

## Ingombro e Movimento di Marco Dalmonte

### Ingombro Massimo Trasportabile

L'ingombro viene definito come il peso massimo trasportabile da un individuo e viene misurato in monete (abbreviato mon.). L'ingombro dunque, è una misura del peso-volume di un oggetto. Per tradurre l'ingombro in monete in un peso in grammi basta fare questa semplice equazione: 1 moneta = 50 grammi.

In base alla Forza di un personaggio, alla sua Costituzione e alle sue dimensioni, ciascun individuo può riuscire a portarsi appresso un certo quantitativo di peso. Con questa misura non si intende il peso massimo sollevabile (vedi sezione sottostante), ma semplicemente il massimo peso che il fisico di un individuo può reggere prima di crollare senza potersi più muovere. L'ingombro infatti determina anche la capacità di movimento dell'individuo, in base al rapporto fra l'ingombro trasportato (la somma dell'ingombro degli oggetti che il personaggio indossa) e l'ingombro Massimo Trasportabile. L'**Ingombro Massimo Trasportabile** in monete (IMT) o il Peso Massimo Trasportabile in kg (PMT) si ottiene dalla formula seguente:

$$I.M.T. (mon) = \{ [ COS + (FOR \times Y) ] \times 20 \} \times C.d.T.$$

$$P.M.T. (Kg) = [ Costituzione + (Forza \times Y) ] \times C.d.T.$$

L'I.M.T. in monete si può anche ottenere dividendo il P.M.T. espresso in grammi per 50.

Il Coefficiente di Taglia (**C.d.T.**) è il valore per cui bisogna moltiplicare il risultato dell'operazione fra parentesi quadre per ottenere l'IMT effettivo, che dipende cioè dalla taglia dell'individuo, come riportato nella Tabella I dell'Introduzione.

Il coefficiente **Y** è un valore che dipende dalla Forza del personaggio: in pratica, è pari a un terzo della Forza (arrotondando per eccesso), come mostra la tabella esemplificativa che segue:

Forza	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21
Y	1	2	3	4	5	6	7

Il **peso (o ingombro) massimo sollevabile con due mani** invece è pari al doppio del Peso (o Ingombro) Massimo Trasportabile, mentre il **peso (o ingombro) massimo trascicabile** è pari al triplo del PMT (o IMT). È possibile tenere sollevato o trascinare un peso per un numero di round pari alla metà del punteggio di Forza del personaggio (prova di Forza richiesta solo all'inizio per sollevare il peso o cominciare a trascinarlo).

### Movimento Effettivo

Siamo così giunti al movimento effettivo in funzione dell'ingombro trasportato. La velocità di movimento dipende dal rapporto tra l'ingombro trasportato (IT) rispetto all'ingombro Massimo Trasportabile (IMT): per ogni frazione di ingombro trasportato pari a 1/3 dell'ingombro Massimo trasportabile, la velocità massima diminuisce di 1/3. In sintesi:

Ingombro	Leggero	Medio	Pesante
IT / IMT	< 1/3	< 2/3	> 2/3
Velocità	Normale	2/3	1/3

Quindi se l'ingombro trasportato rimane entro 1/3 del totale consentito, la velocità rimane quella base. Se l'ingombro supera 1/3 ma rientra nei 2/3 del totale, la velocità diventa 2/3 di quella base. Se poi l'ingombro supera i 2/3, la velocità diventa 1/3 di quella base. Risulta logico che se un individuo porta con sé più peso di quello che può trasportare (il suo Ingombro Trasportato supera l'ingombro Massimo Trasportabile) non riuscirà più a muoversi (la velocità si azzererà).

Se un personaggio è più piccolo di un altro, a parità di ingombro, è ovvio che i suoi passi saranno più corti e il suo movimento ridotto, e viceversa. Perciò per ogni differenza di taglia da quella media, il movimento base (camminata) si riduce di 3 metri (per creature più piccole) o aumenta di 3 metri (per quelle più grandi).

*Esempio:* il movimento base di un halfling (taglia piccola) non è solo 9 metri al round, mentre quello di un ogre (taglia grande) è di 15 metri al round.

Di seguito viene fornita una tabella delle velocità di movimento base tipiche per creature bipedi umanoidi in base alla taglia. Il movimento base (camminando) di una creatura determina sia la velocità massima di corsa (il triplo del movimento base), sia la velocità oraria espressa in Km (un terzo del valore del movimento base), che si calcola moltiplicando la velocità di cammino per 6 (un minuto) e poi per 60 (un'ora).

Taglia	Corsa (m/rnd)	Camminata (m/rnd)	Vel. oraria (Km/ora)
Gigantesca	63	21	7
Enorme	54	18	6
Grande	45	15	5
Media	36	12	4
Piccola	27	9	3
Minuta	18	6	2
Minuscola	9	3	1

Si può anche usare la velocità di corsa per calcolare il movimento orario, ma non si può correre per più di tre ore al giorno e mai per più di un'ora consecutiva, e bisogna poi riposarsi (cioè non spostarsi a oltre metà della velocità di cammino) per 2 ore per ogni ora passata a correre, così come normalmente occorre riposarsi per un'ora per ogni ora trascorsa in viaggio. Se ciò non viene fatto, il personaggio perde 1 punto Costituzione temporaneo per ogni turno in cui continua a spostarsi a velocità normale (non può correre di nuovo finché non si riposa), e deve effettuare una prova di Costituzione ogni ora o accasciarsi al suolo. Dormirà per un numero di ore pari a quelle trascorse spostandosi, e quando si desterà la Costituzione sarà tornata normale.

## Ingombro Maneggiabile

Questo valore indica il massimo ingombro in monete di un oggetto che il personaggio è in grado di maneggiare con una mano sola. Ovviamente il peso maneggiabile dipende dalla Forza di un personaggio. Fermo restando che un personaggio non può maneggiare con una sola mano oggetti più grandi della sua taglia, questa formula ci aiuta a capire l'ingombro in monete di un oggetto che l'individuo può maneggiare con una mano sola (per capire qual è l'ingombro maneggiabile con due mani, semplicemente moltiplicate per due il valore ottenuto):

$$\text{Ingombro Maneggiabile a 1 mano (monete)} = (\text{Forza} \times \text{Moltiplicatore}) \times \text{Coefficiente di Taglia}$$

Fare riferimento alla seguente tabella per determinare il Moltiplicatore in base alla Forza dell'individuo:

**TAB. 2.1 – INGOMBRO MANEGGIABILE**

<i>Forza</i>	<i>Moltipl.</i>
1 – 20	× 6
21 – 40	× 7
41 – 60	× 8
61 – 80	× 9
81 – 100	× 10

Per calcolare il peso massimo maneggiabile in grammi, moltiplicare per 50 l'ingombro in monete.