

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

EQUIPAGGIAMENTO

Si suppone che il personaggio possieda alcuni abiti normali. Scegliere gratuitamente una qualsiasi delle seguenti tenute: abito da artigiano, abito da contadino, abito da esploratore, abito da intrattenitore, abito da monaco, abito da studioso o abito da viaggiatore.

RICCHEZZA E DENARO

MONETE

La moneta più comune utilizzata dagli avventurieri è la moneta d'oro (mo). Una moneta d'oro vale 10 monete d'argento. Ogni moneta d'argento vale 10 monete di rame (mr). Oltre a monete di rame, argento e oro, ci sono anche le monete di platino (mp), che valgono ognuna 10 monete d'oro. La moneta standard pesa circa 10 gr (50 monete fanno quindi 0,5 kg).

Tabella: Monete

	————— Valore di scambio —————			
	MR	MA	MO	MP
Moneta di rame (mr) =	1	1/10	1/100	1/1.000
Moneta d'argento (ma) =	10	1	1/10	1/100
Moneta d'oro (mo) =	100	10	1	1/10
Moneta di platino (mp) =	1.000	100	10	1

RICCHEZZE DIVERSE DALLE MONETE

I mercanti di solito scambiano le mercanzie senza l'uso di moneta. Per farsi un'idea delle transazioni commerciali, alcune merci di scambio vengono elencate di seguito.

Tabella: Merci di scambio

Costo	Oggetto
1 mr	Frumento (0,5 kg)
2 mr	Farina (0,5 kg) o pollo (1)
1 ma	Ferro (0,5 k)
5 ma	Tabacco o rame (0,5 kg)
1 mo	Canella (0,5 kg) o capra (1)
2 mo	Zenzero o pepe (0,5 kg) o pecora (1)
3 mo	Maiale (1)
4 mo	Lino (1 m ²)
5 mo	Sale o argento (0,5 kg)
10 mo	Seta (1 m ²) o mucca (1)
15 mo	Zafferano o chiodi di garofano (0,5 kg) o bue (1)
50 mo	Oro (0,5 kg)
500 mo	Platino (0,5 kg)

VENDERE IL BOTTINO

In generale, è possibile vendere qualsiasi cosa alla metà del prezzo indicato.

Le merci di scambio costituiscono l'eccezione alla regola del metà prezzo. Una merce di scambio, in questo senso, è un bene di valore che può essere facilmente scambiato quasi come fosse equivalente ai contanti.