetto.

Ad esempio, Una creatura che intende usare una spada avente un dado oggetto di d10 FOR deve poter fare 10, quindi il valore massimo raggiungibile dal dado oggetto, con la sua caratteristica di Forza; invece una creatura utilizzante una spada avente 2d6+8 INF come dado oggetto, deve poter fare 20 con il proprio dado di Influenza.

Quando più oggetti sono equipaggiati, la creatura

deve incontrare i requisiti per ogni oggetto equipaggiato; ed in caso di più oggetti avente la stessa caratteristica requisita, il requisito totale per la caratteristica viene sommato tra tutti gli equipaggiamenti delle stesse caratteristiche.

Ad esempio, una creatura con due spade avente ognuna un dado oggetto di d10 FOR, deve incontrare un requisito pari a 20 in Forza. Se le due spade hanno un dado oggetto rispettivamente una di d10 FOR e l'altra di d8 AGL, i requisiti non vengono sommati dato che le caratteristiche non sono la stessa.

PROPRIETÀ

Gli effetti di un equipaggiamento possono essere estesi attraverso la definizione di una o più proprietà all'oggetto stesso.

Ogni proprietà permette all'oggetto di compiere funzioni speciali come proteggere o espandere il numero di oggetti trasportabili.

- | | |
|--------------------|---|
| Lancio | L'oggetto è dotato di un meccanismo o permette una tecnica capace di lanciare munizioni o proiettili per grandi distanze, garantendo interazioni a lunga gittata. |
| Difesa | L'oggetto protegge la creatura equipaggiante da attacchi diretti al suo copro assorbendone i danni fino ad una quantità massima definita dai Punti Difesa dell'oggetto. |
| Contenitore | L'oggetto può contenere oggetti o liquidi per una quantità massima permettendo il trasporto di più oggetti occupando una sola portata dell'inventario. |

PUNTI DIFESA

Un oggetto con proprietà Difesa permette alla creatura equipaggiante di avere praticamente dei PF secondari, i quali **assorbiranno i danni** al posto dei PF principali, consumandosi.

Questi punti **una volta consumati e raggiunti lo 0**, non sono più utili e l'oggetto diventa solo un grave ingombro per la creatura, infatti l'armatura o lo scudo **possono considerarsi completamente rovinati** o rotti.

Tuttavia è possibile riparare l'oggetto recuperando una parte o la totalità dei suoi Punti Difesa origina-

li al posto di buttarla via per comprarne una nuova. Non è possibile invece rendere un oggetto più protettivo del suo valore originale senza alcuni incantamenti speciali o potenziamenti che ne aumentino l'ingombro.

I Punti Difesa originali di una nuova armatura appena fabbricata sono definiti dal suo ingombro in **unità di carico** (U), **moltiplicato** per 1,5 e successivamente **arrotondato per difetto**.

$$(U \times 1,5) \downarrow$$

Uno scudo di ingombro pari a 3uc avrebbe 4,5 PD, arrotondati per difetto diventano 4 PD.

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

CONTENITORE

Un oggetto con proprietà Contenitore permette alla creatura equipaggiante di superare i limiti di carico e portata **trasportando oggetti raggruppati**.

I contenitori possono trasportare sia carico che liquido a seconda del loro scopo. *Una bottiglia trasporterà liquido, mentre un forziere trasporterà carico ed un barile cambia a seconda del bisogno.*

I contenitori hanno un **carico trasportabile massimo** indicato, *oltre il quale non riusciranno a chiudersi*, che viene sommato o sovrascritto dal carico degli oggetti contenuti dal contenitore stesso a seconda del tipo di contenitore. Infine **occuperà in una sola portata dell'inventario** della creatura tanto carico quanto è contenuto.

I contenitori possono essere di tipo **leggero**, come le sacche, per cui hanno un carico proprio il quale viene sovrascritto dal carico del contenuto, ad esempio un sacchetto vuoto avrà un ingombro di 1uc ma se viene caricato con 1uc di monete continuerà ad ingombrare 1uc; oppure possono essere di tipo **pesante**, come i forzieri, ovvero il proprio carico viene sommato al carico del contenuto, ad esempio un barile vuoto occuperà 8uc e da pieno occuperà 20uc.

L'ingombro dei contenitori leggeri sarà l'ingombro più grande tra quello del contenuto ed il carico del contenitore stesso. Ad esempio, se una sacca, considerata contenitore leggero, occupasse 4uc da vuota e venisse riempita di 1uc di monete, continuerebbe ad occupare 4uc, ma se dovesse essere riempita di 6uc di monete cambierebbe l'ingombro a 6uc.

POTENZIAMENTI

Un equipaggiamento può essere potenziato da personaggi o creature in grado di farlo, come fabbri, artigiani, creature magiche, stregoni o divinità.

I **potenziamenti** possono essere **lineari** o **speciali**: i potenziamenti lineari sono potenziamenti del dado oggetto, aumentando requisiti, dado e peso dell'equipaggiamento, **non ci sono limiti a quanti potenziamenti lineari** possono essere fatti **ad un equipaggiamento**; i potenziamenti speciali sono invece potenziamenti che aggiungono effetti ad un costo di materiale o di Punti Vigore a seconda del potenziamento, **ci può essere solo 1 potenziamento speciale** per equipaggiamento; **potenziamenti speciali fisici** e potenziamenti speciali **magici sono considerati** due potenziamenti speciali **diversi e possono coesistere** nello stesso equipaggiamento.

Un potenziamento lineare ha costi scalari che riprendono i costi dei potenziamenti precedenti. Quindi se una spada corta [d8 AGL | 2uc] viene potenziata linearmente 1 volta costa 1uc di materiale per diventare una spada corta [d8+1 AGL | 3uc], ma per potenziarla linearmente una seconda volta costa 2uc di materiale per diventare quindi una spada corta [d8+2 AGL | 4uc], e per potenziarla una terza volta costa 3uc di materiale per diventare una spada corta [d8+3 AGL | 5uc]. Se un personaggio vuole potenziare una spada corta base direttamente ad un potenziamento come [d8+3 AGL | 5uc] deve spendere 3+2+1uc di materiale.

Un potenziamento speciale può avere un aggiornamento fisico costruito da un fabbro o un artigiano e costare materiale, quindi aumentando il peso dell'arma, aggiungendo un effetto come, per esempio, *la capacità di manovrarlo con una catena*; oppure il potenziamento speciale può avere un aggiornamento magico vincolato da uno stregone o da una divinità, costando in materiale e Punti Vigore, aggiungendo un effetto come, per esempio, *la possibilità di creare una copia fantasma che causa ugualmente danno*. **Il potenziamento spe-**

ciale magico è determinato dal modulo di magia utilizzato.

CARICO

Ogni oggetto ha un **valore di ingombro** chiamato carico. Un oggetto, all'interno di un inventario occuperà sempre 1 portata ed un certo valore di carico in uc. Gli oggetti con proprietà Contenitore, sebbene contengano più oggetti, occuperanno solo 1 portata ed un carico relativo al contenuto ed il contenitore.

Le creature ricavano la loro **portata**, ovvero il numero di oggetti massimi trasportabili, prendendo il **valore massimo** del loro **dado Taglia**. Una creatura di Taglia normale, con un dado Taglia d8, potrà portare al massimo 8 oggetti.

Le creature ricavano invece il proprio **carico**, ovvero l'ingombro massimo sopportabile di uc prima di sentirsi sovraccaricato, **sommando i valori massimi** del loro **dado Taglia** e del **dado in Resistenza**. Questo può essere aumentato, sviluppando la caratteristica di Resistenza.

Alcuni oggetti, come monete, pergamene o dadi, sono **oggetti raggruppabili**; questi sono oggetti che sia da singoli sia da gruppi occupano la stessa portata e carico, fino ad un massimo stabilito. Ad esempio, 1 sola moneta occupa 1uc, ma così anche un mucchio di 100 monete occupa 1uc.

Questi oggetti raggruppabili **hanno un numero massimo di gruppo**, come lo è 100 per alcune monete, indicando che se venissero raccolte 101 monete, per essere trasportate richiederebbero 2uc come carico minimo.

Se una creatura dovesse, per volontà o errore, trasportare più oggetti della sua portata massima o più uc di quanto sia indicato dal suo carico massimo otterrebbe la condizione di **Appesantito**, con al quale si sentirebbe sovraccaricato, muovendosi più lentamente e con svantaggi nell'agilità.

UNITÀ

Il carico viene indicato con due misure, una per il **carico materiale** e l'altra per il **carico liquido** d'uso.

Il carico materiale è indicato in **unità di carico** o uc, e rappresenta l'ingombro dell'oggetto, sia per peso sia per dimensioni, infatti un oggetto grande ed uno pesante avrebbero lo stesso valore di uc.

Il carico liquido invece è indicato in **unità di liquido** o ul, e rappresenta il numero di utilizzi rimanenti

per una bevanda o una pozione prima di potersi considerare vuota o finita. Quando 1ul è consumata, garantisce alla creatura consumante l'effetto di ciò che è stato consumato.

Ogni unità è intera e non è frazionabile, perciò 1uc di monete può equivalere a 2 monete oppure 16 oppure 100. Ciò nonostante, la proporzione tra uc e ul è pari ad 1:4 rispettivamente, quindi per ogni 1ul c'è l'ingombro utile per contenere 4ul.

Queste sono **unità di misura concettuali**, e servono per indicare una quantità variabile di materia sia per peso sia per spazio occupato o quantità di liquido per numero di usi; tuttavia come linea guida, per l'attribuzione di un valore in uc o ul ad un elemento non ancora definito, 1uc è circa un oggetto con peso simile a 1,5kg occupante 25cm³ di spazio; mentre 1ul è una quantità di liquido tra i 200ml ed i 300ml.