

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

CAPACITÀ DI TRASPORTO

Le regole sull'ingombro determinano quanto l'armatura e l'equipaggiamento di un personaggio lo rallentino. L'ingombro si divide in due parti: ingombro dell'armatura e ingombro del peso totale.

Ingombro dell'armatura: L'armatura di un personaggio definisce il suo bonus massimo di Destrezza alla CA, la sua penalità di armatura alla prova, la sua velocità e quanto si muove velocemente quando corre. A meno che il personaggio non sia particolarmente debole o non stia trasportando molta attrezzatura, questo è tutto quello che si deve sapere. L'attrezzatura extra che trasporta il personaggio, come armi e corda, non lo rallenterà più di quanto non faccia già la sua armatura.

Tuttavia, se il personaggio è debole o sta trasportando molta attrezzatura, allora bisogna calcolare l'ingombro del peso. Farlo è molto importante quando il personaggio sta tentando di trasportare qualche oggetto pesante, come una cassa del tesoro.

Peso: Nel caso si intenda determinare se l'attrezzatura di un personaggio sia abbastanza pesante da rallentarlo (più di quanto non faccia già la sua armatura), calcolare il peso totale di armatura, armi e attrezzatura. Confrontare questo totale con la Forza del personaggio nella Tabella: "Capacità di trasporto". In base a come il peso si confronta con la capacità di trasporto, il personaggio sta trasportando un carico leggero, medio o pesante. Come l'armatura, anche il carico fornisce al personaggio un bonus massimo di Destrezza alla CA, una penalità alla prova (che funziona come una penalità di armatura alla prova), una velocità e un fattore di corsa, come indicato nella Tabella: "Trasportare carichi". Un carico medio o pesante influisce sulle abilità del personaggio come quando indossa un'armatura media o pesante. Trasportare un peso leggero, invece, non lo ingombra affatto.

Se il personaggio indossa un'armatura, bisogna usare il valore peggiore (dell'armatura o del peso) per ogni categoria. Non bisogna sommare le penalità.

Sollevere e trascinare: Un personaggio può sollevare sopra la testa fino al carico massimo.

Un personaggio può sollevare dal terreno fino al doppio del carico massimo, ma può solo barcollare con esso. Mentre è sovraccaricato in questo modo, il personaggio perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA e può solo muoversi di 1,5 metri per round (come azione di round completo).

Un personaggio generalmente può spingere o trascinare sul terreno fino a cinque volte il carico massimo. Condizioni favorevoli possono raddoppiare queste cifre, e circostanze sfavorevoli possono ridurle alla metà o meno.

Creature più grandi e più piccole: I valori nella Tabella: "Capacità di trasporto" sono per creature bipedi di taglia Media. Creature bipedi più grandi possono trasportare più peso in base alla categoria di taglia: Grande x2, Enorme x4, Mastodontica x8 e Colossale x16. Creature bipedi più piccole possono trasportare meno peso in base alla categoria di taglia: Piccola x3/4, Minuscola x1/2, Minuta x1/4 e Piccolissima x1/8.

Le creature quadrupedi, come i cavalli, possono trasportare pesi superiori. Al posto dei precedenti modificatori, moltiplicare il valore corrispondente al punteggio di Forza sulla Tabella: "Capacità di trasporto" come segue: Piccolissima x1/4, Minuta x1/2, Minuscola x3/4, Piccola x1, Media x1,5, Grande x3, Enorme x6, Mastodontica x12 e Colossale x24.

Forza spaventosa: Per punteggi di Forza non elencati, determinare la capacità di trasporto in questo modo. Trovare il punteggio di Forza tra 20 e 29 che abbia la stessa unità decimale del punteggio di Forza della creatura. Moltiplicare questo valore per 4 se la Forza della creatura è nella trentina, per 16 se è nella quarantina, per 64 se è nella cinquantina e così via.

Tabella: Capacità di trasporto

Punteggio di Forza	Carico leggero	Carico medio	Carico pesante
1	fino a 1,5 kg	2 - 3 kg	3,5 - 5 kg
2	fino a 3 kg	3,5 - 6,5 kg	7 - 10 kg
3	fino a 5 kg	5,5 - 10 kg	10,5 - 15 kg
4	fino a 6,5 kg	7 - 13 kg	13,5 - 20 kg
5	fino a 8 kg	8,5 - 16,5 kg	17 - 25 kg
6	fino a 10 kg	10,5 - 20 kg	20,5 - 30 kg
7	fino a 11,5 kg	12 - 23 kg	23,5 - 35 kg
8	fino a 13 kg	13,5 - 26,5 kg	27 - 40 kg
9	fino a 15 kg	15,5 - 30 kg	30,5 - 45 kg
10	fino a 16,5 kg	17 - 33 kg	33,5 - 50 kg
11	fino a 19 kg	19,5 - 38 kg	38,5 - 57,5 kg
12	fino a 21,5 kg	22 - 43 kg	43,5 - 65 kg
13	fino a 25 kg	25,5 - 50 kg	50,5 - 75 kg
14	fino a 29 kg	29,5 - 58 kg	58,5 - 87,5 kg
15	fino a 33 kg	33,5 - 66,5 kg	67 - 100 kg
16	fino a 38 kg	38,5 - 76,5 kg	77 - 115 kg
17	fino a 43 kg	43,5 - 86,5 kg	87 - 130 kg
18	fino a 50 kg	50,5 - 100 kg	100,5 - 150 kg
19	fino a 58 kg	58,5 - 116,5 kg	117 - 175 kg
20	fino a 66,5 kg	67 - 133 kg	133,5 - 200 kg
21	fino a 76,5 kg	77 - 153 kg	153,5 - 230 kg
22	fino a 86,5 kg	87 - 173 kg	173,5 - 260 kg
23	fino a 100 kg	100,5 - 200 kg	200,5 - 300 kg
24	fino a 116,5 kg	117 - 233 kg	233,5 - 350 kg
25	fino a 133 kg	133,5 - 266,5 kg	267 - 400 kg
26	fino a 153 kg	153,5 - 306,5 kg	307 - 460 kg
27	fino a 173 kg	173,5 - 346,5 kg	347 - 520 kg
28	fino a 200 kg	200,5 - 400 kg	400,5 - 600 kg
29	fino a 233 kg	233,5 - 466,5 kg	467 - 700 kg
+10	x4	x4	x4

Tabella: Trasportare carichi

Carico	Des max	Penalità alla prova	Velocità		Correre
			(9 metri)	(6 metri)	
Medio	+3	-3	6 m	4,5 m	x4
Pesante	+1	-6	6 m	4,5 m	x3

Armatura e ingombri per altre velocità base

La tabella seguente fornisce i valori di velocità per tutte le velocità base da 6 metri a 30 metri (in incrementi di 3 metri).

Velocità base	Velocità ridotta	Velocità base	Velocità ridotta
6 m	4,5 m	21 m	15 m
9 m	6 m	24 m	16,5 m
12 m	9 m	27 m	18 m
15 m	10,5 m	30 m	21 m
18 m	12 m		