

Punti Oro, Beni e Attività Commerciali
Guida all'economia su Racconti delle Valli

22 novembre 2020

INDICE

1 Punti Oro	1	Fabbro	10
Cosa sono i PO	1	Stalla	11
PO iniziali	1	Magazzino	11
Come accumularli	1	Ufficio	11
Come Spenderli	1	Taverna	11
Scambio tra PG	2	Sala delle Torture	11
2 Immobili	3	Sala da Allenamento, Combattimento	11
Acquistare un immobile	3	Sala da Allenamento, Ladro	11
Tipi di immobili	3	Sala dei Trofei, Base	12
Immobili Residenziali	4	Sala dei Trofei, Museo	12
Immobili Pubblici e Investimenti	4	Laboratorio Artigiano	12
Componenti	4	Campo Coltivato (1 acro)	12
Laboratorio Alchemico	5	Difese	12
Armeria	5	Mura	12
Teatro	5	Porte e Serrature	13
Barbacane	7	Incantamenti	13
Dormitorio	7	Stanza della comodità	13
Bagno	8	Stanza del Carattere Nascosto	13
Camera da Letto	8	Stanza della Visione	13
Cappella	8	Cappella Sacra	13
Sala Comune	8	Cappella Sacrilega	14
Giardino	8	Circolo di Protezione Inciso (Bene- Male-Legge-Caos)	14
Sala da Pranzo	9	Lavabo Sempre Pieno	14
Molo, Base	9	Dispensa Sempre Piena	14
Arsenale	9	Giardino della Comprensione	14
Bacino di Carenaggio	9	Statua Guardiana	14
Ingresso Fortificato	9	Sala dell'Amicizia	14
Torretta di Guardia	9	Sala del Linguaggio	14
Cucina	9	Sala della Verità	14
Biblioteca	10	Iscrizione dell'Occultamento	15
Laboratorio Magico	10	Iscrizione della Falsità	15
Prigione	10	Iscrizione della Riservatezza	15
Stanza Servitù	10	Iscrizione dell'Assenza	15
Negozio	10	Iscrizione dell'Urgenza	15

Servitore Invisibile	16
Stanza Perduta	16
Dispensa della Conservazione (Obitorio della Conservazione)	16
Piattaforma della Levitazione	16
Sigillo dell'Antimagia	16
Pietre Parlanti	17
Stalle della Comprensione	17
Tavolo della Freschezza	17
Tavolo del Pasto Sicuro	17
Servitori e PNG	17

3 Investimenti	18
Tipologie di attività	18
Requisiti per investire	18
Minimo per investire	18
Massimo Investibile	18
L'influenza delle gilde a Hillsfar	20
Rendita	20
Investimento effettivo	21
Imprevisti e Probabilità	21
IN GIOCO	22

CAPITOLO 1: PUNTI ORO



UESTO CAPITOLO VI SPIEGHERÀ cosa sono i Punti Oro, come potete ottenerli e come potete spenderli.

COSA SONO I PO

I punti oro stanno all'oro come i PP stanno ai PX; sono una "valuta virtuale" la cui presenza nel server è controllata dallo staff e che rappresenta tutte le volte in cui un PG ottiene denaro dall'ambientazione - ricompense date dai PNG, rendite di un negozio, premi quest di altra natura.

I PO nascono come metodo per contenere l'inflazione data dal fatto che, in un mondo persistente, l'oro è un bene virtualmente infinito che può essere accumulato nel tempo e che, di conseguenza, non può adeguatamente rappresentare la ricchezza di un personaggio all'interno del setting.

Ogni volta che un PG vuole spendere oro interagendo col setting in gdr - e ciò include avviare un'attività commerciale, ma anche fare donazioni, cercare di corrompere qualcuno, pagare un PNG per spargere voci e così via - deve avere a disposizione la cifra che vuole spendere in PO (e in oro sonante, ovviamente).

Esempio. Il pg Gianastrubale vuole fare costruire una grande statua con le sue fattezze al centro della piazza, e scopre che la statua gli costerà 10mila monete. Gianastrubale ha 40.000 monete in banca e 12.000 PO. Spende quindi 10.000 monete e 10000 PO, andando a 30k e 2k rispettivamente. I PG possono vedere il loro saldo in PO comodamente dal PC Tool, o in banca quando guardano il saldo del loro conto.

PO INIZIALI

Tutti i pg creati prima di luglio 2020 hanno avuto il 20% del saldo del proprio conto in banca convertito in PO, con un massimale di 20.000 PO per personaggio. Tutti i pg creati dopo il luglio 2020 partono invece con **540 PO**, ovvero il 20% della ricchezza iniziale di 2700 monete.

Attenzione. Per i PG di seconda generazione, tale valore rimane invariato e non scala con il livello. È comunque possibile spendere 1 punto bonus alla creazione del pg di seconda generazione per ottenere un bonus di 5000 PO e MO in partenza, non spendibili per l'equipaggiamento.

COME ACCUMULARLI

I DM danno PO (insieme all'oro) tutte le volte in cui il vostro PG riceve del denaro dall'ambientazione: ricompense, pagamenti, ma anche semplicemente denaro trovato durante una quest o - a discrezione del dm - ottenuto dalla vendita di beni narrativi ottenuti in quest come gioielli o altri preziosi. Un DM vi darà sempre la stessa cifra in oro e PO, quindi ad es. 1000 mo e 1000 PO e così via. I PO possono anche essere guadagnati come profitto di un'attività commerciale - vedi capitolo 3.

COME SPENDERLI

I PO vengono spesi tutte le volte che il PG interagisce con l'ambientazione: elemosine, donazioni, mazzette, acquisti di qualsiasi tipo. Ecco, a titolo esemplificativo, una lista di ciò che potete e *dovete* fare con i PO; la lista non è da considerarsi esaustiva, il limite è solo la vostra fantasia.

- Acquisizione immobili (sia commerciali che residenziali)

- Acquisizione beni mobili (es. imbarcazioni)
- Affitto/noleggio di un bene (es. passaggio su una nave, noleggio di un carro)
- Pagamento di eventuali multe o risarcimenti
- Donazioni
- Iscrizione a una gilda della città
- Assunzione di collaboratori e/o servitù varia
- Acquisto di schiavi
- Acquisto di servizi da PNG:
 - uso di una biblioteca
 - lezioni di lingua
 - ricerche per creazione di incantesimi
 - ricerca di informazioni/pettegolezzi
 - spionaggio/corruzione/mazzetta (dove applicabile)
- Acquisto di oggetti magici personalizzati
- Acquisto di risorse speciali

certo quantitativo di PO come donazione per ampliare il suo tempio).

Acquisto di oggetti magici. L'acquisto di oggetti magici personalizzati sarà possibile solo tramite listini - che verranno pubblicati in seguito e saranno soggetti a variazioni secondo le condizioni GDR - e riguarderà esclusivamente oggetti di natura GDR non craftabili dai PG (es. armatura del mascheramento, anello del sostentamento e così via).

Acquisto di risorse. L'acquisto di risorse sarà anch'esso possibile solo in condizioni GDR specifiche (vendor speciali, aste etc) e avrà lo scopo di permettere l'acquisto limitato di risorse non altrimenti trovabili come quelle legate alle zone fredde, o al deserto, o ad altri piani.

SCAMBIO TRA PG

Ad oggi non è possibile scambiare PO tra PG direttamente; è possibile però per più PG concorrere allo stesso obiettivo (es. pagare metà ciascuno un immobile) o fare una donazione, mediata dal DM, per permettere a un PG di realizzare il suo obiettivo (es. donare a un PG un

CAPITOLO 2: IMMOBILI



U RDV, I PERSONAGGI POSSONO acquistare degli immobili, sia per uso personale, sia per uso pubblico, sia per un'attività commerciale.

ACQUISTARE UN IMMOBILE

Per acquistare un immobile, è necessario rispettare le seguenti condizioni:

Livello. È necessario essere di livello effettivo (incluso il modificatore di livello, per i personaggi appartenenti a razze speciali) maggiore o uguale a 6.

Tempo. È necessario avere giocato il personaggio in modo continuativo per almeno due mesi. A discrezione dello staff, è possibile una deroga a questa regola in circostanze specifiche o, nel caso di un vecchio player che sia tornato a giocare dopo molto tempo, è possibile fare ripartire il conteggio del tempo dal suo ritorno.

Mapping dell'area. È necessario provvedere personalmente al mapping dell'area interna del proprio immobile. L'eventuale area esterna verrà, dove necessario, modificata dallo staff. Vi sarà fornita una versione aggiornata del modulo con i contenuti personalizzati per mappare.

TIPI DI IMMOBILI

Gli immobili si dividono in tre categorie:

- **Immobili residenziali:** si tratta di un immobile (massimo 1 per personaggio) in cui il personaggio risiede più o meno stabilmente, o che comunque considera "casa".
- **Immobile pubblico:** si tratta di immobili destinati a un uso pubblico o comunque promiscuo, ma che non producono una rendita. Rientrano in questa categoria sedi di gilda, templi, laboratori o botteghe dove il PG esercita a titolo personale la sua attività (es. negozio dove vende gli oggetti craftati).
- **Investimenti:** si tratta di immobili in cui si svolge un'attività che il PG non gestisce personalmente nel quotidiano, e che producono una rendita. Rientrano in questa categoria negozi, locande, fattorie etc. Questa tipologia di immobile verrà ulteriormente approfondita nel capitolo 3.

Ricchezza degli immobili. Sia nelle regole per gli immobili residenziali che per quelli commerciali, ricorreranno le definizioni **base**, **benestante** e **lusso**. Tali definizioni indicano quanto un tile o un componente è lussuoso, raffinato, elegante e costoso. Di seguito elenchiamo alcuni criteri per stabilire in quale categoria rientra un componente; la decisione finale spetta comunque allo staff, che dopo avere visionato l'area proposta delibererà sui singoli tile o componenti.

- **Base:** un tile o un componente base è in legno (se sopra terra) o in pietra non decorata (se sotto terra). I mobili sono semplici e grezzi: panche di legno senza cuscini, tavoli non decorati, letti imbottiti di paglia. Se ci sono tappeti, sono vecchi e consumati oppure pellicce d'animale. Non ci sono quadri o decorazioni alle pareti.
- **Benestante:** un tile o un componente benestante è in legno (se sopra terra) o in pietra (se sotto terra). Il legno o la pietra possono essere decorati. I mobili sono di qualità: divani e sedie imbottite, letti anche a baldacchino con comode coperte, tappeti. Alle pareti ci sono decorazioni, quadri, tende. *La*

maggior parte delle abitazioni dei PG rientra in questa categoria.

- **Lusso:** un tile o un componente lusso è in marmo o qualche altro materiale pregiato e/o riccamente decorato. I mobili sono di qualità particolarmente alta, e grande cura è data alle decorazioni: vasi pregiati, statue, piante esotiche. Rientrano nella categoria anche tutti quei lussi e quelle comodità che non si trovano frequentemente nelle case benestanti, come terme private, piscine interne, serre e similari. *Un'abitazione in cui vi siano stanze di lusso deve avere almeno un servitore o attendente PNG (vedi paragrafo "Servitori e PNG").*

IMMOBILI RESIDENZIALI

Un immobile residenziale è un immobile che appartiene a uno o più pg; nessun proprietario può essere estromesso dagli altri, a meno di accordo in cui gli altri proprietari accettino di comprare la sua parte dell'immobile.

A differenza degli immobili commerciali e delle sedi di gilda, il cui costo è misurato in componenti, il costo degli immobili residenziali viene calcolato in base ai tile, secondo la seguente formula:

- **Un tile base:** 200 PO
- **Un tile benestante:** 500 PO
- **Un tile lusso:** 1500 PO

I tile di collegamento - come corridoi e scale - si pagano la metà (nei limiti della ragionevolezza).

Nota. Nel caso si desideri aggiungere a un immobile residenziale una stanza o una funzionalità che esulino dalle normali stanze di una casa (es. un piccolo molo per una casa che si affaccia sul mare, un laboratorio magico o una sala delle torture) è comunque possibile utilizzare, limitatamente alla stanza "speciale", il regolamento dei componenti.

IMMOBILI PUBBLICI E INVESTIMENTI

Gli immobili pubblici e gli investimenti coprono una svariata serie di funzionalità che esula dal semplice ambito domestico; per questo, il loro costo è calcolato in componenti - vedi sezione "Componenti" e non in tile.

In linea di principio ed in mancanza di accordi diversi, gli immobili pubblici e gli investimenti appartengono a chi li paga; questo significa che ciascuno dei proprietari può cedere la propria quota ad altri, e allo stesso tempo che non è possibile estromettere un proprietario senza ripagargli la somma spesa per l'immobile.

Sedi di Gilda. Fanno eccezioni le sedi di gilde riconosciute: a meno di accordi diversi in GDR, una sede di gilda non appartiene a un singolo individuo bensì alla gilda stessa. Ciò significa che, nel momento in cui un personaggio lascia la gilda, perde ogni diritto sull'immobile, mentre chi entra nella gilda entra a far parte dei proprietari. Per richiedere una sede di gilda, è necessario che la gilda abbia almeno 4 componenti; tutti e 4 i componenti devono rispettare il criterio del tempo, e almeno uno deve rispettare il criterio del livello. È comunque necessario provvedere individualmente al mapping dell'area.

COMPONENTI

I componenti rappresentano l'unità minima di misura di un immobile pubblico o di un investimento; un componente è, essenzialmente, un'unità funzionale, uno spazio che risponde a una specifica funzione all'interno di un immobile. Nella maggioranza dei casi, un componente corrisponde a una stanza (ad esempio una cucina, un laboratorio alchemico, un'armeria, un dormitorio). Sono però considerati componenti anche alcuni tipi di spazi esterni o

complessi di stanze, come ad esempio un giardino, una torretta di guardia, una piccola prigione e così via.

Ogni componente ha un **costo** in MO e PO, e per gli interni una **grandezza massima** in tile. La maggior parte dei componenti possono essere presi più volte per coprire un'area più grande. Alcuni componenti hanno anche dei **requisiti** in termini di PNG; ad esempio, non si possono avere torrette di guardia senza guardie. Nota: la dimensione massima indicata è la grandezza massima che un componente può avere prima che sia necessario acquistarlo più volte. È comunque possibile mappare un componente con una dimensione minore di quella massima; non sono però previsti sconti o rimborsi. Qualora un componente sia da mappare all'esterno, la dimensione massima indicata sarà N.A. Eventuali richieste che esulino dai componenti descritti qui sotto saranno valutate dallo staff.

Perché componenti e non tile? La scelta di dividere gli immobili in componenti è basata innanzitutto sul manuale della 3.5 *Stronghold Builder's Guidebook*, adattato alle esigenze di un mondo persistente. La scelta di utilizzare questa notazione solo per gli immobili commerciali e le sedi di gilda è dovuta al fatto che, mentre una casa ha essenzialmente sempre gli stessi componenti - una cucina, uno studio, una sala da pranzo, delle camere da letto e così via - un immobile commerciale o una sede di gilda hanno spesso caratteristiche e necessità che sarebbero difficili da valutare tile per tile, in quanto il loro valore non sta nella grandezza ma in quello che contengono (es. prigione vs cantiere navale vs tempio). *Nota: le descrizioni dei componenti sono indicative e servono per dare un'idea dello stile che ci si aspetta, non sono da considerarsi guide*

obbligatorie.

Nota. È possibile collegare i vari componenti con scale o corridoi senza aumento di prezzo, con ragionevolezza (non fate un corridoio di 20 tile solo perché sperate di non pagarlo).

LABORATORIO ALCHEMICO

BASE

Questo laboratorio alchemico ha un pavimento di pietra o legno grezzo, spesso macchiato o usurato. Contiene un focolare o un braciere, un paio di lavabi e una botte piena d'acqua; sono inoltre presenti scaffali con tutti i vari strumenti necessari per praticare l'alchimia, e un bancone utilizzabile.

BENESTANTE

Questo laboratorio ha, oltre a quanto descritto sopra, un pavimento più confortevole, un ampio numero di lavagne per prendere appunti, un tavolino per scrivere e così via.

ARMERIA

BASE

Una stanza semplice con rastrelliere per armi e armature, che ha abbastanza spazio per contenere equipaggiamento per 25 persone (equipaggiamento non incluso nel prezzo). Può essere preso più volte.

BENESTANTE

Una stanza decorata con tappeti, arazzi e altri quadri a tema militare. Capienza uguale alla precedente.

TEATRO

BENESTANTE

Questo spazio è stato pensato per avere una buona acustica; ha un palco e panche non imbottite per 30 persone. Chi usa l'abilità di Intrattenere qui ha un bonus di +2.

LISTA COMPONENTI

Nome	Dim. max	Costo	Requisiti
Laboratorio Alchemico, Base	1x2	700	-
Laboratorio Alchemico, Benestante	2x2	2100	-
Armeria, Base	2x2	500	-
Armeria, Benestante	2x2	2000	-
Teatro, Benestante	2x3	3000	-
Teatro, Lusso	2x3	6000	-
Barbacane	N.A.	1000	Guardie (2)
Dormitorio	2x3	400	-
Bagno, Base	1x1	200	-
Bagno, Benestante	1x2	1000	-
Bagno, Lusso	2x2	6000	Servitore (1)
Camera da Letto, Base	1x1	200	-
Camera da Letto, Benestante	1x2	1000	-
Camera da Letto, Lusso	2x2	6000	Servitore (1)
Cappella, Base	2x2	1000	-
Cappella, Benestante	2x3	5000	Adepto (1)
Cappella, Lusso	3x4	12000	Adepto (2)
Sala Comune, Base	2x2	500	-
Sala Comune, Benestante	2x3	3000	-
Giardino, Base	N.A.	500	-
Giardino, Benestante	N.A.	2000	-
Giardino, Lusso	N.A.	5000	-
Sala da Pranzo, Base	1x2	1000	-
Sala da Pranzo, Benestante	2x2	3000	Servitore (1)
Sala da Pranzo, Lusso	2x3	8000	Servitore (2)
Molo, Base	N.A.	500	Manovale (2)
Arsenale	N.A.	3000	Manovale (4)
Bacino di Carenaggio	N.A.	15000	Manovale (6)
Ingresso fortificato	N.A.	1000	-
Torretta di Guardia	N.A.	300	-
Cucina, Base	1x2	1000	-
Cucina, Benestante	1x2	3000	Cuoco (1), Lavapiatti (1)
Cucina, Lusso	2x2	8000	Cuoco (2), Lavapiatti (4)
Biblioteca, Base	1x2	500	-
Biblioteca, Benestante	2x2	2500	-
Biblioteca, Lusso	2x3	8000	Bibliotecario (1)
Laboratorio Magico, Base	1x2	500	-
Laboratorio Magico, Benestante	2x2	3000	Apprendista (1)
Prigione	2x2	1000	Guardia (1)

LISTA COMPONENTI - CONTINUA

Nome	Dim. max	Costo	Requisiti
Stanza Servitù	1x1	400	-
Negozio, Base	1x2	400	Attendente (1)
Negozio, Benestante	2x2	2000	Attendente (2)
Negozio, Lusso	2x3	8000	Attendente (2), Guardia (2)
Fabbro, Base	1x2	500	Fabbro (1)
Fabbro, Benestante	2x2	2000	Fabbro (1)
Stalla, Base	2x2	1000	Stalliere (1)
Stalla, Benestante	2x2	3000	Stalliere (1)
Stalla, Lusso	2x2	6000	Stalliere (2)
Magazzino, Base	1x1	250	-
Magazzino, Benestante	2x2	1000	-
Magazzino, Lusso	2x3	3000	Magazziniere (1)
Ufficio, Base	1x1	200	-
Ufficio, Benestante	1x2	2500	-
Ufficio, Lusso	2x2	7500	Scrivano (1)
Taverna, Base	2x2	900	Cameriere (2)
Taverna, Benestante	2x3	4000	Cameriere (2)
Taverna, Lusso	2x3	10000	Cameriere (4)
Sala delle Torture	2x2	3000	Torturatore (1), Guardia (1)
Sala da Allenamento, Combattimento	2x2	1000	-
Sala da Allenamento, Ladro	2x2	2000	-
Sala dei Trofei, Base	2x2	1000	-
Sala dei Trofei, Museo	2x3	6000	Guardia (1)
Laboratorio Artigiano, Base	2x2	500	-
Laboratorio Artigiano, Benestante	2x3	2000	-
Campo Coltivato (1 acro)	N.A.	100	Contadino (1)

LUSO

Questo spazio è dotato di panche comode e imbottite per 30 persone, e di un palco con ricche tende, fondali facilmente modificabili e rudimentali effetti speciali (rumori, giochi di luce). Il palco è adattabile per esibizioni teatrali, concerti, cori e orchestre. Chi usa l'abilità di Intrattenere qui ha un bonus di +2.

BARBACANE

Questa costruzione si trova di solito sopra un cancello o una guardiola; ha delle feritoie per le

frecce dalle quali le guardie possono attaccare coloro che si trovano sotto.

DORMITORIO

Questa stanza contiene fino a 10 semplici letti di legno con materasso in paglia; ai piedi di ognuno di essi c'è un forziere per gli effetti personali. Il componente prevede anche una latrina, che può essere anche posta esternamente.

BAGNO

BASE

Una semplice stanza con uno o due vasi da notte, una tinozza semplice in legno o metallo, e qualche panca per sedersi.

BENESTANTE

Una stanza con una vasca confortevole, un vaso da notte posto sotto una sedia e un modo per disporre facilmente del contenuto (es. una finestra). C'è un focolare o un braciere per l'acqua calda, uno specchio, un armadietto pieno di asciugamani, e un separè per cambiarsi. Le panche sono comode e imbottite.

LUSSO

Ci sono una vasca abbastanza grande per più persone, due vasi da notte poste sotto morbide sedie imbottite che vengono regolarmente svuotati da un servitore, un ampio armadio con asciugamani e vestaglie. Ci sono inoltre uno specchio a misura intera riccamente decorato, un mobile da toletta con un altro specchio e una vasta gamma di cosmetici e creme. I muri sono decorati con quadri e altre opere d'arte, e tutto è raffinato, dalle sedie ai separè.

CAMERA DA LETTO

BASE

Una stanza semplice con un letto di legno con un materasso di paglia, uno specchio e un armadio. Le lenzuola e le coperte sono semplici e ruvide. Può contenere anche un tavolo con un paio di panche.

BENESTANTE

Una stanza con un letto decorato, con un materasso di cotone. Anche le lenzuola sono di cotone, con coperte di lana per l'inverno. Ci sono un paio di armadi decorati, delle sedie imbottite e una piccola scrivania.

LUSSO

Questa camera ha un letto a baldacchino con lenzuola di seta, una scrivania, sedie riccamente imbottite, un armadio o cabina armadio, e decorazioni e quadri alle pareti.

CAPPELLA

BASE

Questa stanza è dotata di un semplice altare, alcune panche per i fedeli, e di una rappresentazione (es. statua) della divinità in questione. C'è uno spazio dove riporre oggetti e paramenti sacerdotali. Contiene fino a 40 persone.

BENESTANTE

Questa cappella presenta un altare di pietra decorata, panche altrettanto decorate, vetrate dipinte alle finestre. Può ospitare 60 persone.

LUSSO

Questa grande chiesa è dotata di un altare incrostato di gemme e decorato con metalli preziosi, candelabri riccamente decorati, alcove per la preghiera, e di un elegante ufficio dove il sacerdote di turno può preparare riti in tranquillità. Può contenere fino a 60 persone.

SALA COMUNE

BASE

Questa semplice stanza è dotata di un pavimento di pietra o legno rozzo, con alcune panche e degli arazzi di poco valore alle pareti.

BENESTANTE

Questa stanza ha panche confortevoli, arazzi e tende alle pareti.

GIARDINO

BASE

Un semplice giardino dove i ciottoli si alternano all'erba, con pochi fiori e qualche panca poco raffinata. I sentieri sono in terra battuta.

BENESTANTE

Questo giardino è dotato di un bel prato all'inglese, con sentieri di mattoni o pietre. Al centro del giardino c'è una fontana; ci sono inoltre un paio di statue e delle panche in ferro battuto.

LUSO

Pavimentato interamente in pietra, al centro di questo giardino c'è un'elegante fontana con una raffinata statua da cui scorre l'acqua. Ci sono panchine ornate d'oro con eleganti cuscini, e preziose statue. Può esserci un soffitto di vetro o legno, rendendo il giardino un portico o una serra.

SALA DA PRANZO

BASE

Una stanza con lunghi tavoli rettangolari e panche e un focolare. Contiene fino a 30 persone.

BENESTANTE

Qui i tavoli sono più decorati, e ci sono sedie al posto delle panche. Il focolare è di solito al centro della stanza, mentre sui muri ci sono arazzi e quadri. Contiene fino a 30 persone.

LUSO

Qui i tavoli sono preziosi, ad esempio di marmo e ricoperti di tovaglie preziose, con candelabri, un pavimento riccamente decorato. Può contenere 16 persone allo stesso tavolo o 30 divise in tavoli più piccoli.

MOLO, BASE

Un molo permette alle navi di caricare o scaricare il proprio carico; questo componente supporta due imbarcazioni di piccole dimensioni.

ARSENALE

Questa struttura può ormeggiare fino a quattro imbarcazioni di piccole dimensioni, o due più

grandi. Consente, oltre al carico e allo scarico, anche piccole riparazioni - ma non può mettere in secca le imbarcazioni.

BACINO DI CARENAGGIO

Questa imponente struttura è dotata di una serie di gru, dighe e altri apparati tali da consentire non solo di caricare e scaricare il carico, ma anche di mettere in secca le imbarcazioni per ripari più complessi o per costruire da zero delle imbarcazioni. Può ospitare due imbarcazioni di grande dimensioni, o quattro piccole.

INGRESSO FORTIFICATO

Questa struttura include un cancello, e un ponte levatoio se è disposta vicino all'acqua.

TORRETTA DI GUARDIA

Questa torretta permette a una guardia di vigilare sulla zona circostante; può essere disposta sia dentro una struttura che lungo un muro esterno; in quest'ultimo caso, è dotata di feritoia per le frecce.

CUCINA

BASE

Contiene un camino o una stufa a legna, una dispensa con degli scaffali, e un lavabo per lavare i piatti. Qui si possono cucinare pasti fino a quindici persone.

BENESTANTE

Dotata di una stufa a legna con forno e piano cottura, di una dispensa ben fornita e di ampi lavabi e spazio per lavare e asciugare i piatti. Qui possono essere cucinati pasti fino a 30 persone.

LUSO

Praticamente è la cucina di Gordon Ramsay; ci sono due stufe a legna, un grande camino dove si può arrostitire anche un maiale intero, pavimento di pietra o marmo, pentole di qualità.

Qui possono essere cucinati pasti fino a 100 persone.

BIBLIOTECA

BASE

Una stanza con semplici scaffali di legno grezzo, un paio di tavoli e una lanterna. Può contenere libri (da acquistare a parte) su due argomenti differenti. Ogni lotto di libri costa 1000 monete e dà un bonus di +2 al tiro appropriato di Conoscenze.

BENESTANTE

Scaffali raffinati con scalette per raggiungere le zone più alte, tavolini spaziosi e comodi. Può contenere libri su tre argomenti differenti (vedi sopra).

LUSO

Una biblioteca così grande da avere bisogno di un bibliotecario; scaffali con sportello in vetro per mantenere al sicuro i libri, alcove per studiare, tavoli e tavolini, poltrone comode e illuminazione di alto livello. Può contenere libri su sei argomenti differenti (vedi sopra).

LABORATORIO MAGICO

BASE

Una semplice stanza con un pavimento di pietra o legno grezzo, che contiene una piccola libreria, una scrivania e un bancone da mago. C'è un lavabo con un barile d'acqua, e un focolare.

BENESTANTE

Questo laboratorio richiede la presenza di un apprendista. Contiene lavagne per gli appunti, diversi lavabi, più tutto il necessario per lavorare ai propri incantesimi in un ambiente confortevole.

PRIGIONE

Questo componente è composto da una cella comune che può contenere fino a sei prigionieri

di taglia media, oppure da due celle da massimo due prigionieri, o quattro celle individuali. In ogni cella ci sono catene alle pareti per incatenare i prigionieri, e materassi di paglia.

STANZA SERVITÙ

Qui possono vivere fino a due servitori; per ciascuno c'è un letto, una cassetiera con uno specchio, un piccolo tavolo e una sedia.

NEGOZIO

BASE

Un negozio economico, con una rozza insegna di legno fuori, un bancone e degli scaffali di legno grezzo.

BENESTANTE

Questo negozio ha una vetrina per attrarre i clienti, parquet, raffinati scaffali ed espositori in vetro. Richiede almeno due attendenti.

LUSO

Un negozio lussuoso, con pavimento in marmo, espositori chiusi a chiave, e una grande vetrina. I clienti vengono accolti con comodi divani, e vino da sorseggiare mentre scelgono cosa acquistare. Richiede due attendenti e due guardie.

FABBRO

BASE

Una semplice stanza con una forgia, un'incudine e gli strumenti per lavorare il metallo. C'è un barile d'acqua per raffreddare il metallo. Le mura sono in pietra grezza, così come il pavimento, per evitare gli incendi.

BENESTANTE

Questa forgia ha un pavimento in marmo e strumenti di qualità migliore. Chi lavora qui ha un bonus di +2 alle abilità Creare Armi e Creare Armature.

STALLA

BASE

Una stalla piuttosto puzzolente che ospita fino a sei cavalcature di taglia Grande su un pavimento di terra battuta.

BENESTANTE

Qui il pavimento è ricoperto di fieno fresco, ogni cavallo ha il suo abbeveratoio personale, e c'è un focolare per tenere i cavalli al caldo in inverno.

LUSO

Pavimento sempre pulito e decorato, uno stalliere pulisce tutto ogni ora. C'è un piedistallo intagliato per ciascuna sella, ed è tutto così pulito che ci si potrebbe mangiare. Ci vogliono due stallieri, che possono occuparsi al massimo di sei cavalcature.

MAGAZZINO

BASE

Una stanza con pavimento in terra battuta, e scaffalature grezze dove riporre gli oggetti.

BENESTANTE

Qui il pavimento è ben rifinito, e gli scaffali sono ben organizzati.

LUSO

Una stanza con pavimento in marmo, armadi e scaffali della massima qualità. C'è una poltrona dove attendere che il magazziniere recuperi quanto richiesto.

UFFICIO

BASE

Una semplice stanza con pavimento di legno o pietra grezzo, una scrivania, una sedia, alcuni scaffali per i libri e un armadietto.

BENESTANTE

Qui i mobili sono di qualità più alta; ci sono delle poltrone per i visitatori e il pavimento è ben rifinito.

LUSO

Questo ufficio ha una piccola sala d'attesa con comodi divani e poltrone, nella quale uno scrivano accoglierà i vostri ospiti. L'ufficio è dotato di una scrivania in marmo con comode sedie e di un altro divano. I muri sono ricoperti di quadri e altre decorazioni.

TAVERNA

BASE

Una taverna di bassa lega, con un focolare, qualche tavolo con delle panche, e un bancone di legno grezzo. Contiene fino a 20 persone.

BENESTANTE

Questa taverna ha un bancone di legno raffinato, che può essere ricoperto di marmo. Ci sono tavoli di varie dimensioni, con delle sedie. Contiene fino a 20 persone.

LUSO

Una taverna lussuosa, con sedie imbottite, tavoli ricoperti di raffinate decorazioni, piatti decorati, ed eleganti decorazioni ai muri. Contiene fino a 20 persone.

SALA DELLE TORTURE

Una stanza con tutto il necessario per torturare; ci sono un focolare e una gabbia per una creatura di taglia media.

SALA DA ALLENAMENTO, COMBATTIMENTO

Una sala con armi di legno, bersagli e manichini da allenamento. Può contenere fino a otto persone contemporaneamente.

SALA DA ALLENAMENTO, LADRO

Una stanza con manichini imbottiti con campanelle o altri oggetti rumorosi, lucchetti da aprire e così via.

SALA DEI TROFEI, BASE

Una stanza con scaffali e tavoli dove esporre trofei.

SALA DEI TROFEI, MUSEO

Una raffinata stanza con un pavimento di legno o pietra decorata, con espositori in vetro per trofei e artefatti. Per ogni pezzo, c'è una targhetta in ottone che ne dettaglia la provenienza.

LABORATORIO ARTIGIANO

BASE

Questo laboratorio contiene tutto il necessario per svolgere una professione, come vasaio, erborista, intagliatore e così via.

BENESTANTE

Questo laboratorio contiene strumenti di alta qualità (perfetti).

CAMPO COLTIVATO (1 ACRO)

Un campo coltivato con qualsiasi vegetale possa crescere nella regione. Il raccolto annuale di un campo grande un acro è sufficiente per nutrire 1 persona per tutto l'anno. Può essere preso più volte.

DIFESE

Un immobile può avere una serie di difese magiche o mondane, sia all'esterno che all'interno.

MURA

Quando si acquista un componente, sono sempre incluse delle mura di legno - se si è sopra il terreno - o di pietra - sotto il terreno. Altri tipi di muri possono essere acquistati a parte; è possibile sia cambiare i muri esterni di un edificio, sia costruire una cinta muraria al suo esterno.

Nella tabella "Cinte Murarie", è specificato il costo di una sezione 3x3m del muro desiderato,

dello spessore indicato. Eventuali materiali rari o speciali verranno valutati dallo staff. Lo spessore può essere aumentato o diminuito e il costo scala di conseguenza; possono inoltre essere combinati più materiali per formare un unico muro, per esempio è possibile costruire un muro composto da 30 cm di pietra intagliata, 1.20 di terra battuta e altri 30 cm di pietra intagliata al prezzo di:

$$500 \cdot \frac{60}{180} + 150 \cdot \frac{120}{180} = 267$$

CINTE MURARIE

Nome	Spessore	Costo per sezione
Legno	30 cm	100
Pietra intagliata	1.80 m	500
Mattoni	60 cm	200
Terra Battuta	1.80 m	150

Nota. : In NWN2, un quadrato esterno (*tile*) ha una grandezza indicativa di 9 metri x 9 metri, ai fini del calcolo del numero di sezioni necessarie. Sebbene in NWN2 non ci sia una relazione tra l'esterno e l'interno di un'area, -

Per modificare invece il materiale delle mura esterne del proprio edificio, è necessario calcolare il numero di componenti acquistati (limitatamente al piano, es. piano terra), moltiplicarlo per un moltiplicatore che dipende dal numero stesso, e infine per il costo del materiale secondo la tabella "Cinte Murarie".

COSTO MURA ESTERNE

Numero di componenti del piano	Modificatore
1-5	4
6-10	3.5
11-20	3
21-45	2.5

PORTE

Nome	Spessore	Durezza	PF	Costo
Porta di legno semplice	2.5 cm,	5	10	-
Porta di legno robusta	5 cm	5	20	40
Porta di pietra	10 cm	8	60 pf	300
Porta in ferro	5 cm	10	50	500
Porta Segreta (CD 20)	-	-	-	+100
Porta Segreta (CD 25)	-	-	-	+150
Porta Segreta (CD 30)	-	-	-	+200
Porta Segreta (CD 35)	-	-	-	+300

Esempio. Ho un edificio da un solo piano; ho realizzato due camere da letto, un bagno, una cucina, una sala da pranzo e una sala comune. Voglio rendere le pareti di legno (il materiale base, che è gratis) in mattoni. Dovrò pagare:

$$6 \cdot 3.5 \cdot 200 = 4200$$

PORTE E SERRATURE

I componenti (e i tile) sono dotati di semplici porte di legno. Le porte esterne sono dotate di Serrature medie. **Non è mai possibile introdursi in un immobile altrui in assenza del dm, in quanto è considerata un'azione ostile e come tale necessita dell'intervento di un dm.** È possibile acquistare a parte porte e lucchetti più resistenti, secondo le tabelle di seguito.

SERRATURE

Nome	CD	Costo
Semplice	20	20
Media	25	40
Buona	30	80
Ottima	40	150

INCANTAMENTI

Salvo dove specificato diversamente, ciascuno di questi incantamenti copre una sola stanza, con un'area massima di 2x2 tile interni, oppure un solo componente.

Per ottenere un incantamento è necessario trovare un incantatore disposto a farlo, a descrizione del dm.

STANZA DELLA COMODITÀ

La temperatura in questa stanza è sempre a 21 gradi. Inoltre, aria fresca circola magicamente nella stanza. Il fumo di un camino viene risucchiato immediatamente dal soffitto. La camera non è mai soffocante, ma sembra sempre che soffi una leggera brezza.

Prezzo di mercato: 7500 PO

STANZA DEL CARATTERE NASCOSTO

L'allineamento di qualsiasi creatura si trovi in questa stanza è impercettibile.

Prezzo di mercato: 3000 PO

STANZA DELLA VISIONE

Ogni creatura invisibile che entra in questa stanza diventa immediatamente visibile. Solo le creature senza forma visibile, come i cacciatori invisibili, rimangono non visti.

Prezzo di mercato: 7500 PO

CAPPELLA SACRA

Questa stanza è consacrata, come da incantesimo.

Prezzo di mercato: 5500 PO

CAPPELLA SACRILEGA

Questa stanza è dissacrata, come da incantesimo. Prezzo di mercato: 5500 PO

CIRCOLO DI PROTEZIONE INCISO (BENE-MALE-LEGGE-CAOS)

È una forma permanente di cerchio magico contro il bene-male-legge-caos. Viene inciso nel pavimento della stanza in cui si trova. La dimensione può andare da un metro e mezzo fino a dieci metri. Tutti coloro che si trovano nel cerchio beneficiano degli effetti di protezione dell'incantesimo.

Prezzo di mercato: 7500 PO

LAVABO SEMPRE PIENO

Questo lavabo incantato contiene sempre 25 litri d'acqua, indipendentemente da quante volte si attinge ad esso. Tuttavia, se dovesse essere svuotato del tutto (ad esempio perché rovesciato) smetterebbe di funzionare per sempre.

Prezzo di mercato: 4500 PO

DISPENSA SEMPRE PIENA

Quando viene aperta, questa dispensa contiene cibo semplice e nutriente per cinque persone. Se il cibo viene prelevato dalla dispensa e non immediatamente consumato, diventa immangiabile dopo 24 ore. Può però essere conservato per altre 24 ore lanciando un incantesimo di purificare cibo e acqua.

Prezzo di mercato: 15000 PO

GIARDINO DELLA COMPrensIONE

Ogni personaggio che entri in questa stanza può capire e comunicare con tutte le piante (incluse le creature con tipo pianta) che si trovano nella stanza. Funziona come un incantesimo di "parlare con le piante", anche se l'effetto finisce non appena il personaggio o la pianta lasciano la stanza. Questo incantamento viene spesso creato come parte di un giardino, ma può essere

creato in qualsiasi spazio si voglia - anche una stanza con delle piante in vaso.

Prezzo di mercato: 7500 PO

STATUA GUARDIANA

Questo oggetto non sembra niente di più di una normale statua. Tuttavia, se qualcuno si avvicina a meno di 1,5 metri senza dare la parola d'ordine, si attiva un allarme. L'allarme può essere mentale o sonoro, come da incantesimo.

Prezzo di mercato: 3000 PO

SALA DELL'AMICIZIA

Ogni creatura umanoide che entra in questa stanza quando il proprietario è presente subisce un effetto di charme nei confronti del proprietario (come da incantesimo charme; volontà cd 22 nega). L'effetto dura finché la persona charmata rimane nella stanza. La sala dell'amicizia può funzionare fino a un massimo di 30 DV di creature contemporaneamente. Se nella stanza ci sono più bersagli di quelli possibili, il proprietario può scegliere i potenziali bersagli uno a uno fino a raggiungere il limite. Molte stanze del trono o ambasciate includono questo incantesimo. Fate attenzione, però: l'effetto finisce quando la creatura lascia la stanza. Coloro che capiranno di essere stati charmati potrebbero non essere felici.

Prezzo di mercato: 60000 PO

SALA DEL LINGUAGGIO

Tutte le creature che entrano in questa stanza possono comprendere il linguaggio parlato, indipendentemente dalla lingua. Allo stesso modo, il soggetto può parlare in qualsiasi lingua, ma una alla volta.

Prezzo di mercato: 4000 PO

SALA DELLA VERITÀ

Chiunque entri in questa stanza è incapace di mentire in modo deliberato e intenzionale

(Volontà nega, CD 13). Coloro che vengono influenzati dall'incanto ne sono consapevoli, e non possono essere indotti con l'inganno a dire qualcosa che non vorrebbero. L'effetto dura solo finché il soggetto rimane nella stanza. Se il soggetto lascia la stanza e poi vi rientra, deve fare un altro tiro salvezza.

Prezzo di mercato: 3000 PO

ISCRIZIONE DELL'OCCULTAMENTO

Ogni oggetto all'interno di questa stanza (ad eccezione di muro, pavimento e soffitto) diventa invisibile alla normale vista e a qualsiasi tipo di divinazione. Le creature viventi - e qualsiasi oggetto indossino o portino - non sono influenzate da questo effetto. L'incantesimo non impedisce agli oggetti nella stanza di essere scoperti col tocco. Questo incantesimo viene generalmente utilizzato per camuffare la natura e il contenuto di una stanza del tesoro o dei trofei. Uno sforzo determinato può aggirare gli effetti, ma in linea di massima la stanza sembra vuota.

Prezzo di Mercato: 45500 PO

ISCRIZIONE DELLA FALSITÀ

Ogni creatura all'interno della stanza diventa invisibile alla normale vista e a qualsiasi tentativo di divinazione. Quando l'iscrizione della falsità viene creata, il creatore specifica ciò che apparirà nella stanza al posto della realtà. Ciò dovrà essere espresso in termini generali, e non potrà essere cambiato. Ogni tentativo di scrutare nella zona porterà a vedere l'immagine programmata. L'osservazione diretta può permettere un tiro salvezza (Volontà CD 22) se vi è un motivo per non credere all'immagine. Entrare nella stanza non dà automaticamente diritto al tiro salvezza, purché l'immagine sia ben costruita ed eventuali creature nascoste si adoperino per non essere viste.

Prezzo di Mercato: 45500 PO

ISCRIZIONE DELLA RISERVATEZZA

Questo incantamento consiste nel posizionamento di sigilli arcani lungo i muri e i soffitti di una stanza. Possono essere discreti o pacchiani, secondo il desiderio dell'incantatore. Quando qualcuno prova a spiare una persona nella stanza, con un incantesimo di chiarudenza, scrutare, sfera di cristallo o con qualsiasi altro incantesimo di scrutare, le iscrizioni iniziano a brillare di luce soffusa. Se l'incantesimo ha origine all'interno della stanza, la persona che sta provando a lanciarlo si illumina anch'essa. Chi viene scrutato può fare un tiro contrapposto di Scrutare. Se il bersaglio dello scrutamento vince il tiro, ottiene immediatamente un'immagine mentale dello scrutatore, insieme a un'idea della direzione e della distanza dello stesso, con un errore di +/- 10%.

Prezzo di Mercato: 14000 PO

ISCRIZIONE DELL'ASSENZA

Tutte le creature che si trovano nella stanza diventano invisibili allo scrutamento. Infatti, nel caso di eventuali tentativi la stanza appare completamente vuota (di persone) e priva di attività, indipendentemente dal numero di persone presenti o quello che stanno facendo.

Prezzo di Mercato: 22500 PO

ISCRIZIONE DELL'URGENZA

Tutte le creature che entrano nella stanza diventano immediatamente bersaglio di un incantesimo di suggestione (Volontà CD 19 nega). L'azione suggerita deve essere scelta quando l'iscrizione viene creata, e non può essere modificata in seguito. La suggestione non può essere più lunga di 1-2 frasi, e deve essere ragionevole (come da incantesimo). La suggestione dura fino a 11 ore dopo che il

bersaglio lascia la stanza, o finché l'azione suggerita non viene portata a termine.

Prezzo di mercato: 35000 PO

SERVITORE INVISIBILE

Questo servitore inosservato permanente è ancorato a una singola stanza e non può lasciarla. Se subisce abbastanza danno da essere distrutto (6 PF), sparisce per sempre. Il servitore invisibile non si stanca mai e può lavorare senza pause, ma a causa della sua mancanza di intelligenza, è uno scarso sostituto di un vero servitore quando si parla di incarichi complessi o di responsabilità. Come regola, un servitore invisibile può sostituire ogni servitore il cui lavoro sia normalmente svolto da un popolano (e non da un esperto o un'altra classe). Chiunque si trovi nella stanza può comandare il servitore invisibile. Se il servitore riceve ordini in conflitto tra loro, obbedisce a quelli del proprietario. In sua assenza, coloro che desiderano controllarlo possono ottenere il comando vincendo un tiro contrapposto di Saggezza.

Prezzo di mercato: 1500 PO

STANZA PERDUTA

Questa stanza - e tutti gli oggetti e le persone che si trovano al suo interno - è difficile da individuare tramite incantesimi di divinazione, individuazione od oggetti magici che abbiano tali effetti. Affinché un incantesimo o un oggetto del genere funzioni, l'incantatore deve superare una prova di livello incantatore (1d20 + livello incantatore) contro una CD di 16.

Prezzo di mercato: 15000 PO

DISPENSA DELLA CONSERVAZIONE (OBITORIO DELLA CONSERVAZIONE)

Questa stanza è incantata con una versione permanente di Riposo Inviolato. Ciò impedisce ai

resti di creature morte di decomporsi, rendendolo l'ultimo grido in fatto di conservazione della carne. Nessuna cucina che si rispetti può farne a meno. Quando viene utilizzato per conservare i corpi di umani e umanoidi morti, una tale stanza viene chiamata Obitorio della Conservazione.

Prezzo di mercato: 3000 PO

PIATTAFORMA DELLA LEVITAZIONE

Chiunque si trovi su questa piattaforma quadrata può utilizzarla per levitare in alto o in basso a una velocità di 6 metri per round. Se più di una persona prova a comandare la piattaforma della levitazione contemporaneamente, il vincitore di un tiro contrapposto di Saggezza ottiene il controllo per il round. Nel caso di un pareggio, la piattaforma rimane ferma per un round. Quando non è in uso, la piattaforma levita sul posto.

Piattaforma della Levitazione Minore. Misura 1,5 x 1,5 metri e può sollevare fino a 120 kg.

Prezzo di Mercato: 6000 PO

Piattaforma della Levitazione Maggiore.

Misura 3 x 3 metri e può sollevare fino a 900 kg

Prezzo di Mercato: 40000 PO

SIGILLO DELL'ANTIMAGIA

Un campo antimagia riempie l'intera stanza, come indicato dai sigilli arcani iscritti nel muro. Nessun effetto magico, inclusi incantesimi, abilità sovranaturali etc, funziona all'interno della stanza, così come nessun oggetto magico. Elementali, Esterni, non morti corporei, golem e altri costrutti magici funzionano normalmente, anche se molte delle loro abilità sono soppresse. Se una creatura evocata o convocata entra nello spazio, sparisce. Prezzo di Mercato: 66000 PO

PIETRE PARLANTI

Ogni personaggio che entri nella stanza può capire e comunicare con la pietra e le rocce nella stanza, che siano naturali o lavorate. Funziona come l'incantesimo Pietre Parlanti.

Prezzo di Mercato: 16500 PO

STALLE DELLA COMPrensIONE

Ogni personaggio che entri in questa stanza può capire e comunicare con tutti gli animali (non inclusi bestie magiche e parassiti) che si trovano nella stanza. Funziona come un incantesimo di "parlare con gli animali", anche se l'effetto finisce non appena il personaggio o l'animale lasciano la stanza.

Prezzo di Mercato: 33000 PO

TAVOLO DELLA FRESCHENZA

Questo tavolo (che può ospitare fino a 12 persone) purifica automaticamente ogni cibo o bevanda posto su di esso (come da incantesimo purificare cibo e bevande). Ciò lo rende sicuro da consumare, indipendentemente da quanto potesse essere avariato o velenoso. Se viene lasciata sul tavolo, la sostanza va normalmente a male. Se invece viene presa dal tavolo e poi riportata, il tavolo la purifica nuovamente.

Prezzo di mercato: 3000 PO

TAVOLO DEL PASTO SICURO

Qualsiasi cibo o bevanda avvelenata che venga posto su questo tavolo inizia immediatamente a illuminarsi di una luce nera soffusa. Chiunque sia seduto al tavolo può fare un tiro di Saggezza (CD 20) per riconoscere il veleno. Questo tavolo può ospitare fino a 12 persone.

Prezzo di mercato: 3000 PO

SERVITORI E PNG

Di regola, è consentito assumere servitori PNG solo a due condizioni: deve trattarsi di PNG con classi esclusivamente da PNG, e devono essere al

servizio del proprio immobile o attività commerciale (non è consentito portarli con sé in quest e missioni, né dare loro ordini che esulino dal servizio per cui sono stati assunti).

È possibile, come premio quest e per situazioni GDR particolari, ricevere dei PNG con classi da PG (ad esempio, apprendisti PNG oppure mercenari). In questo caso, a discrezione dello staff, saranno possibili deroghe alle regole precedenti (es. un PG di alto livello della Gildea dei Ladri potrebbe avere degli scagnozzi a cui affidare semplici compiti di ricatto, intimidazione o sorveglianza)

Per quanto concerne gli investimenti (vedi capitolo 3), il salario mensile dei PNG necessari a fare funzionare l'attività sarà assorbito nella stessa; per quanto riguarda gli immobili di altro tipo sarà invece necessario considerare il costo mensile del salario dei PNG.

Di seguito ecco una guida al salario medio in base alle capacità del PNG; salvo dove altrimenti specificato, i prezzi si riferiscono a PNG con 1 livello di classe PNG (Popolano, Esperto, Adepto, Combattente)

- **Lavoratore non specializzato:** in questa categoria rientrano sguatterri, camerieri, operai e in generale la "bassa manovalanza"; il costo è di 3 monete d'oro al mese.
- **Lavoratore di media specializzazione:** in questa categoria rientrano cuochi, scrivani, guardie non specializzate etc; guadagnano 10 monete d'oro al mese.
- **Lavoratore altamente specializzato:** in questa categoria rientrano accoliti, bibliotecari, una guardia con esperienza, ma anche un cuoco particolarmente bravo o un apprendista per un mago o alchimista; il loro salario è di 30 monete d'oro al mese.

CAPITOLO 3: INVESTIMENTI



U RDV, I PERSONAGGI POSSONO investire dei PO in delle attività commerciali. Dal momento che il gioco adesso è concentrato su Hillsfar, una città mercantile, si è deciso di formalizzare la possibilità per i PG di avviare la propria carriera di mercante.

Aprire un'attività commerciale deve essere visto come un modo in più che il pg possa utilizzare per creare gioco; non è quindi né un modo per potenziare meccanicamente il proprio PG (es. divento un venditore di spade magiche, così compro la spada +5 a prezzo di costo) né qualcosa che garantirà al personaggio un flusso costante di quest e premiazioni senza che debba fare nulla. Come nella realtà, per mantenere solida un'attività commerciale bisogna lavorare e impegnarsi!

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ

L'unico limite alle attività che si possono aprire è dato dalla propria fantasia; in alcune città potranno esserci inoltre regole in GDR che limiteranno specifiche attività (ad esempio a Hillsfar è necessario avere il permesso del Consiglio per svolgere un'attività commerciale) o limitazioni dettate dallo staff relative alla grandezza della zona in cui si apre l'attività (es. non sarà possibile investire somme considerevoli sulla strada, in mezzo al nulla, o in un piccolo villaggio che ha scarse risorse economiche).

TRANQUILLI!

In questo capitolo troverete tanta matematica. Fate un respiro profondo, andate oltre e non vi preoccupate: lo staff sarà felice di fare i conti per voi!

REQUISITI PER INVESTIRE

I criteri in base al quale viene stabilito se e quanto è possibile investire sono i seguenti:

- **Minimo per investire:** un valore minimo in reputazione, prima del quale non è possibile in nessun caso investire.
- **Reputazione in una città, una corporazione o gilda:** la reputazione nella città, gilda o corporazione di riferimento influenza la massima cifra investibile in PO.

MINIMO PER INVESTIRE

Per investire, è necessario avere **almeno 10 punti in reputazione** nella zona in cui si vuole creare l'attività (es. Hillsfar, Elventree, Alberi Intrecciati). Tale requisito, sebbene si possa considerare poco coerente in GDR - dopotutto, è perfettamente ragionevole che un mercante straniero venga a investire in una città, se ne ha i mezzi - è stato considerato dal momento che permettere a un PG di aprire un'attività è un impegno anche per lo staff; di conseguenza, è nostro desiderio che a farlo siano soltanto quei personaggi che sono già inseriti con successo nel mondo di gioco. Per questo motivo, tale requisito **non può essere scavalcato in nessun modo, neanche usando un prestantome**. Rimangono in ogni caso validi i requisiti necessari per acquisire un immobile - livello, tempo e mapping.

MASSIMO INVESTIBILE

Le gilde e le corporazioni delle grandi città come Hillsfar sono piuttosto gelose del loro potere, e non gradiscono che qualcuno entri in affari senza essere nelle loro grazie. Lo stesso vale per le piccole comunità come Elmwood o Elventree:

li tutti conoscono tutti, e la vostra attività non andrà lontano se il vostro PG non diventerà un pilastro della comunità.

Nota. Nei paragrafi che seguiranno, tutti i valori sono sempre da intendersi come il valore effettivo dell'investimento prima di avere applicato sconti, agevolazioni o quote pagate dai PNG.

HILLSFAR

Per premiare e incoraggiare i personaggi che fanno regolarmente gioco mercantile, è stato deciso che il massimo valore in PO investibile da ciascun personaggio a Hillsfar sia dato da:

$$5000 + 1000 \cdot RepGilda$$

Dove *RepGilda* è il valore della reputazione che il personaggio ha nella Gilda o Corporazione di riferimento per la sua attività.

Questo valore rappresenta, in generale, il massimo investibile da un personaggio *in tutta la città di Hillsfar*, poiché - come scritto più avanti - le gilde non apprezzano l'idea di condividere un mercante con le altre gilde.

Sarà in ogni caso possibile investire i 5000 PO "liberi" in qualsiasi attività si desideri, anche che esuli dalle attività della gilda.

Esempio. Il pg Tizio ha 10 punti di reputazione nella Gilda dei Pescatori. Decide quindi di investire in una pescheria, sulla quale spende complessivamente 8000 monete. Decide poi di aprire una piccola friggitoria in cui vende pesce fritto; la friggitoria gli costa 3000 monete. Rientra così nel suo massimale (che è di 15000 PO). Un'attività di vendita sarebbe formalmente sotto l'influenza della Corporazione del Soffio del Drago, essendo però l'attività inferiore a 5000 PO nessuno gli crea problemi, e gli è possibile investire in due ambiti diversi. Nel caso in cui invece volesse ampliare la sua friggitoria, con dei

tavolini fuori e una graziosa saletta a tema marittimo, avrebbe bisogno di un socio iscritto alla Corporazione del Soffio di Drago (vedi paragrafo "Avere un socio").

ALTRE CITTÀ

Il massimale in PO investibile da un personaggio in *ciascuna* delle altre città del server è di

$$5000 + 1000 \cdot (Rep - 10)$$

dove *Rep* è la reputazione del personaggio in quella zona. Gli investimenti in città diverse sono indipendenti.

Nota. Come precedentemente indicato, l'ultima parola riguardo al massimo investibile nei centri più piccoli spetta allo staff. Scordatevi di investire 100.000 PO a Elmwood!

AVERE UN SOCIO

Due o più personaggi possono unire le proprie forze per avviare un'attività commerciale. In questo caso, il massimo investibile da ciascun personaggio resta il proprio massimo investibile personale (vedi paragrafo precedente), con un'ulteriore limitazione: il massimo investibile in una singola attività è dato da

$$5000 + 1000 \cdot \max(Rep_1 \dots Rep_n)$$

dove *Rep₁...Rep_n* sono le reputazioni dei vari soci nella gilda o corporazione di appartenenza dell'abilità.

Esempio 1. Caio fa parte della Gilda dei Coltivatori, dove ha reputazione 4, e ha una fattoria coltivata a patate dove ha investito 5000 PO. Caio propone a Tizio (dell'esempio precedente) di aprire insieme la friggitoria "*Fish and Chips da Tizio e Caio*". Insieme possono aprire al massimo una friggitoria da 5000 PO (poiché nessuno dei due fa parte della Corporazione del Soffio di Drago), delle quali

Caio potrà fornire fino a 4000, avendo già speso 5000 nella sua fattoria.

Esempio2. Tizio e Caio vogliono fare le cose in grande, e decidono di aprire un ristorante invece che una friggitoria. Si rivolgono quindi a Sempronio, che ha 10 punti in reputazione nel Soffio del Drago e un'attività di import-export di vino da 3000 PO. Aprono così il ristorante "Delizie di pesce e tuberi da Tizio, Caio e Sempronio" per il quale l'investimento massimo teorico sarà

$$5000 + 1000 \cdot 10$$

giacché Sempronio ha la reputazione più alta (10) nel Soffio del Drago, di cui è membro. Tizio e Caio, non essendo membri della gilda, possono investire solo dal loro fondo "generico" da 5000 PO, di cui Tizio ha ancora tutti e 5000 PO (avendone spesi 8000 per la pescheria) mentre Caio ne ha ancora solo 4000, avendone spesi 5000 sulla sua fattoria. Sempronio invece ha investito solo 3000, ma essendo membro del Soffio di Drago può investire tutte le restanti 12000 monete. Se invece l'attività di import-export di Sempronio fosse stata un investimento da 11000 PO, Sempronio avrebbe avuto a disposizione soltanto 4000 PO, portando il massimale effettivo a $5000 + 4000 + 4000 = 13000$, quindi minore rispetto alle 15000 teoriche preventivate.

L'INFLUENZA DELLE GILDE A HILLSFAR

Per fare crescere la propria attività a Hillsfar, sia necessario essere in buoni rapporti con la gilda o corporazione di riferimento. Sebbene non sia obbligatorio farne parte - a parte rare eccezioni come la Gilda dei Pescatori - le Gilde non amano chi cerca di porsi al di fuori della loro struttura di poteri, e nel caso non vogliate entrare a far

parte della gilda la vostra attività potrebbe subire conseguenze o essere sabotata in modo più o meno evidente.

AFFILIARSI A PIÙ GILDE

In linea di principio, non è possibile associarsi a più di una gilda o corporazione di natura commerciale a Hillsfar. Le gilde di natura non commerciale, come la Gilda dei Maghi o quella dei Gladiatori, sono compatibili con qualsiasi altra gilda, ma non è possibile - ad esempio - essere contemporaneamente membro della Corporazione del Soffio di Drago e della Gilda degli Orefici e Tessitori.

QUALE GILDA SCEGLIERE?

In alcuni casi, è possibile che ci siano due o più gilde adeguate alla propria attività commerciale. Per esempio, un artigiano potrebbe appartenere alla Corporazione del Soffio di Drago o alla Gilda degli Orefici e Tessitori. In questo caso, il personaggio può liberamente scegliere a quale gilda affiliarsi.

RENDITA

La rendita di un investimento viene corrisposta mensilmente (ogni mese nel mondo reale) ed è proporzionale all'investimento **effettivo** - vedi paragrafo successivo - fatto; viene determinata da una parte fissa, una parte variabile in base all'abilità virtuale Mercante, una parte variabile in base alla reputazione del personaggio, e una parte casuale.

Nello specifico, la rendita è la seguente:

+3%

+0.1% · *MERCANTE*

+0.03% · *REP*

±0.01% · *d100*

dove:

- **MERCANTE** è il punteggio nell'abilità virtuale mercante. Nell'eventualità di più soci si utilizza il valore maggiore.
- **REP** è la reputazione nella zona in cui si trova l'attività. Anche in questo caso, nell'eventualità di più soci si utilizza il valore maggiore.
- il + o - della parte casuale dipende dal lancio di un d2; 1 indica un bonus alla rendita, 2 indica un malus.

Nel caso di più soci, la rendita sarà ripartita in misura proporzionale all'investimento fatto.

Esempio. Il PG Tizio ha investito 10000 PO in una bottega; ha 5 punti nell'abilità virtuale Mercante, e 10 punti in reputazione nella zona della bottega. Tira 1 col d2, e poi 45 con il d100. La sua rendita in quel mese sarà:

$$10000 \cdot \frac{3 + (0.1 \cdot 5) + (0.03 \cdot 10) + (0.01 \cdot 45)}{100} = 425$$

INVESTIMENTO EFFETTIVO

Ci sono dei casi in cui, per varie ragioni, un edificio utilizzato come investimento potrebbe avere delle parti non effettivamente produttive. Alcuni esempi includono, ma non sono limitati a:

- Un piccolo appartamento sopra una bottega.
- Un tempio di Shar segreto nel sotterraneo di un negozio.
- Una torretta a guardia di una fattoria.
- Un piccolo santuario a Umberlee in una pescheria.

In questo caso, i componenti non produttivi non rientrano nell'investimento ai fini del quale viene calcolata la rendita, ma di contro non rientrano neanche nel massimale investibile determinato dalla reputazione.

IMPREVISTI E PROBABILITÀ

Esistono delle circostanze, date da decisioni del personaggio o da azioni e reazioni dell'ambientazione, che possono modificare - più

frequentemente in negativo - la rendita di un investimento. Tale modifica è a discrezione dello staff.

Tali circostanze includono, ma non sono limitate a:

- Il personaggio decide di donare in beneficenza/regalare parte dei beni o servizi che produce; in questo caso perderà parte della rendita mensile, in una misura determinata dallo staff in base alle circostanze. Esempi: il proprietario di un vigneto decide di fornire gratuitamente vino per una festa in città; il proprietario di una panetteria decide di fornire gratuitamente il pane all'orfanotrofio; il proprietario di un allevamento di cavalli decide di fornire i cavalli alla milizia a prezzo di costo.
- Il personaggio decide di utilizzare per sé parte dei beni o servizi che produce; in questo caso, per tutto il tempo in cui l'attività lavora esclusivamente per il proprietario, non ci sarà una rendita e il proprietario dovrà pagare il costo del bene che vuole prodotto. Questa possibilità è a discrezione dello staff, che determinerà i costi e il tempo in cui non ci sarà una rendita. Esempio: il proprietario di un'impresa di costruzione che vuole costruire la sua casa.
- Eventi dettati dall'ambientazione, come ad esempio una carestia (che influenzerebbe la rendita di una fattoria), un embargo o un improvviso aumento degli attacchi di pirati (che influenzerebbero la rendita di negozi o botteghe che si basano sull'importazione), o anche semplicemente un personaggio che pesta i piedi a qualcuno di importante, che per vendetta gli brucia il negozio (con necessaria spesa per ricostruirlo). Questo tipo di eventi non devono essere in nessun caso visti come una punizione o un accanimento nei propri

confronti; le difficoltà sono, in ogni caso, cose che creano gioco e permettono di raccontare storie.

IN GIOCO

Aprire un'attività commerciale, come già detto, è per un personaggio un'opportunità di creare gioco insieme agli altri personaggi del server. In questo senso, starà al personaggio trovare un equilibrio tra l'occuparsi della sua attività - la cui gestione quotidiana è comunque, in linea di massima, delegata ai png - e il perseguire le sue altre attività di avventuriero. Non si tratta comunque di due compartimenti stagni nella vita del personaggio, ma di due aspetti che si completano e si influenzano a vicenda. Per esempio, un personaggio che debba ricevere una ricompensa potrà chiedere alle autorità del luogo un appezzamento di terreno o un edificio dove svolgere la propria attività (cosa che si tradurrà in uno sconto sui costi per l'avviamento dell'attività), o allo stesso tempo le azioni di un personaggio potranno portare altri - pg e png - a cercare vendetta sulla sua attività. Di contro, disinteressarsi completamente della propria attività dopo averla aperta porterà conseguenze negative... dopotutto, è l'occhio del padrone che ingrassa il cavallo. In conclusione, aprire un'attività non deve essere visto come un modo per ottenere vantaggi per il proprio personaggio, ma come un modo per fare girare il gioco e per creare nuove storie e occasioni.