

# INVENTARIO

*Importante è per un avventuriero saper gestire il proprio inventario; sia mai la volta di rinunciare ad un buon bottino per una cattiva gestione.*

## INTRODUZIONE

Questo modulo genera un sistema semplice di gestione ed utilizzo degli oggetti nell'inventario di una creatura, attraverso ingombro e dadi caratteristica.

## EQUIPAGGIAMENTO

Di una creatura si dice **inventario** l'insieme di oggetti che trasporta; **equipaggiamento** si dice degli oggetti usati attivamente dalla creatura come armi ed armature.

Ogni oggetto ha una indicazione di **ingombro** in unità di carico, alcuni di essi possono **contenere** altri ingombri, ed ogni equipaggiamento ha anche una indicazione di un proprio **dado caratteristica**, indicante capacità e requisito.

## CARICO

*Tutti gli oggetti, ed equipaggiamenti, in comune sono ingombranti in un modo o nell'altro.*

L'ingombro di un oggetto è sempre indicato con un valore in **unità di carico** (uc) intero; questo valore non può essere contato frazionato e quindi ogni oggetto occupa sempre almeno 1uc.

Gli **oggetti di dimensioni ridotte**, come monete o piccole pietre, quando singoli occuperanno comunque 1uc, ma quando raggruppati in un sacchetto, o simili, occuperanno quanto indicato dal loro ingombro di gruppo.

Ad esempio, se delle monete hanno un peso di 1uc ogni 100 ( $\frac{1}{100}$ uc) ed un sacchetto contiene 256 monete, il sacchetto conterrà 3uc di monete in tutto.

## CARICO MASSIMO

Una creatura ha un determinato **carico massimo** di uc che può trasportare, oltre il quale riceve condizioni svantaggiose.

Il **carico massimo di una creatura** è determinato dalla somma tra i valori massimi di Taglia e Resistenza di una creatura; infatti il carico massimo di una creatura può crescere con la crescita della caratteristica di Resistenza.

Ad esempio, una creatura con una Taglia pari ad un d8 ed una Resistenza pari ad un d12, avrà un carico

massimo uguale a 20uc.

Se la creatura dovesse trasportare oggetti il cui carico complessivo supera il proprio carico massimo otterrebbe la condizione di **Sovraccarico**; questa condizione rimane applicata alla creatura finché il carico complessivo degli oggetti che trasporta non torna pari o inferiore al suo carico massimo.

## CONTENITORI

I contenitori sono oggetti che permettono di raggruppare uno o più oggetti e di raggruppare oggetti con ingombri di gruppo, come le monete.

Ogni contenitore, come ogni oggetto, ha un **proprio ingombro**, contato sul carico massimo della creatura, ed un **valore di carico** che il contenitore può **trasportare**.

L'ingombro degli oggetti inseriti all'interno del contenitore viene contato sul carico del contenitore e non su quello della creatura; la creatura dovrà solo tenere conto dell'ingombro del contenitore, e non di quello che contiene.

Il carico trasportabile di un contenitore non può essere sovraccaricato ed un contenitore non può contenere a sua volta contenitori con oggetti al loro interno.

## LIQUIDI

*Un contenitore potrebbe voler contenere liquidi invece che oggetti solidi, oppure entrambi.*

Un contenitore che contenga liquido, oltre o al posto di oggetti, ha indicato un valore di **unità di liquido** (ul), ovvero quante bevute un personaggio può fare da quel contenitore.

Tra unità di carico ed unità di liquido c'è una proporzione di 1:4, quindi 1uc è uguale a 4ul; infatti un contenitore che contenga sia oggetti sia liquidi, potrà contenere unità di liquido 4 volte le unità di carico.

## DADO

Ad ogni equipaggiamento viene associato ed indicato un dado caratteristica individuale, chiamato talvolta anche **dado equipaggiamento**.

Il dado caratteristica viene indicato con uno o più dadi, talvolta seguiti da dei modificatori ricevuti dal potenziamento delle armi, e dal nome di una caratteristica, come Forza o Studio.

Il dado equipaggiamento rappresenta la capacità di un equipaggiamento; un'arma con un d20 è meglio

performante di un'arma con un d8.

La **caratteristica** che accompagna il dado ha funzione di **requisito** per la creatura equipaggiante; quindi una creatura con un equipaggiamento dovrà poter fare, con la caratteristica indicata almeno il valore massimo indicato dal dado.

Ad esempio, se una creatura usa un'armatura indicata [d10 RES] dovrà poter fare almeno 10 con la sua caratteristica di Resistenza.

Questi requisiti si sommano tra di loro tra tutti gli oggetti equipaggiati dalla creatura, siano delle stesse caratteristiche o meno.

Ad esempio, una creatura con equipaggiata due armi indicate [d6 AGL] ciascuna, indica che al creatura dovrà poter fare 12 con la propria caratteristica di Agilità.

Oppure, una creatura con equipaggiata un'arma ed uno scudo indicati rispettivamente [d6 FOR] e [d4 RES], significa che la creatura deve poter fare 6 con la propria caratteristica di Forza e 4 con la propria caratteristica di Resistenza.

Una creatura non deve incontrare il requisito di un equipaggiamento nel caso non lo utilizzi ma lo trasporti soltanto; allo stesso modo se una creatura non incontra i requisiti per utilizzare un equipaggiamento potrà soltanto trasportarlo.

## **POTENZIAMENTO**

*Un equipaggiamento, dato in mano ad un fabbro, ad un arcanista o ad una divinità, ha tutte le potenzialità di essere aggiornato, e quindi potenziato.*

Un equipaggiamento può essere potenziato in 2 modi: potenziato **linearmente**, aumentando e migliorando il dado equipaggiamento, oppure potenziato **specialmente**, generando nuovi effetti per l'equipaggiamento.

I **potenziamenti lineari** sono **illimitati**, affinché la creatura richiedente il potenziamento abbia materiale e fondi a sufficienza per poterseli permettere.

Mentre i **potenziamenti speciali** sono **limitati ad 1 solo per equipaggiamento**; il numero di potenziamenti speciali può essere aumentato per casi eccezionali.

Ad esempio, se il primo potenziamento speciale è di tipo materiale ed il secondo è di tipo magico, entrambi i potenziamenti coesisteranno.

### **LINEARE**

Per potenziare linearmente un equipaggiamento si deve spendere tanto materiale quanto è il modifica-

tore finale sull'equipaggiamento così da ottenere un equipaggiamento più ingombrante ma anche più performante.

Il potenziamento può **aumentare** il dado od il **modificatore**, se già presente, **solo di [+1]**; quindi un'arma indicata [d6] quando potenziata linearmente può solo essere potenziata a [d6+1]; di conseguenza un'armatura [d10+3] può solo essere potenziata a [d10+4].

La **spesa di materiale** per il potenziamento lineare è invece **pari al modificatore** che l'arma raggiungerà; quindi per potenziare un'armatura a [d10+4] si spenderanno 4uc di materiale nonostante sia stata un'armatura da [d10+3] in precedenza.

Il potenziamento lineare inoltre **aumenta l'ingombro** dell'equipaggiamento migliorato di tanto quanto materiale è stato speso, o **tanto quanto è il modificatore** finale; quindi un equipaggiamento di [d6], con un ingombro di 2uc, quando potenziato a [d6+3] risulterà avere un ingombro di 5uc.

In realtà si può potenziare un equipaggiamento da [d8] a [d8+4] però il costo materiale sarebbe pari a 4+3+2+1uc dato che verrebbero saltati tutti i potenziamenti precedenti.

### **SPECIALE**

Per potenziare specialmente invece è necessario spendere materiale o altre risorse a seconda dell'effetto che si vuole aggiungere all'equipaggiamento.

Se ad una armatura si vuole aggiungere un potenziamento in grado di perforare chiunque provi ad andarci contro, si dovrà spendere materiale spinoso apposta da poter essere installato sull'armatura.

Invece se un'arma vuole installare una catena in modo da essere retrattile, o una corda per poter essere usata da rampino, si dovrà spendere il materiale necessario a produrre la catena o la corda.

Il **metodo** è **simile** anche per **potenziamenti speciali di altra natura**, come magica, divina o simili; quindi si dovranno consultare i rispettivi moduli, come possono essere gli incantamenti per la magia.