

Equipaggiamento

Le monete comuni si presentano in diverse denominazioni in base al valore relativo del metallo di cui sono composte. I tre tipi più comuni di monete sono la moneta d'oro (mo), la moneta d'argento (ma) e la moneta di rame (mr).

Con una moneta d'oro, un personaggio può acquistare una faretra, 15 metri di buona corda o un capretto. Un artigiano capace (ma non eccezionale) può guadagnare una moneta d'oro al giorno. La moneta d'oro è l'unità di misura standard della ricchezza, sebbene la moneta in sé per sé non sia molto impiegata. Quando i mercanti discutono accordi che riguardano merci o servizi del valore di centinaia o migliaia di monete d'oro, le transazioni non comprendono normalmente alcuno scambio di moneta contante. La moneta d'oro è invece una misura di valore, e lo scambio viene effettuato in lingotti d'oro, lettere di credito o merci di valore.

Valori Standard di Cambio

Moneta	mr	ma	me	mo	mp
Rame (mr)	1	1/10	1/50	1/100	1/1.000
Argento (ma)	10	1	1/5	1/10	1/100
Electrum (me)	50	5	1	1/2	1/20
Oro (mo)	100	10	2	1	1/10
Platino (mp)	1.000	100	20	10	1

Vendere Tesori

Nei sotterranei che esplorerai avrai ampie opportunità di trovare tesori, equipaggiamento, armi, armature e altro ancora. Di solito, potrai vendere tesori e ninoli quando raggiungerai un paese o altro insediamento, purché tu riesca a trovare acquirenti e mercanti interessati al tuo bottino.

Armi, Armature e Altro Equipaggiamento. Come regola generale, le armi, le armature e il resto dell'equipaggiamento illeso quando viene venduto costa la metà. È difficile che le armi e le armature utilizzate dai mostri siano in condizioni ottimali per la vendita.

Oggetti Magici. La vendita di oggetti magici è un problema. Trovare qualcuno che voglia comprare una pozione o pergamena non comporta grandi difficoltà, ma la maggior parte degli oggetti sono fuori della portata delle tasche di chiunque salvo dei nobili più ricchi. Inoltre, a parte alcuni oggetti magici comuni, è difficile che riuscirai a trovare oggetti magici o incantesimi in vendita. Il valore della magia trasale la vile moneta e dovrebbe essere sempre trattato con riguardo.

Gemme, Gioielli e Oggetti d'Arte. Questi oggetti mantengono il loro pieno valore sul mercato, e li puoi decidere di scambiare per soldi o usarli come moneta corrente nelle transazioni. Nel caso di tesori di eccezionale valore, il GM potrebbe richiedere che tu riesca prima a trovare un acquirente in un grosso paese o addirittura una comunità più grande.

Merci. Sulle terre di confine, la maggior parte delle transazioni avvengono tramite baratto. Come le gemme e gli oggetti d'arte, le merci – lingotti di ferro, sacchi di sale, bestiame e così via – possono essere scambiate come moneta corrente al loro pieno valore.

Una moneta d'oro vale dieci monete d'argento, il tipo di moneta più usato tra la popolazione. Una moneta d'argento può coprire il salario giornaliero di un manovale e comperare un'ampolla d'olio per lampada o un giaciglio per una notte in una locanda scadente. Una moneta d'argento vale dieci monete di rame, che vengono normalmente usate dagli operai e i mendicanti. Una singola moneta di rame può comperare una candela, una torcia o un pezzo di gesso.

A volte, però, in mezzo ai tesori compaiono monete insolite, composte di altri metalli preziosi. La moneta di electrum (me) e la monete di platino (mp) provengono da imperi svaniti e regni perduti, e quando usate nelle transazioni a volte suscitano sospetti e scetticismo. Una moneta di electrum vale cinque monete d'argento, mentre una moneta di platino vale dieci monete d'oro. Una moneta comune pesa circa dieci grammi, cosicché cinquanta monete pesano mezzo chilo.

Armature e Scudi

I mondi di gioco fantasy sono un vasto arazzo composto di molte culture diverse, ognuna con il proprio livello tecnologico. Per questo motivo, gli avventurieri hanno accesso a un'ampia gamma di tipi di armature, dai corpetti di cuoio alle cotte di maglia fino alle costose armature di piastre, e diversi altri tipi di protezioni che si inseriscono tra questi estremi. La tabella Armature raccoglie le armature più facilmente reperibili nel gioco e le divide in tre categorie: armature leggere, armature medie e armature pesanti. Molti combattenti usano anche lo scudo insieme all'armatura. La tabella Armature mostra il costo, peso e altre proprietà delle armature più comunemente impiegate nei mondi di gioco fantasy.

Competenza nell'Armatura. Chiunque può indossare un'armatura o allacciare uno scudo al braccio. Tuttavia solo chi è competente nell'uso dell'armatura sa come usarla in modo efficace. La tua classe ti fornisce la competenza con certi tipi di armature. Se indossi un'armatura in cui non sei competente, hai svantaggio sulle prove di caratteristica, tiri salvezza e tiri per colpire basati su Forza o Destrezza e non puoi lanciare incantesimi.

Classe Armatura (CA). L'armatura protegge chi la indossa dagli attacchi. L'armatura (e scudo) che indossi determinano la tua Classe Armatura base.

Armatura Pesante. Le armature più pesanti interferiscono con la capacità di chi le indossa di muoversi rapidamente, in modo furtivo e liberamente. Se la tabella Armature indica "For 13" o "For 15" sulla colonna Forza per quel tipo di armature, l'armatura riduce la velocità di chi la indossa di 3 metri a meno che quel personaggio non abbia un punteggio di Forza pari o superiore a quello indicato.

Furtività. Se la tabella Armature mostra "Svantaggio" nella colonna Furtività, chi la indossa subisce svantaggio sulle prove di Destrezza (Furtività).

Scudi. Uno scudo è fatto di legno o di metallo e viene retto da una mano sola. Impugnare uno scudo aumenta la tua Classe Armatura di 2. Puoi ottenere i benefici di un solo scudo alla volta.

Armature Leggere

Fatte di materiali leggeri e flessibili, le armature leggere favoriscono gli avventurieri agili dato che offrono protezione senza sacrificare la mobilità. Se indossi un'armatura leggera, puoi sommare il tuo modificatore di Destrezza al valore base per il tuo tipo di armatura al fine di determinare la tua Classe Armatura.

Imbottita. Le armature imbottite consistono di strati di tessuto e imbottitura cuciti insieme.

Cuoio. Il corpetto e le protezioni delle spalle di questa armatura sono fatte di cuoio indurito dopo essere stato bollito nell'olio. Il resto dell'armatura è composto di materiali più morbidi e flessibili.

Cuoio Borchiato. Fatta di cuoio duro ma flessibile, l'armatura di cuoio borchiato è rinforzata da rivetti o spuntoni.

Armature Medie

Le armature medie offrono più protezione di quelle leggere, ma limitano i movimenti. Se indossi un'armatura media, puoi sommare il tuo modificatore di Destrezza, fino a un massimo di +2, al valore base del tuo tipo di armatura al fine di determinare la tua Classe Armatura.

Pelle. Un'armatura rozza composta di pelle e folta pelliccia. È indossata normalmente da tribù barbariche, umanoidi malvagi e altre popolazioni che non hanno accesso agli attrezzi e i materiali per costruire armature migliori.

Giacco di Maglia. Composto di anelli metallici intrecciati tra di loro, un giacco di maglia viene indossato sopra strati di abiti o cuoio. Questo tipo di armatura offre una protezione modesta alla parte superiore del corpo, mentre il rumore degli anelli che strusciano fra di loro viene attutito dagli altri strati.

Scaglie. Quest'armatura consiste in una cotta e gambali (a volte anche di una gonna separata) di cuoio coperti da pezzi di metallo sovrapposti, in maniera

simile alle scaglie di un pesce. L'armatura è completa di guanti.

Corazza a Piastre. Questa armatura consiste di un corpetto di metallo indossato su di uno strato di cuoio. Sebbene lasci braccia e gambe relativamente scoperte, l'armatura fornisce una buona protezione agli organi vitali del personaggio, senza procurargli grande ingombro.

Mezza a Piastre. La mezza armatura di piastre consiste di piastre di metallo sagomate che coprono gran parte del corpo del personaggio. Non comprende protezioni per le gambe oltre a dei semplici schinieri legati con lacci di cuoio.

Armature Pesanti

Di tutte le categorie di armature, le armature pesanti offrono la protezione migliore. Queste armature coprono l'intero corpo e sono progettate per resistere a un'ampia gamma di attacchi. Solo i combattenti competenti possono riuscire a sopportarne il peso e l'ingombro.

Le armature pesanti non ti fanno sommare il modificatore di Destrezza alla tua Classe Armatura, ma al contempo non ti penalizzano se il tuo modificatore di Destrezza fosse negativo.

Anelli. Quest'armatura è un'armatura di cuoio con dei pesanti anelli cuciti sopra. Gli anelli servono a rinforzare l'armatura contro i colpi di spada e d'ascia. L'armatura di anelli è inferiore alla cotta di maglia, e viene di solito indossata solo da chi non si può permettere di meglio.

Cotta di Maglia. Fatta di anelli di metallo intrecciati fra di loro, la cotta di maglia comprende uno strato di tessuto cucito sotto una maglia di metallo per impedire graffi e assorbire l'impatto dei colpi. L'armatura è completa di guanti.

Strisce. L'armatura è fatta di strette strisce verticali di metallo rivettate a un sostegno di cuoio indossato sopra un'imbottitura di tessuto. Un'armatura di maglia metallica flessibile protegge le giunture.

Completa a Piastre. Quest'armatura consiste di piastre di metallo sagomate a incastro che coprono l'intero corpo. Un'armatura di piastre comprende guanti, stivali di cuoio pesanti, un elmo con visiera, e uno spesso strato di imbottitura sotto l'armatura. Fibbie e lacci distribuiscono il peso dell'armatura su tutto il corpo.

Armature

Armatura	Costo	Classe Armatura (CA)	Forza	Furtività	Peso
<i>Armature Leggere</i>					
Imbottita	5 mo	11 + modificatore Des	-	Svantaggio	4 kg
Cuoio	10 mo	11 + modificatore Des	-	-	5 kg
Cuoio borchiato	45 mo	12 + modificatore Des	-	-	6,5 kg
<i>Armature Medie</i>					
Pelle	10 mo	12 + modificatore Des (max 2)	-	-	6 kg
Giacco di maglia	50 mo	13 + modificatore Des (max 2)	-	-	10 kg
Scaglie	50 mo	14 + modificatore Des (max 2)	-	Svantaggio	22,5 kg
Corazza a piastre	400 mo	14 + modificatore Des (max 2)	-	-	10 kg
Mezza a piastre	750 mo	15 + modificatore Des (max 2)	-	Svantaggio	20 kg
<i>Armature Pesanti</i>					
Anelli	30 mo	14	-	Svantaggio	20 kg
Cotta di maglia	75 mo	16	For 13	Svantaggio	27,5 kg
Strisce	200 mo	17	For 15	Svantaggio	30 kg
Completa a piastre	1.500 mo	18	For 15	Svantaggio	32,5 kg
<i>Scudo</i>					
Scudo	10 mo	+2	-	-	3 kg

Indossare e Togliere l'Armatura

Il tempo necessario a indossare e rimuovere un'armatura dipende dalla sua categoria.

Indossare. È il tempo richiesto per indossare un'armatura. Puoi beneficiare della CA dell'armatura solo se hai impiegato il tempo necessario a indossarla correttamente.

Togliere. È il tempo necessario a togliersi un'armatura. Se vieni aiutato, puoi ridurre questo tempo della metà.

Indossare e Togliere l'Armatura

Categoria	Indossare	Togliere
Armatura Leggera	1 minuto	1 minuto
Armatura Media	5 minuti	1 minuto
Armatura Pesante	10 minuti	5 minuti
Scudo	1 azione	1 azione

Armi

La tua classe conferisce la competenza in certe armi, per riflettere la sua natura e gli strumenti di cui farà maggiormente uso. Che tu preferisca la spada lunga o l'arco lungo, quando si va all'avventura la tua arma e l'abilità nell'impugnarla con efficacia possono fare la differenza tra vivere e morire.

La tabella Armi mostra le armi più comuni nei mondi di gioco fantasy, il loro costo e peso, il danno che infliggono quando colpiscono, e qualsiasi proprietà speciale posseggano. Ogni arma è classificata come da mischia o a distanza. Un'arma da mischia viene usata per colpire un bersaglio entro 1,5 metri da te, mentre un'arma a distanza viene impiegata per attaccare un bersaglio da lontano.

Competenza nelle Armi

Razza, classe e talenti ti forniscono la competenza con certe armi o categorie di armi. Le due categorie sono **semplici e da guerra**. La maggior parte delle persone è capace di usare le armi semplici con competenza. Queste armi comprendono randelli, mazze e altre armi che sono spesso nelle mani dei popolani. Le armi da guerra, che comprendono spade, asce e armi inastate, richiedono un addestramento specializzato per essere usate con efficacia. La maggior parte dei guerrieri fa uso di armi da guerra perché possono sfruttare al meglio il proprio addestramento e stile di combattimento.

La competenza con un'arma ti permette di sommare il tuo bonus di competenza al tiro per colpire di qualsiasi attacco effettuato con quell'arma. Se effettui un tiro per colpire utilizzando un'arma di cui non hai la competenza, non sommi il tuo bonus di competenza a quel tiro per colpire.

Proprietà delle Armi

Molte armi hanno proprietà speciali legate al loro uso, come mostrato sulla tabella Armi.

A Due Mani. Quest'arma richiede l'uso di due mani per attaccare, ma non per reggerla.

Da Lancio. Se un'arma ha la proprietà da lancio, puoi lanciarla per effettuare un attacco a distanza. Se l'arma è un'arma da mischia, usa lo stesso modificatore di caratteristica per il tiro per colpire e danno che useresti per un attacco da mischia con quell'arma. Ad esempio, se lanci un'accetta, usa la tua Forza, ma se lanci un pugnale, puoi usare la Forza o la Destrezza, dato che il pugnale ha la proprietà Precisione.

Gittata. Un'arma che può essere usata per attaccare a distanza mostra la gittata tra parentesi dopo la proprietà munizioni o da lancio. La gittata indica due numeri. Il primo è la gittata normale dell'arma in metri, e il secondo è la gittata lunga dell'arma. Quando attacchi un bersaglio oltre la gittata normale, hai svantaggio sul tiro per colpire. Non puoi attaccare un bersaglio oltre la gittata lunga dell'arma.

Leggera. Un'arma leggera è piccola e facile da usare, ideale per l'uso nel combattimento con due armi. Vedi le regole sul combattimento con due armi in "Combattimento".

Munizioni. Puoi usare un'arma che ha la proprietà munizioni per effettuare un attacco a distanza solo se hai le munizioni da impiegare con quell'arma. Ogni volta che attacchi con quell'arma, spendi una munizione. Estrarre le munizioni dalla faretra, scatola o altro contenitore fa parte dell'attacco. Al termine della battaglia, puoi recuperare metà delle munizioni spese, impiegando un minuto a cercare sul campo di battaglia. Ricaricare un'arma a una mano richiede una mano libera.

Pesante. Le creature Piccole hanno svantaggio sui tiri per colpire con armi pesanti. La taglia e l'ingombro di un'arma pesante la rendono troppo grossa da essere usata con efficacia da una creatura Piccola.

Portata. Quest'arma aggiunge 1,5 metri alla tua portata quando attacchi con essa. Determina anche la tua portata per gli attacchi di opportunità effettuati con essa.

Precisione. Quando attacchi con un'arma di precisione, usi a tua scelta il modificatore di Forza o Destrezza per i tiri per colpire e danno. Devi usare lo stesso modificatore per entrambi i tiri.

Ricarica. A causa del tempo richiesto per caricare quest'arma, puoi sparare solo una munizione ogni volta che usi un'azione, azione bonus o reazione per sparare con essa, non importa quale sia il numero di attacchi che puoi normalmente effettuare.

Speciale. Un'arma con la proprietà speciale ha delle regole insolite che ne governano l'uso, spiegate nella descrizione dell'arma (vedi "Armi Speciali" più avanti in questa sezione).

Versatile. Quest'arma può essere usata con una o due mani. Accanto alla proprietà appare un valore di danno tra parentesi: il danno che l'arma infligge quando viene usata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Armi Improvvise

A volte i personaggi non hanno con sé le proprie armi e dovranno attaccare con qualsiasi cosa capiti loro a portata di mano. Un'arma improvvisata è qualsiasi cosa tu possa impugnare con una o due mani, come un vetro rotto, la gamba di un tavolo, una padella per friggere, la ruota di un vagone o il cadavere di un goblin.

In molti casi, un'arma improvvisata è simile a una vera arma e può essere trattata come tale. Ad esempio, la gamba di un tavolo è simile a un randello. A discrezione del GM, un personaggio competente con un'arma può usare un oggetto simile come fosse quell'arma e applicare il suo bonus di competenza.

Un oggetto che non ha alcuna somiglianza a un'arma infligge 1d4 danni (il GM assegna un tipo di danno appropriato all'oggetto). Se un personaggio usa un'arma a distanza per effettuare un attacco da mischia, o lancia un'arma da mischia che non ha la proprietà da lancio, infligge 1d4 danni. Un'arma da lancio improvvisata ha una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri.

Armi Argentate

Alcuni mostri che hanno l'immunità o la resistenza alle armi non magiche sono suscettibili alle armi d'argento, cosicché gli avventurieri più cauti investono denaro extra per placcare le loro armi di questo metallo prezioso. Puoi placcare d'argento una singola arma o 10 munizioni per 100 mo. Il costo non rappresenta solo il prezzo dell'argento, ma il tempo e la maestria

necessari per ricoprire l'arma d'argento senza renderla meno efficace.

Armi Speciali

Le armi con regole speciali sono descritte qui di seguito.

Lancia da Cavaliere. Hai svantaggio quando usi la lancia da cavaliere per attaccare un bersaglio entro 1,5 metri da te. Inoltre, la lancia da cavaliere richiede due mani per essere usata quando non sei in sella.

Rete. Una creatura Grande o inferiore colpita da una rete resta intralciata finché non si libera. Una rete non ha effetto sulle creature prive di forma, o le creature Enormi o superiori. Una creatura può impiegare la sua azione per tentare una prova di Forza con CD 10 per liberarsi o liberare un'altra creatura entro la sua portata con successo. Anche infliggere 5 danni taglienti alla rete (CA 10) libera la creatura senza danneggiarla, terminando l'effetto e distruggendo la rete. Quando usi un'azione, azione bonus o reazione per attaccare con una rete, puoi compiere un solo attacco, non importa quale sia il numero di attacchi che puoi normalmente effettuare.

Armi

Nome	Costo	Danno	Peso	Proprietà
<i>Armi Semplici da Mischia</i>				
Ascia	5 mo	1d6 taglienti	1 kg	Da lancio (gittata 6/18), leggera
Bastone da combattimento	2 ma	1d6 contundenti	2 kg	Versatile (1d8)
Falchetto	1 mo	1d4 taglienti	1 kg	Leggera
Giavellotto	5 ma	1d6 perforanti	1 kg	Da lancio (gittata 9/36)
Lancia	1 mo	1d6 perforanti	1,5 kg	Da lancio (gittata 6/18), versatile (1d8)
Martello leggero	2 mo	1d4 contundenti	1 kg	Da lancio (gittata 6/18), leggera
Mazza	5 mo	1d6 contundenti	2 kg	-
Pugnale	2 mo	1d4 perforanti	0,5 kg	Da lancio (gittata 6/18), leggera, precisione
Randello	1 ma	1d4 contundenti	1 kg	Leggera
Randello pesante	2 mo	1d8 contundenti	5 kg	A due mani
<i>Armi Semplici a Distanza</i>				
Arco corto	25 mo	1d6 perforante	1 kg	A due mani, munizioni (gittata 24/96)
Balestra leggera	25 mo	1d8 perforante	2,5 kg	Ricarica, a due mani, munizioni (gittata 24/96)
Dardo	5 mr	1d4 perforante	0,12 kg	Da lancio (gittata 9/36), precisione
Fionda	1 ma	1d4 contundenti	-	Munizioni (gittata 9/36)
<i>Armi da Guerra da Mischia</i>				
Alabarda	20 mo	1d10 taglienti	3 kg	A due mani, portata, pesante
Ascia da battaglia	10 mo	1d8 taglienti	2 kg	Versatile (1d10)
Ascia bipenne	30 mo	1d12 taglienti	3,5 kg	A due mani, pesante
Falcione	20 mo	1d10 taglienti	3 kg	A due mani, portata, pesante
Frusta	2 mo	1d4 taglienti	1,5 kg	Portata, precisione
Lancia da cavaliere	10 mo	1d12 perforanti	3 kg	Portata, speciale
Maglio	10 mo	2d6 contundenti	5 kg	A due mani, pesante
Martello da guerra	15 mo	1d8 contundenti	1 kg	Versatile (1d10)
Mazzafrusto	10 mo	1d8 contundenti	1 kg	-
Morning star	15 mo	1d8 perforanti	2 kg	-
Picca	5 mo	1d10 perforanti	9 kg	A due mani, pesante, portata
Piccone da guerra	5 mo	1d8 perforanti	1 kg	-
Scimitarra	25 mo	1d6 taglienti	1,5 kg	Leggera, precisione
Spada corta	10 mo	1d6 perforanti	1 kg	Leggera, precisione
Spada lunga	15 mo	1d8 taglienti	1,5 kg	Versatile (1d10)
Spadone	50 mo	2d6 taglienti	3 kg	A due mani, pesante
Stocco	25 mo	1d8 perforanti	1 kg	Precisione
Tridente	5 mo	1d6 perforanti	2 kg	Da lancio (gittata 6/18), versatile (1d8)
<i>Armi da Guerra a Distanza</i>				
Arco lungo	50 mo	1d8 perforanti	1 kg	A due mani, pesante, munizioni (gittata 45/180)
Balestra pesante	50 mo	1d10 perforanti	9 kg	Ricarica, due mani, munizioni (gittata 30/120), pesante
Balestra a mano	75 mo	1d6 perforanti	1,5 kg	Ricarica, leggera, munizioni (gittata 9/36)
Cerbottana	10 mo	1 perforante	0,5 kg	Ricarica, munizioni (gittata 7,5/30)
Rete	1 mo	-	1,5 kg	Da lancio (gittata 1,5/4,5), speciale

Equipaggiamento da Avventura

Questa sezione descrive gli oggetti che hanno regole speciali o necessitano ulteriori spiegazioni.

Acido. Con un'azione, puoi spargere il contenuto di questa fiala su di una creatura entro 1,5 metri da te o lanciare la fiala fino a 6 metri, fracassandola all'impatto. In entrambi i casi, effettua un tiro per colpire a distanza contro la creatura o l'oggetto, trattando l'acido come

un'arma improvvisata. Se colpisci, il bersaglio subisce 2d6 danni da acido.

Acqua Sacra. Con un'azione, puoi spargere il contenuto di questa ampolla su di una creatura entro 1,5 metri da te o lanciare l'ampolla fino a 6 metri, fracassandola all'impatto. In entrambi i casi, effettua un tiro per colpire a distanza contro la creatura o l'oggetto, trattando l'acqua sacra come un'arma improvvisata. Se

colpisci, e il bersaglio è un immondo o un non morto, subisce 2d6 danni radianti.

Un chierico o paladino può creare acqua sacra svolgendo uno speciale rituale. Il rituale richiede 1 ora per il lancio, consuma 25 mo di polvere d'argento, e richiede che l'incantatore spenda uno slot incantesimo di 1° livello.

Antitossina. Una creatura che beve da questa fiala di liquido ottiene vantaggio sui tiri salvezza contro il veleno per 1 ora. Non conferisce alcun bonus ai non morti e ai costrutti.

Ariete Portatile. Puoi usare un ariete portatile per abbattere le porte. Nel farlo, ottieni un bonus di +4 alle prove di Forza. Un altro personaggio può aiutarti con l'uso dell'ariete, dandoti vantaggio sulla prova.

Attrezzatura da Pesca. Questo kit comprende un'asta di legno, filo di seta, taglierino di legno, ami d'acciaio, peso di piombo, esche di velluto e un retino.

Biglie di Metallo. Con un'azione, puoi spargere una singola borsa di queste minuscole biglie di metallo per coprire un'area piana quadrata di 3 metri di lato. Una creatura che attraversa l'area coperta deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10 o cadere prona. Una creatura che attraversa l'area a metà velocità non deve effettuare il tiro salvezza.

Bilancia da Mercante. Una bilancia da mercante include un piccolo bilanciere, un piatto, e un assortimento di pesi fino a 1 chilo. Con essa, puoi misurare il peso esatto di piccoli oggetti, come metalli preziosi o merci, per aiutarti a determinarne il valore.

Borsa dei Componenti. Una borsa dei componenti è un piccolo borsello da cinta di cuoio impermeabile munito di compartimenti contenenti tutte le componenti materiali e altri oggetti speciali di cui hai bisogno per lanciare i tuoi incantesimi, eccetto per quelle componenti che hanno un costo specifico (come indicato nella descrizione dell'incantesimo).

Borsello. Un borsello di tessuto o cuoio può contenere, tra le altre cose, fino a 20 proiettili da fionda o 50 aghi da cerbottana. Un borsello diviso in compartimenti per contenere componenti per incantesimi viene detto borsa dei componenti.

Candela. Per 1 ora, una candela proietta luce intensa in un raggio di 1,5 metri e luce fioca per ulteriori 1,5 metri.

Cannocchiale. Gli oggetti osservati tramite un cannocchiale sono ingranditi al doppio delle loro dimensioni.

Carrucola e Paranco. Una serie di leve collegate da un cavo e un gancio per attaccarsi ad oggetti, carrucola e paranco ti permettono di tirare su fino a quattro volte il peso che puoi normalmente sollevare.

Catena. Una catena ha 10 punti ferita. Può essere spezzata superando una prova di Forza con CD 20.

Corda. Una corda, che sia fatta di canapa o seta, ha 2 punti ferita e può essere spezzata superando una prova di Forza con CD 17.

Faretra. Una faretra può contenere fino a 20 frecce.

Focus Arcano. Un focus arcano è un oggetto speciale (una sfera, un cristallo, una verga, un bastone appositamente costruito, un pezzo di legno della lunghezza di una bacchetta, o simile oggetto) progettato per incanalare il potere degli incantesimi arcani. Un warlock, stregone o mago può usare un simile oggetto come focus di incantamento, come descritto in "Lanciare Incantesimi".

Focus Druidico. Un focus druidico è un rametto di vischio o agrifoglio, una bacchetta o uno scettro di tasso o altro legno speciale, un bastone estratto integro

da un albero vivente, o un piccolo totem che incorpora piume, pelo, ossa e denti di animali sacri. Un druido può usare questo oggetto come focus per lanciare incantesimi, come descritto in "Lanciare Incantesimi".

Fuoco dell'Alchimista. Questo fluido appiccicoso si incendia quando entra a contatto con l'aria. Con un'azione, puoi lanciare questa ampolla fino a 6 metri, fracassandola all'impatto. Effettua un tiro per colpire a distanza contro la creatura o l'oggetto, trattando il fuoco dell'alchimista come un'arma improvvisata. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d4 danni da fuoco all'inizio di ciascun suo turno. Una creatura può porre fine a questi danni spendendo un'azione e superando una prova di Destrezza con CD 10. Se la prova riesce le fiamme si estinguono.

Kit da Guaritore. Questo kit è una borsa di cuoio contenente bende, unguenti e stecche. Il kit può essere usato dieci volte. Con un'azione, puoi spendere un uso del tuo kit per stabilizzare una creatura a 0 punti ferita, senza dover effettuare una prova di Saggezza (Medicina).

Kit da Pranzo. Questa piccola scatola di latta contiene una ciotola e delle semplici posate. Le due parti della scatola possono essere staccate, e un lato impiegato come pentola per cucinare e l'altro come piatto o contenitore

Kit da Scalatore. Un kit da scalatore comprende chiodi speciali, punte per stivali, guanti e un'imbracatura. Puoi ancorarti usando il kit da scalatore con un'azione; quando lo fai, non puoi cadere per più di 7,5 metri dal punto in cui ti sei ancorato, e non puoi arrampicarti a più di 7,5 metri di distanza dal punto a cui ti sei ancorato senza prima disfare l'ancora.

Lampada. Una lampada proietta luce intensa in un raggio di 4,5 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Una volta accesa, brucia per 6 ore con un'ampolla (0,5 litri) d'olio.

Lanterna a Lente Sporgente. Una lanterna a lente sporgente proietta luce intensa in un cono di 18 metri e luce fioca per ulteriori 18 metri. Una volta accesa, brucia per 6 ore con un'ampolla (0,5 litri) d'olio.

Lanterna Schermabile. Una lanterna schermabile proietta luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Una volta accesa, brucia per 6 ore con un'ampolla (0,5 litri) d'olio. Con un'azione, puoi abbassare la schermatura, riducendo la luce a fioca con un raggio di 1,5 metri.

Lente Ingranditrice. Questa lente permette di dare un'occhiata più ravvicinata agli oggetti piccoli. È anche un utile sostituto per pietra focaia e acciarino nell'accendere un fuoco. Appiccicare un fuoco con la lente ingranditrice richiede almeno una luce di intensità pari a quella solare, legna da accendere, e circa 5 minuti di tempo perché il legno prenda fuoco. Una lente ingranditrice fornisce vantaggio in qualsiasi prova effettuata per valutare o analizzare un oggetto piccolo o molto dettagliato.

Libro. Un libro può contenere poesie, resoconti storici, informazioni pertinenti a uno specifico campo del sapere, diagrammi e note su congegni gnomeschi, o qualsiasi altra cosa possa essere rappresentata usando testo e disegni. Un libro contenente incantesimi viene detto libro degli incantesimi.

Libro degli Incantesimi. Essenziale per i maghi, un libro degli incantesimi è un tomo rilegato in pelle con 100 pagine di vello bianche adatte a registrare gli incantesimi.

Manette. Questi strumenti di metallo possono imprigionare una creatura Piccola o Media. Per liberarsi

dalle manette bisogna superare una prova di Destrezza con CD 20. Per romperle bisogna superare una prova di Forza con CD 20. Ogni set di manette è fornito di una chiave. Senza la chiave, una creatura competente con gli attrezzi da ladro può scassinare la serratura delle manette superando una prova di Destrezza con CD 15. Le manette hanno 15 punti ferita.

Olio. Di solito si compra in un'ampolla d'argilla che contiene 0,5 litri. Con un'azione, puoi spargere l'olio in questa ampolla su di una creatura entro 1,5 metri da te o lanciarla fino a 6 metri, fracassandola all'impatto. In entrambi i casi, effettua un tiro per colpire a distanza contro la creatura o l'oggetto, trattando l'olio come un'arma improvvisata. Se colpisci, il bersaglio è ricoperto d'olio. Se il bersaglio subisce qualsiasi entità di danno da fuoco prima che l'olio si asciughi (dopo 1 minuto), il bersaglio subisce altri 5 danni da fuoco dall'olio infiammato. Puoi anche versare un'ampolla d'olio sul pavimento per coprire un quadrato di 1,5 metri di lato, purché la superficie sia piana. Se infiammato, l'olio brucia per 2 round e infligge 5 danni da fuoco a qualsiasi creatura che entri nell'area o termini il suo turno dentro di essa. Una creatura può subire questo danno solo una volta per turno.

Piede di Porco. Utilizzare un piede di porco dà vantaggio alle prove di Forza ogni volta si possa applicare la leva del piede di porco.

Pozione di Guarigione. Un personaggio che beva il magico fluido rosso contenuto in questa fiala recupera 2d4+2 punti ferita. Bere o somministrare la pozione richiede un'azione.

Razioni. Le razioni consistono di cibo secco adatto a lunghi viaggi, e includono carne secca, frutta secca, gallette e noci.

Scatola con l'Esca. Questo piccolo contenitore contiene pietra, acciarino ed esca (di solito uno straccio secco imbevuto d'olio) impiegati per appiccicare un fuoco. Utilizzarlo per accendere una torcia (o qualsiasi altro oggetto facilmente incendiabile) richiede un'azione. Accendere qualsiasi altro fuoco richiede 1 minuto.

Scatola per Mappe o Pergamene. Questa scatola cilindrica di cuoio può contenere, arrotolati, fino a dieci pezzi di carta o cinque fogli di pergamena.

Scatola per Quadrelli da Balestra. Questa scatola di legno contiene fino a venti quadrelli per balestra.

Serratura. Insieme alla serratura viene fornita una chiave. Senza la chiave, una creatura competente con gli attrezzi da ladro può scassinare questa serratura superando una prova di Destrezza con CD 15. Il GM può decidere che per cifre maggiori sono disponibili serrature di qualità migliore.

Simbolo Sacro. Un simbolo sacro è la raffigurazione di un dio o pantheon. Potrebbe essere un amuleto che raffigura il simbolo di una divinità, lo stesso simbolo accuratamente inciso o intrecciato su di un emblema o scudo, o una minuscola scatola contenente una reliquia sacra. Vedi l'appendice per alcune divinità e pantheon di esempio. Un chierico o paladino può usare un simbolo sacro come focus per lanciare incantesimi, come descritto in "Lanciare Incantesimi". Per usare il simbolo in questo modo, l'incantatore deve tenerlo in mano, indossarlo visibilmente o portarlo raffigurato su di uno scudo.

Tenda. Un semplice riparo portabile di tela, una tenda può contenere due persone.

Torcia. Una torcia brucia per 1 ora, fornendo luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Se effettui un tiro per colpire con una torcia accesa e colpisci, infliggi 1 danno da fuoco aggiuntivo.

Trappola da Caccia. Usi un'azione per disporre questa trappola, formata da un anello d'acciaio seghettato, che scatta quando una creatura calpesta la piastra metallica al centro di essa. La trappola è fissata tramite una catena pesante a un oggetto immobile, come un albero o uno spuntone conficcato nel terreno. Una creatura che calpesti la piastra deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13 o subire 1d4 danni perforanti e interrompere il movimento. Dopodiché, finché la creatura non si libera dalla trappola, il suo movimento è limitato dalla lunghezza della catena (lunga di solito 90 centimetri). Una creatura può usare la sua azione per superare una prova di Forza con CD 13, e se la riesce si libera o libera un'altra creatura a portata. Ogni tentativo fallito infligge 1 danno perforante alla creatura intrappolata.

Tribolo. Con un'azione, puoi spargere una singola borsa di questi minuscoli triboli per coprire un'area quadrata di 1,5 metri di lato. Una creatura che attraversa l'area coperta deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 o subire 1 danno perforante. Finché la creatura non recupera almeno 1 punto ferita, la sua velocità a piedi è diminuita di 3 metri. Una creatura che attraversa l'area a metà velocità non deve effettuare il tiro salvezza.

Veleno Base. Puoi usare il veleno in questa fiala per coprire un'arma tagliente o perforante o fino a tre pezzi di munizioni. Applicare il veleno necessita un'azione. Una creatura colpita da un'arma o munizione avvelenata deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 o subire 1d4 danni da veleno. Una volta applicato, il veleno mantiene la sua efficacia per 1 minuto prima di seccarsi.

Equipaggiamento da Avventura

Oggetto	Costo	Peso	Oggetto	Costo	Peso
Abaco	2 mo	1 kg	<i>Munizioni</i>		
Abiti comuni	5 ma	1,5 kg	Aghi da cerbottana (50)	1 mo	0,5 kg
Abiti da viaggiatore	2 mo	2 kg	Frecce (20)	1 mo	0,5 kg
Abiti eleganti	15 mo	3 kg	Proiettili da fionda (20)	4 mr	0,75 kg
Abiti personalizzati	5 mo	2 kg	Quadrelli da balestra (20)	1 mo	0,75 kg
Acido (fiala)	25 mo	0,5 kg	Olio (ampolla)	1 ma	0,5 kg
Acqua sacra (ampolla)	25 mo	0,5 kg	Otre	2 ma	2,5 kg (pieno)
Ampolla o boccale	2 mr	0,5 kg	Pala	2 mo	2,5 kg
Anello con sigillo	5 mo	-	Pennino	2 mr	-
Antitossina (fiala)	50 mo	-	Pergamena (un foglio)	1 ma	-
Ariete portatile	4 mo	17,5 kg	Piccone da minatore	2 mo	5 kg
Asta (3 metri)	5 mr	3,5 kg	Piede di porco	2 mo	2,5 kg
Attrezzatura da pesca	1 mo	2 kg	<i>Pozione di guarigione</i>	50 mo	0,25 kg
Barile	2 mo	35 kg	Profumo (fiala)	5 mo	-
Biglie di metallo (borsa da 1.000)	1 mo	1 kg	Rampino	2 mo	2 kg
Bilancia da mercante	5 mo	1,5 kg	Razioni (1 giorno)	5 ma	1 kg
Borsa dei componenti	25 mo	1 kg	Sacco	1 mr	0,25 kg
Borsello	5 ma	0,5 kg	Sapone	2 mr	-
Bottiglia di vetro	2 mo	1 kg	Scala (3 metri)	1 mr	12,5 kg
Brocca o caraffa	2 mr	2 kg	Scatola con l'esca	5 ma	0,5 kg
Campanella	1 mo	-	Scatola per mappe o pergamene	1 mo	0,5 kg
Candela	1 mr	-	Scatola per quadrelli da balestra	1 mo	0,5 kg
Cannocchiale	1.000 mo	0,5 kg	Secchio	5 mr	1 kg
Carrucola e paranco	1 mo	2,5 kg	Serratura	10 mo	0,5 kg
Carta (un foglio)	2 ma	-	<i>Simbolo sacro</i>		
Catena (3 metri)	5 mo	5 kg	Amuleto	5 mo	0,5 kg
Ceralacca	5 ma	-	Emblema	5 mo	-
Cesto	4 ma	1 kg	Reliquario	5 mo	1 kg
Chiodi da rocciatore	5 mr	0,12 kg	Specchio d'acciaio	5 mo	0,25 kg
Clessidra	25 mo	0,5 kg	Spuntoni di ferro (10)	1 mo	2,5 kg
Coperta	5 ma	1,5 kg	Tenda, due persone	2 mo	10 kg
Corda di canapa (15 metri)	1 mo	5 kg	Torcia	1 mr	0,5 kg
Corda di seta (15 metri)	10 mo	2,5 kg	Trappola da caccia	5 mo	12,5 kg
Cote per affilare	1 mr	0,5 kg	Triboli (borsa di 20)	1 mo	1 kg
Faretra	1 mo	0,5 kg	Vaso di ferro	2 mo	5 kg
Fiala	1 mo	-	Veleno base (fiala)	100 mo	-
Fischietto segnalatore	5 mr	-	Vestaglia	1 mo	2 kg
<i>Focus arcano</i>			Zaino	2 mo	2,5 kg
Bacchetta	10 mo	0,5 kg			
Bastone	5 mo	2 kg			
Cristallo	10 mo	0,5 kg			
Sfera	20 mo	1,5 kg			
Verga	10 mo	1 kg			
<i>Focus druidico</i>					
Bacchetta di tasso	10 mo	0,5 kg			
Bastone di legno	5 mo	2 kg			
Rametto di vischio	1 mo	-			
Totem	1 mo	-			
Forziere	5 mo	12,5 kg			
Fuoco dell'alchimista (ampolla)	50 mo	0,5 kg			
Gesso (1 pezzo)	1 mr	-			
Giaciglio	1 mo	3,5 kg			
Inchiostro (bottiglia da 10 grammi)	10 mo	-			
Kit da guaritore	5 mo	1,5 kg			
Kit da pranzo	2 ma	0,5 kg			
Kit da scalatore	25 mo	6 kg			
Lampada	5 ma	0,5 kg			
Lanterna a lente sporgente	10 mo	1 kg			
Lanterna schermabile	5 mo	1 kg			
Lente ingranditrice	100 mo	-			
Libro	25 mo	2,5 kg			
Libro degli incantesimi	50 mo	1,5 kg			
Manette	2 mo	3 kg			
Martello	1 mo	1,5 kg			
Martello da fabbro	2 mo	5 kg			

Capacità dei Contenitori

Oggetto	Capacità
Ampolla o boccale	0,5 litri di liquido
Barile	160 litri liquidi, 0,12 metri cubi solidi
Borsello	0,006 metri cubi/3 chili di equipaggiamento
Bottiglia	0,75 litri di liquido
Brocca o caraffa	4 litri di liquido
Cesta	0,06 metri cubi/20 chili di equipaggiamento
Fiala	12 centilitri di liquido
Forziere	0,36 metri cubi/150 chili di equipaggiamento
Otre	2 litri di liquido
Sacca	0,03 metri cubi/15 chili di equipaggiamento
Secchio	12 litri liquidi, 0,01 centimetri cubi solidi
Pentola di ferro	4 litri di liquido
Zaino*	0,03 metri cubi/15 chili di equipaggiamento

* Puoi anche legare degli oggetti, come un giaciglio o un rotolo di corda, all'esterno dello zaino.

Zaini pronti

L'equipaggiamento iniziale che ricevi dalla tua classe comprende una raccolta di utili oggetti da avventura, riuniti in uno zaino. I contenuti di questi zaini sono descritti qui. Se stai invece acquistando il tuo equipaggiamento iniziale, puoi acquistare uno zaino al prezzo indicato, il cui totale potrebbe risultare più economico dell'acquistare gli oggetti singolarmente.

Zaino da Diplomatico (39 mo). Comprende un forziere, 2 scatole per mappe e pergamene, abiti eleganti, una bottiglia di inchiostro, un pennino, una lampada, 2 ampole d'olio, 5 fogli di carta, una fiala di profumo, ceralacca e sapone.

Zaino da Esploratore (10 mo). Comprende uno zaino, un giaciglio, un kit da pranzo, una scatola con l'esca, 10 torce, 10 giorni di razioni e un otre. Lo zaino include anche 15 metri di corda di canapa legata al fianco.

Zaino da Intrattenitore (40 mo). Comprende uno zaino, un giaciglio, 2 abiti personalizzati, 5 candele, 5 giorni di razioni, un otre e un kit da camuffamento.

Zaino da Rapinatore (16 mo). Comprende uno zaino, borsa con 1.000 biglie di metallo, 3 metri di lacci, una campanella, 5 candele, un piede di porco, un martello, 10 chiodi da rocciatore, una lanterna schermabile, 2 ampole d'olio, 5 giorni di razioni, una scatola con l'esca e un otre. Lo zaino include anche 15 metri di corda di canapa legata al fianco.

Zaino da Sacerdote (19 mo). Comprende uno zaino, una coperta, 10 candele, una scatola con l'esca, una cassetta per l'elemosina, 2 pezzi di incenso, un incensiere, paramenti, 2 giorni di razioni e un otre.

Zaino da Speleologo (12 mo). Comprende uno zaino, un piede di porco, un martello, 10 chiodi da rocciatore, 10 torce, una scatola con l'esca, 10 giorni di razioni e un otre. Lo zaino include anche 15 metri di corda di canapa legata al fianco.

Zaino da Studioso (40 mo). Comprende uno zaino, un libro di studio, una bottiglia di inchiostro, un pennino, 10 fogli di pergamena, una piccola borsa di sabbia, e un coltellino.

Attrezzi

Un attrezzo ti aiuta a fare qualcosa che altrimenti non potresti, come costruire o riparare un oggetto, falsificare un documento, o scassinare una serratura. Razza, classe, background o talenti ti forniscono la competenza in certi attrezzi. La competenza con un attrezzo ti permette di sommare il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di caratteristica effettuata facendo uso di quell'attrezzo. L'uso degli attrezzi non è legato a una singola caratteristica, dato che la competenza con un attrezzo rappresenta un'ampia conoscenza del suo impiego. Per esempio, il GM potrebbe chiederti di effettuare una prova di Destrezza per incidere un dettaglio preciso con gli strumenti da falegname, o una prova di Forza per produrre qualcosa con un legno particolarmente duro.

Attrezzi da Artigiano. Questi attrezzi speciali comprendono gli oggetti necessari a condurre un'attività. La tabella mostra degli esempi degli attrezzi più comuni, ognuno dei quali fornisce oggetti legati a una singola attività. La competenza con un set di attrezzi da artigiano ti permette di sommare il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di caratteristica effettuata usando quegli attrezzi nella tua attività. Ogni tipo di attrezzi da artigiano richiede una competenza separata.

Attrezzi da Navigatore. Questo set di strumenti viene usato per la navigazione in mare. La competenza con gli attrezzi da navigatore ti permette di progettare il tragitto di una nave e seguire le carte di navigazione. Inoltre, questi attrezzi ti permettono di sommare il tuo

bonus di competenza a qualsiasi prova di caratteristica effettuata per evitare di perderti in mare.

Attrezzi da Scasso. Questo set di attrezzi comprende una piccola lima, un set di grimaldelli, un piccolo specchio montato su di una maniglia, un set di forbici dalla lama sottile, e un paio di pinze. La competenza con questi attrezzi ti permette di sommare il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di caratteristica effettuata per disarmare trappole o aprire serrature.

Kit da Avvelenatore. Un kit da avvelenatore comprende fiale, prodotti chimici e altro equipaggiamento necessario alla creazione di veleni. La competenza con questo kit ti permette di sommare il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di caratteristica effettuata per produrre o impiegare veleni.

Kit da Erborista. Questo kit contiene diversi strumenti come forbici, mortaio e pestello, e borselli e fiale usati dagli erboristi per creare rimedi e pozioni. La competenza con questo kit ti permette di sommare il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di caratteristica effettuata per identificare o applicare erbe. Inoltre, la competenza con questo kit è necessaria per creare antitossine e *pozioni di guarigione*.

Kit da Falsario. Questa piccola scatola contiene diversi pezzi di carta e pergamena, penne e inchiostri, sigilli e ceralacca, foglie d'oro e d'argento, e altre risorse necessarie per creare dei falsi convincenti di documenti fisici. La competenza con questo kit ti permette di sommare il tuo bonus di competenza alle prove di caratteristica effettuate per falsificare un documento fisico.

Kit da Truccatore. Questo borsello contiene trucchi, tinte per i capelli e piccole protesi per farti creare dei camuffamenti che modifichino il tuo aspetto fisico. La competenza con questo kit ti permette di sommare il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di caratteristica effettuata per creare un camuffamento visivo.

Set da Gioco. Questo oggetto include un'ampia serie di strumenti di gioco, compresi dadi e mazzi di carte. Alcuni esempi comuni compaiono sulla tabella Attrezzi, ma esistono anche altri set da gioco non elencati. Se sei competente con un set da gioco, puoi sommare il

tuo bonus di competenza alle prove di caratteristica effettuate per giocare una partita con quel set. Ogni tipo di set da gioco richiede una competenza separata.

Strumento Musicale. Sulla tabella sono mostrati alcuni dei più comuni esempi di strumenti musicali. Se hai la competenza con uno specifico strumento musicale, puoi sommare il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova di caratteristica effettuata per suonare musica con quello strumento. Ogni tipo di strumento musicale richiede una competenza separata.

Attrezzi

Oggetto	Costo	Peso	Oggetto	Costo	Peso
<i>Artigiano, attrezzi da</i>			Navigatore, attrezzi da	25 mo	1 kg
Alchimista, scorte da	50 mo	4 kg	<i>Set da gioco</i>		
Birraio, scorte da	20 mo	4,5 kg	Carte da gioco normali	1 ma	-
Calligrafo, scorte da	10 mo	2,5 kg	Carte da gioco speciali	1 mo	-
Calzolaio, attrezzi da	5 mo	2,5 kg	Dadi	1 ma	-
Carpentiere, attrezzi da	8 mo	3 kg	Scacchi	1 mo	0,25 kg
Cartografo, attrezzi da	15 mo	3 kg	Scasso, attrezzi da	25 mo	0,5 kg
Cuoco, utensili da	1 mo	4 kg	<i>Strumenti musicali</i>		
Fabbro, attrezzi da	20 mo	4 kg	Chiarina	2 mo	0,5 kg
Falegname, attrezzi da	1 mo	2,5 kg	Cornamusa	30 mo	3 kg
Gioielliere, attrezzi da	25 mo	1 kg	Corno	3 mo	1 kg
Muratore, attrezzi da	10 mo	4 kg	Dulcimero	25 mo	5 kg
Pellettiere, attrezzi da	5 mo	2,5 kg	Flauto	2 mo	0,5 kg
Pittore, scorte da	10 mo	2,5 kg	Lira	30 mo	1 kg
Soffiatore di vetro, attrezzi da	30 mo	2,5 kg	Liuto	35 mo	1 kg
Stagnino, attrezzi da	50 mo	5 kg	Tamburo	6 mo	1,5 kg
Tessitore, attrezzi da	1 mo	2,5 kg	Viola	30 mo	0,5 kg
Vasaio, attrezzi da	10 mo	1,5 kg	Zufolo	12 mo	1 kg
Avvelenatore, kit da	50 mo	1 kg	Truccatore, kit da	25 mo	1,5 kg
Erborista, kit da	5 mo	1,5 kg	Veicoli (terrestri o acquatici)	*	*
Falsario, kit da	15 mo	2,5 kg			

* Vedi la sezione "Cavalcature e Veicoli"

Cavalcature e Veicoli

Una buona cavalcatura può aiutarti a spostarti rapidamente nelle terre selvagge, ma il suo scopo principale è quello di trasportare l'equipaggiamento che altrimenti ti rallenterebbe. La tabella Cavalcature e Altri Animali mostra la velocità e la capacità di carico base di ciascun animale. Un animale che tira un carro, carretto, carrozza, slitta o vagone può spostare un peso pari al quintuplo della sua capacità di carico base, compreso il peso del veicolo. Se più animali vengono legati allo stesso veicolo, possono sommare assieme le loro capacità di carico.

Nei mondi di gioco fantasy esistono altri tipi di cavalcature oltre a quelle qui indicate, ma sono rare ed è difficile che si possa acquistarle. Si parla in questo caso di cavalcature volanti (pegasi, grifoni, ippogrifi e simili animali) e anche di cavalcature acquatiche (cavallucci di mare giganti, per esempio). Acquisire una cavalcatura del genere vuol dire di solito procurarsi un uovo e crescere la creatura, stringere un patto con una potente entità, o accordarsi con la cavalcatura stessa.

Bardatura. La bardatura è un'armatura progettata per difendere la testa, il collo, il petto e il corpo dell'animale. Qualsiasi tipo di armatura mostrata sulla tabella Armature di questo capitolo può essere acquistata come bardatura. Il costo è il quadruplo dell'armatura equivalente per gli umanoidi, e il suo peso è il doppio.

Selle. Una sella militare alloggia il cavaliere, aiutandolo a restare in sella su di una cavalcatura attiva in

combattimento. Ti dà vantaggio su qualsiasi prova per restare in sella. Una sella esotica è invece richiesta per cavalcare qualsiasi destriero acquatico o volante.

Competenza nei Veicoli. Se sei competente con un certo tipo di veicolo (terrestre o acquatico), puoi sommare il tuo bonus di competenza a qualsiasi prova effettuata per controllare quel tipo di veicolo in circostanze difficili.

Vascelli a Remi. Chiatte e barche a remi vengono impiegate su laghi e fiumi. Se si scende la corrente, sommare la sua attuale velocità (di solito 4,5 chilometri all'ora) alla velocità del veicolo. Questi veicoli non possono essere impiegati per risalire correnti particolarmente forti, ma possono essere trascinati a monte da animali da tiro lungo le sponde. Una barca a remi pesa 50 chili, in caso gli avventurieri debbano trasportarla via terra.

Cavalcature e Altri Animali

Oggetto	Costo	Velocità	Capacità di Carico
Asino o mulo	8 mo	12 m	210 kg
Cammello	50 mo	15 m	240 kg
Cavallo da corsa	75 mo	18 m	240 kg
Cavallo da guerra	400 mo	18 m	270 kg
Cavallo da tiro	50 mo	12 m	270 kg
Elefante	200 mo	12 m	660 kg
Mastino	25 mo	12 m	97,5 kg
Pony	30 mo	12 m	112,5 kg

Bardature, Finimenti e Veicoli da Traino

Oggetto	Costo	Peso
Bardatura	x4	x2
Biada (al giorno)	5 mr	5 kg
Carretto	15 mo	100 kg
Carro	100 mo	300 kg
Carrozza	250 mo	50 kg
Morso e Briglia	2 mo	0,5 kg
Sacche da sella	4 mo	4 kg
Sella		
Carico, da	5 mo	7,5 kg
Corsa, da	10 mo	12,5 kg
Esotica	60 mo	20 kg
Militare	20 mo	15 kg
Slitta	20 mo	150 kg
Stallaggio (al giorno)	5 ma	-
Vagone	35 mo	200 kg

Veicoli Acquatici

Oggetto	Costo	Velocità
Barca a remi	50 mo	2,25 kmh
Chiatta	3.000 mo	1,5 kmh
Drakkar	10.000 mo	4,5 kmh
Galea	30.000 mo	6 kmh
Nave a vela	10.000 mo	3 kmh
Nave da guerra	25.000 mo	3,75 kmh

Merci

La ricchezza non è misurata solo in denaro contante, ma anche in bestiame, grano, terre, diritti di raccolta delle tasse, o diritti di accesso alle risorse (come miniere o foreste).

Gilde, nobili e sovrani regolano il commercio. Le compagnie riconosciute hanno il diritto di condurre il commercio lungo determinate rotte, inviare le loro navi mercantili in certi porti, o di comprare e vendere specifici beni. Le gilde determinano il costo delle merci o servizi che controllano, e determinano chi possa o meno offrire quelle merci e servizi. I mercanti di solito scambiano le merci senza usare denaro contante. La tabella Merci mostra il valore delle merci comunemente usate.

Merci

Costo	Merci
1 mr	0,5 kg di grano
2 mr	0,5 kg di farina o un pollo
5 mr	0,5 kg di sale
1 ma	0,5 kg di ferro o 1 mq di tela
5 ma	0,5 kg di rame o 1 mq di tessuto di cotone
1 mo	0,5 kg di zenzero o un capretto
2 mo	0,5 kg di cinnamomo o pepe, o una pecora
3 mo	0,5 kg di chiodi di garofano o un maiale
5 mo	0,5 kg d'argento o 1 mq di lino
10 mo	1 mq di seta o una mucca
15 mo	0,5 kg di zafferano o un bue
50 mo	0,5 kg d'oro
500 mo	0,5 kg di platino

Spese

Quando non stanno scendendo nei budelli della terra, esplorando rovine in cerca di tesori perduti, o lottando contro l'avanzata delle tenebre, gli avventurieri devono affrontare situazioni più mondane. Anche in un mondo fantastico, le persone hanno bisogno di necessità

basilari come un riparo, cibo e vestiti. Queste cose costano soldi, e alcuni stili di vita costano più di altri.

Spese per lo Stile di Vita

Le spese per lo stile di vita ti forniscono un modo semplice per contabilizzare il costo della vita in un mondo fantasy. Coprono i tuoi alloggi, cibo e bevande, e tutte le tue altre necessità. Inoltre, le spese coprono il costo del mantenimento del tuo equipaggiamento, cosicché sarai pronto quando il richiamo all'avventura tornerà a farti sentire.

All'inizio di ogni settimana o mese (a tua scelta), scegli uno stile di vita dalla tabella Spese e pagane il prezzo per sostenere quello stile di vita. I prezzi indicati sono al giorno e se desideri calcolare il costo del tuo stile di vita prescelto in un periodo di trenta giorni, moltiplica il prezzo indicato per 30. Il tuo stile di vita potrebbe mutare da un periodo all'altro, in base ai fondi a tua disposizione, oppure potresti mantenere lo stesso stile di vita per tutta la tua carriera da avventuriero. Lo stile di vita scelto può tuttavia comportare conseguenze. Mantenere uno stile di vita ricco potrebbe aiutarti a stabilire contatti con i ricchi e potenti, ma rischieresti anche di attirare l'attenzione dei ladri. D'altra parte, vivere frugalmente potrebbe aiutarti ad evitare i criminali, ma è difficile che riuscirai a stabilire legami con individui potenti.

Spese dello Stile di Vita

Stile di Vita	Prezzo al Giorno
Miserabile	-
Squallido	1 ma
Povero	2 ma
Modesto	1 mo
Confortevole	2 mo
Ricco	4 mo
Aristocratico	10 mo minimo

Miserabile. Vivi in condizioni disumane. Non hai un posto da chiamare casa; vivi dove capita, intrufolandoti nei fienili, rannicchiato sotto delle vecchie casse, e affidandoti alla carità di quelli che stanno meglio di te. Una vita miserabile presenta molti pericoli. Violenze, malattie, e fame ti seguono dovunque tu vada. Le altre persone miserabili guardano alla tua armatura, le tue armi ed equipaggiamento da avventura, che per i loro standard rappresentano una fortuna. La maggior parte della gente non sa neppure della tua esistenza.

Squallido. Vivi in una stalla dal tetto bucato, una capanna di fango appena fuori città, o in una pensione piena di scarafaggi nella parte peggiore del paese. Hai un riparo dagli elementi, ma vivi in un ambiente disperato e spesso violento, in posti traboccanti di malattie, fame e disgraziati. La maggior parte della gente ignora la tua esistenza, e disponi di pochi diritti legali. La maggior parte della gente che conduce il tuo stesso stile di vita ha subito delle terribili sciagure. Potrebbero essere dei folli, marchiati come esiliati, o soffrire qualche malattia.

Povero. Uno stile di vita povero vuol dire vivere senza gli agi disponibili in una normale comunità. Cibo e alloggio di semplice qualità, abiti logori, e condizioni imprevedibili portano a un'esistenza sufficiente, sebbene poco gradevole. Il tuo alloggio potrebbe essere una stanza in un albergo di quart'ordine o nella stanza comune di una taverna. Godi di qualche diritto legale, ma devi comunque cavartela da solo contro violenze, crimini e malattie. Le persone del tuo stile di

vita sono normalmente operai non qualificati, contrabbandieri, ladri, mercenari e altri tipi di malaffare.

Modesto. Uno stile di vita modesto ti tiene fuori dai bassifondi e ti permette di curare il tuo equipaggiamento. Vivi in una parte più vecchia del paese, affittando la stanza in una pensione, locanda o tempio. Non soffri la fame né la sete, e le tue condizioni di vita sono pulite, se possibile. La gente comune conduce uno stile di vita modesto e include tra le sue fila soldati, operai, studenti, sacerdoti, maghi eremiti e simili.

Confortevole. Scegliere uno stile di vita confortevole vuol dire che ti puoi permettere abiti migliori e puoi curare facilmente il tuo equipaggiamento. Vivi in una piccola villetta in un quartiere della classe borghese o in una stanza privata di un'elegante locanda. Passi il tempo con mercanti, abili artigiani e ufficiali militari.

Ricco. Scegliere uno stile di vita ricco vuol dire condurre una vita di lussi, sebbene tu non abbia ancora raggiunto lo stato sociale connesso alle grandi risorse della nobiltà o dei sovrani. Conduci uno stile di vita comparabile a quello di un mercante di grande successo, uno dei servitori preferiti del sovrano, o il proprietario di alcune piccole imprese. Il tuo alloggio è molto accogliente, di solito una casa spaziosa in una buona parte del paese o una stanza confortevole in una buona locanda. Probabilmente hai anche un piccolo staff di servitori al tuo seguito.

Aristocratico. Conduci una vita di ricchezze e agi. Ti muovi nei circoli frequentati dalle persone più potenti della comunità. Possiedi un'ottima residenza, forse una palazzina in una delle parti più carine del paese o delle stanze nella locanda più elegante. Ceni ai migliori ristoranti, ti servi dal sarto più abile e alla moda, e disponi di servitori che soddisfano ogni tua necessità. Ricevi inviti alle feste dei ricchi e potenti, e trascorri le tue serate in compagnia di politici, capi della gilda, sommi sacerdoti e la nobiltà. Hai spesso a che fare anche con i massimi livelli di intrigo e tradimento. Più ricco sei, maggiori saranno le probabilità che verrai trascinato nel ruolo di pedina o protagonista negli intrighi della politica.

Auto Sufficienza

Le spese e gli stili di vita descritti in questo capitolo assumono che tu stia trascorrendo il periodo tra un'avventura e l'altra in paese, sfruttando tutti i servizi a disposizione – pagando per cibo e alloggio, pagando il fabbro locale perché ti affili la spada e ripari la tua armatura, e così via. Alcuni personaggi, tuttavia, possono preferire vivere lontano dalla civiltà, sostentandosi nelle terre selvagge cacciando, foraggiando, e riparando da soli il proprio equipaggiamento. Mantenere questo stile di vita non ti richiede spesa di denaro, ma porta via molto tempo. Se trascorri il tuo tempo tra un'avventura e l'altra svolgendo una professione, puoi riuscire a condurre l'equivalente di uno stile di vita povero. La competenza nell'abilità Sopravvivenza ti permette di vivere a uno stile di vita confortevole.

Cibo, Bevande e Alloggio

La tabella Cibo, Bevande e Alloggio fornisce i prezzi del cibo e di una singola notte di alloggio per un individuo. Questi prezzi sono già inclusi nelle spese del tuo stile di vita.

Cibo, Bevande e Alloggio

Oggetto	Costo
Banchetto (a persona)	10 mo
<i>Birra</i>	
Boccale	4 mr
4 litri	2 ma
Carne, fetta di	3 ma
Formaggio, fetta di	1 ma
<i>Locanda, alloggio in (al giorno)</i>	
Squallida	7 mr
Povera	1 ma
Modesta	5 ma
Confortevole	8 ma
Ricca	2 mo
Aristocratica	4 mo
Pane, filone di	2 mr
<i>Pasti (al giorno)</i>	
Squallidi	3 mr
Poveri	6 mr
Modesti	3 ma
Confortevoli	5 ma
Ricchi	8 ma
Aristocratici	2 mo
<i>Vino</i>	
della Casa (caraffa)	2 ma
D'Origine Controllata (bottiglia)	10 mo

Servizi

Gli avventurieri possono, in diverse circostanze, pagare i personaggi non giocanti perché li assistano o agiscano al posto loro. La maggior parte di questi mercenari hanno delle capacità abbastanza ordinarie, mentre altri sono maestri di un'arte o attività, ma pochi sono esperti con capacità specializzate da avventuriero.

Alcuni dei tipi più comuni di mercenari appaiono sulla tabella Servizi. Altri mercenari comuni comprendono qualsiasi sorta di persona che abiti in un tipico paese o città, che gli avventurieri pagano per svolgere specifici compiti. Per esempio, un mago potrebbe pagare un carpentiere per costruire un elaborato forziere (e la sua replica in miniatura) da usare con l'incantesimo *scritto segreto*. Un guerriero potrebbe commissionare a un fabbro la costruzione di una spada speciale. Un bardo potrebbe pagare un sarto per cucirgli un abito eccezionale per l'imminente esibizione alla presenza del duca.

Altri mercenari forniscono invece servizi più qualificati o pericolosi. I soldati mercenari pagati per aiutare gli avventurieri ad assaltare un esercito hobgoblin rientrano in questa categoria, come i saggi ingaggiati per scoprire un'informazione antica o esoterica. Se un avventuriero di alto livello stabilisse una roccaforte di qualche tipo, potrebbe ingaggiare un intero staff di servitori e agenti che gestiscano il posto, dal castellano al maggiordomo, fino all'operaio che pulisce le stalle. Questi mercenari spesso godono di contratti a lungo termine che comprendono un posto in cui vivere nella roccaforte come parte del loro compenso.

I mercenari qualificati includono chiunque svolga un servizio che richieda una competenza (in armi, attrezzi o qualità): un soldato, artigiano, scriba, e così via. Il costo indicato è la paga minima; alcuni mercenari esperti chiedono più soldi. I mercenari senza addestramento vengono ingaggiati per lavori umili che non richiedono nessuna particolare qualifica e comprendono operai, portatori, cameriere e simili lavoratori.

Servizi

Oggetto	Costo
<i>Mercenario</i>	
Qualificato	2 mo al giorno
Non addestrato	2 ma al giorno
Messaggero	2 ma per chilometro
Passaggio per nave	1 ma per chilometro
Pedaggio	1 mr
<i>Trasporto in carrozza</i>	
Tra paesi	3 ma per chilometro
In città	1 mr

Servizi da Incantatori

Gli incantatori non ricadono nelle normali categorie di mercenari. Potrebbe essere possibile trovare qualcuno disposto a lanciare un incantesimo in cambio di soldi o favori, ma non è mai facile e non esistono dei costi fissi. Di regola, più alto è il livello dell'incantesimo desiderato, più difficile è trovare qualcuno che sia in grado di lanciarlo e maggiore il costo.

Ingaggiare una persona per lanciare un incantesimo relativamente comune di 1° o 2° livello, come *cura ferite* o *identificare*, è abbastanza facile in una città o paese, e potrebbe costare dalle 10 alle 50 monete d'oro (più il costo di qualsiasi componente materiale costosa).

Trovare una persona capace e disposta a eseguire un incantesimo di livello superiore potrebbe richiedere il viaggio verso una grande città, magari una con un'università o un tempio importante. Una volta trovato l'incantatore, questi potrebbe richiedere un servizio invece di un compenso – il tipo di servizio che solo degli avventurieri potrebbero fornire, come il recupero di un oggetto raro da un posto pericoloso o attraversare un territorio infestato di mostri per consegnare qualcosa di importante in un lontano insediamento.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License

by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or

governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax And Dave Arneson.

Equipaggiamento 2.0 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci, Nicola Ricottone, Federico Lorenzo Gavioli.