

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

## MERCI E SERVIZI

**Tabella: Merci e servizi**

<b>Equipaggiamento d'avventura</b>		
<b>Oggetto</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>
Acciarino e pietra focaia	1 mo	—
Ago da cucito	5 ma	—
Amo da pesca	1 ma	—
Ampolla (vuota)	3 mr	0,75 kg
Anello con sigillo	5 mo	—
Ariete portatile	10 mo	10 kg
Asta (3 m)	2 ma	4 kg
Barile (vuoto)	2 mo	15 kg
Boccale di ceramica	2 mr	0,5 kg
Borsa da cintura (vuota)	1 mo	0,25 kg l
Bottiglia di vetro per vino	2 mo	—
Brocca di ceramica	3 mr	4,5 kg
Campanella	1 mo	—
Candela	1 mr	—
Cannocchiale	1.000 mo	0,5 kg
Caraffa di ceramica	2 mr	2,5 kg
Carrucola e paranco	5 mo	2,5 kg
Carta (foglio)	4 ma	—
Cassa (vuota)	2 mo	12,5 kg
Catena (3 m)	30 mo	1 kg
Ceralacca	1 mo	0,5 kg
Cesto (vuoto)	4 ma	0,5 kg
Chiodo da rocciatore	1 ma	0,25 kg
Coperta invernale	5 ma	1,5 kg l
Corda di canapa (15 m)	1 mo	5 kg
Corda di seta (15 m)	10 mo	2,5 kg
Cote per affilare	2 mr	0,5 kg
Custodia per mappe o pergamene	1 mo	0,25 kg
Fiala, inchiostro o pozione	1 mo	0,05 kg
Fischietto	8 ma	—
Gessetto (1 pezzo)	1 mr	—
Giaciglio	1 ma	2,5 kg l
Inchiostro (fiala da 30 gr)	8 mo	—
Lampada comune	1 ma	0,5 kg
Lanterna a lente sporgente	12 mo	1,5 kg
Lanterna schermabile	7 mo	1 kg
Legna da ardere (al giorno)	1 mr	10 kg
Maglio	1 mo	5 kg
Manette	15 mo	1 kg
Manette perfette	50 mo	1 kg
Martello	5 ma	1 kg
Olio (ampolla da 0,5 l)	1 ma	0,5 kg
Otre	1 mo	2 kg l
Pennino	1 ma	—
Pentola di ferro	5 ma	5 kg
Pergamena (foglio)	2 ma	—
Piccone da minatore	3 mo	5 kg
Piede di porco	2 mo	2,5 kg
Rampino	1 mo	2 kg
Razioni da viaggio	5 ma (al giorno)	0,5 kg <sup>1</sup>

Rete da pesca (2,25 m2)	4 mo	2,5 kg
Sacco (vuoto)	1 ma	0,25 kg <sup>1</sup>
Sapone (per 0,5 kg)	5 ma	0,5 kg
Scala a pioli (3 m)	5 mr	10 kg
Secchio (vuoto)	5 ma	1 kg
Serratura		
Molto semplice	20 mo	0,5 kg
Media	40 mo	0,5 kg
Buona	80 mo	0,5 kg
Eccezionale	150 mo	0,5 kg
Specchio piccolo di metallo	10 mo	0,25 kg
Tela (1 m <sup>2</sup> )	1 ma	0,5 kg
Tenda	10 mo	10 kg <sup>1</sup>
Torcia	1 mr	0,5 kg
Tribolo	1 mo	1 kg
Vanga o badile	2 mo	4 kg
Zaino (vuoto)	2 mo	1 kg <sup>1</sup>

<b>Oggetti e sostanze speciali</b>		
<b>Oggetto</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>
Acido (ampolla)	10 mo	0,5 kg
Acquasanta (ampolla)	25 mo	0,5 kg
Antitossina (fiala)	50 mo	—
Bastone di fumo	20 mo	0,25 kg
Borsa dell'impedimento	50 mo	2 kg
Fuoco dell'alchimista	20 mo (ampolla)	0,5 kg
Pietra del tuono	30 mo	0,5 kg
Tizzone ardente	1 mo	—
Torcia inestinguibile	110 mo	0,5 kg
Verga del sole	2 mo	0,5 kg

<b>Attrezzi di classe e di abilità</b>		
<b>Oggetto</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>
Agrifoglio e vischio	—	—
Arnesi da artigiano	5 mo	2,5 kg
Arnesi da artigiano perfetti	55 mo	2,5 kg
Arnesi da scasso	30 mo	0,5 kg
Arnesi da scasso perfetti	100 mo	1 kg
Attrezzi da scalatore	80 mo	2,5 kg <sup>1</sup>
Attrezzi perfetti	50 mo	0,5 kg
Bilancia da mercante	2 mo	0,5 kg
Borsa del guaritore	50 mo	0,5 kg
Borsa per componenti di incantesimi	5 mo	1 kg
Clessidra	25 mo	0,5 kg
Laboratorio da alchimista	500 mo	20 kg
Lente d'ingrandimento	100 mo	—
Libro degli incantesimi da mago (vuoto)	15 mo	1,5 kg
Orologio ad acqua	1.000 mo	100 kg
Simbolo sacro di legno	1 mo	—
Simbolo sacro d'argento	25 mo	0,5 kg
Strumento musicale comune	5 mo	1,5 kg <sup>1</sup>
Strumento musicale perfetto	100 mo	1,5 kg <sup>1</sup>
Trucchi per il camuffamento	50 mo	4 kg <sup>1</sup>

<b>Vestiario</b>		
<b>Oggetto</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>
Abito da artigiano	1 mo	2 kg <sup>1</sup>
Abito da contadino	1 ma	1 kg <sup>1</sup>
Abito da cortigiano	30 mo	3 kg <sup>1</sup>
Abito da esploratore	10 mo	4 kg <sup>1</sup>
Abito da intrattenitore	3 mo	2 kg <sup>1</sup>
Abito da monaco	5 mo	1 kg <sup>1</sup>
Abito da nobile	75 mo	5 kg <sup>1</sup>
Abito da studioso	5 mo	3 kg <sup>1</sup>
Abito da viaggiatore	1 mo	2,5 kg <sup>1</sup>
Abito invernale	8 mo	3,5 kg <sup>1</sup>
Abito reale	200 mo	7,5 kg <sup>1</sup>
Veste da chierico	5 mo	3 kg <sup>1</sup>

<b>Vitto e alloggio</b>		
<b>Oggetto</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>
Banchetto (a persona)	10 mo	—
Birra		
Boccale	4 mr	0,5 kg
Caraffa	2 ma	4 kg
Carne (1 pezzo)	3 ma	0,25 kg
Formaggio (1 pezzo)	1 ma	0,25 kg
Locanda (al giorno)		
Buona	2 mo	—
Normale	5 ma	—
Scadente	2 ma	—
Pane (a pagnotta)	2 mr	0,25 kg
Pasti (al giorno)		
Buono	5 ma	—
Normale	3 ma	—
Scadente	1 ma	—
Vino		
Comune (caraffa)	2 ma	3 kg
Buono (bottiglia)	10 mo	0,75 kg

<b>Cavalcature e relativo equipaggiamento</b>		
<b>Oggetto</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>
Asino o mulo	8 mo	—
Bardatura		
Creatura Media	x2	x1
Creatura Grande	x4	x2
Cane da galoppo	150 mo	—
Cane da guardia	25 mo	—
Cavallo		
Leggero	75 mo	—
Pesante	200 mo	—
Da guerra leggero	150 mo	—
Da guerra pesante	400 mo	—
Pony	30 mo	—
Pony da guerra	100 mo	—
Morso e briglie	2 mo	0,5 kg
Nutrizione (al giorno)	5 mr	5 kg
Sacche da sella	4 mo	4 kg
Sella		

Da carico	5 mo	7,5 kg
Militare	20 mo	15 kg
Da galoppo	10 mo	12,5 kg
Sella esotica		
Da carico	15 mo	10 kg
Militare	60 mo	20 kg
Da galoppo	30 mo	15 kg
Stallaggio (al giorno)	5 ma	—

<b>Trasporti</b>		
<b>Oggetto</b>	<b>Costo</b>	<b>Peso</b>
Barca a remi	50 mo	50 kg
Remo	2 mo	5 kg
Barcone	3.000 mo	—
Carretto	15 mo	100 kg
Carro	35 mo	200 kg
Carrozza	100 mo	300 kg
Galea	30.000 mo	—
Nave a vela	10.000 mo	—
Nave da guerra	25.000 mo	—
Nave lunga	100.000 mo	—
Slitta	20 mo	150 kg

<b>Incantesimi e servizi</b>	
<b>Servizio</b>	<b>Costo</b>
Diligenza pubblica	3 mr per 1,5 km
Incantesimo 1° livello	livello dell'incantatore x 10 mo <sup>2</sup>
Incantesimo 2° livello	livello dell'incantatore x 20 mo <sup>2</sup>
Incantesimo 3° livello	livello dell'incantatore x 30 mo <sup>2</sup>
Incantesimo 4° livello	livello dell'incantatore x 40 mo <sup>2</sup>
Incantesimo 5° livello	livello dell'incantatore x 50 mo <sup>2</sup>
Incantesimo 6° livello	livello dell'incantatore x 60 mo <sup>2</sup>
Incantesimo 7° livello	livello dell'incantatore x 70 mo <sup>2</sup>
Incantesimo 8° livello	livello dell'incantatore x 80 mo <sup>2</sup>
Incantesimo 9° livello	livello dell'incantatore x 90 mo <sup>2</sup>
Incantesimo livello 0	livello dell'incantatore x 5 mo <sup>2</sup>
Mercenario esperto	3 ma al giorno
Mercenario normale	1 ma al giorno
Messaggero	2 mr per 1,5 km
Passaggio in nave	1 ma per 1,5 km
Pedaggio stradale o d'ingresso	1 mr

— Nessun peso o peso insignificante.

1 Questi oggetti pesano un quarto del valore se vengono fatti per personaggi di taglia Piccola. I contenitori per personaggi di taglia Piccola hanno una capacità di un quarto rispetto al normale.

2 Vedi la descrizione dell'incantesimo per i costi aggiuntivi. Se i costi aggiuntivi portano il prezzo totale a oltre 3.000 mo, l'incantesimo non è normalmente disponibile.

## EQUIPAGGIAMENTO D'AVVENTURA

Alcuni dei pezzi di equipaggiamento presenti sulla Tabella: "Merci e Servizi" sono descritti di seguito, assieme a qualsiasi beneficio speciale che conferiscono al personaggio.

**Acciarino e pietra focaia:** Accendere una torcia con acciarino e pietra focaia è un'azione di round completo e accendere qualsiasi altro fuoco in questo modo richiede almeno altrettanto.

**Ariete portatile:** Non solo fornisce un bonus di +2 alle prove di Forza per sfondare porte, ma permette a una seconda persona di aiutare senza dover effettuare alcun tiro, aggiungendo un altro +2 alla prova.

**Brocca di ceramica:** Una semplice brocca di ceramica chiusa con un tappo. Contiene 4,5 litri di liquido.

**Candela:** Una candela illumina con luce tenue un'area di 1,5 metri di raggio e brucia per 1 ora.

**Cannocchiale:** Gli oggetti visti attraverso un cannocchiale sono ingranditi al doppio della loro misura.

**Catena:** La catena ha durezza 10 e 5 punti ferita. Può essere spezzata con una prova di Forza (CD 26).

**Corda di canapa:** Questa corda ha 2 punti ferita e può essere spezzata con una prova di Forza con CD 23.

**Corda di seta:** Questa corda ha 4 punti ferita e può essere spezzata con una prova di Forza con CD 24. È talmente elastica da fornire un bonus di circostanza +2 alle prove di Utilizzare Corde.

**Fiala:** Questo contenitore tappato di solito non supera i 2,5 cm di larghezza e i 7,5 cm di lunghezza. Contiene 30 grammi di liquido.

**Inchiostro:** Questo è inchiostro nero. È possibile comprare inchiostro di altri colori, ma costa il doppio.

**Lampada comune:** Una lampada offre un'illuminazione intensa in un raggio di 4,5 metri e un'illuminazione fioca nel raggio di 9 metri. Brucia per 6 ore con 0,5 litri d'olio. È possibile trasportarla con una mano.

**Lanterna a lente sporgente:** Una lanterna a lente sporgente ha solo un'apertura, mentre gli altri lati sono levigati all'interno per riflettere la luce in una sola direzione. Illumina distintamente in un cono lungo 18 metri e con luce fioca in un cono di 36 metri. Brucia per 6 ore con 0,5 litri d'olio. È possibile trasportarla con una mano.

**Lanterna schermabile:** Una lanterna schermabile è una lanterna standard con chiusure o cerniere. È possibile trasportarla con una mano. Illumina distintamente un'area di 9 metri di raggio e con luce fioca in un'area di 18 metri. Brucia per 6 ore con 0,5 litri d'olio.

**Manette e manette perfette:** Queste manette possono legare una creatura di taglia Media. Il personaggio ammanettato può usare l'abilità Artista della Fuga per liberarsi (CD 30 o CD 35 per manette perfette). Per rompere le manette è necessario effettuare con successo una prova di Forza (CD 26 o CD 28 per manette perfette). Le manette hanno durezza 10 e 10 punti ferita. Molte manette hanno serrature; aggiungere il costo della serratura desiderata al costo delle manette.

Allo stesso prezzo si possono comprare manette per creature di taglia Piccola. Per creature di taglia Grande le manette costano dieci volte tanto e per creature di taglia Enorme cento volte tanto. Le creature di taglia Mastodontica, Colossale, Minuscola, Minuta e Piccolissima possono essere trattenute solo con manette costruite appositamente.

**Martello:** Se viene usato in combattimento, il martello viene considerato un'arma a una mano improvvisata che infligge danni contundenti come fosse un guanto d'arme chiodato della stessa taglia.

**Olio:** In una lanterna 0,5 litri d'olio bruciano per 6 ore. È possibile utilizzare un'ampolla d'olio come arma a spargimento. Usare le regole per il fuoco dell'alchimista, tranne per il fatto che occorre un'azione di round completo per preparare un'ampolla con una miccia. Una volta lanciata, c'è solo una probabilità del 50% che l'ampolla prenda fuoco.

È possibile versare 0,5 litri d'olio sul terreno per coprire un'area quadrata con lato di 1,5 metri, purché la superficie sia liscia. Se incendiato, l'olio brucia per 2 round e infligge 1d3 danni a ogni creatura nell'area.

**Piede di porco:** È lo strumento più adatto per forzare porte, casse, catene e simili, fornendo un bonus di circostanza +2 alle prove di Forza effettuate a questo scopo. Se utilizzato in combattimento, il piede di porco è considerato un'arma a una mano improvvisata che infligge danni contundenti come fosse un randello della stessa taglia.

**Rampino:** Legato all'estremità di una corda, il rampino può assicurare la corda a bastioni, finestre, rami o altre sporgenze. Lanciare efficacemente il rampino da scalata richiede una prova di Utilizzare Corde (CD 10, +2 ogni 3 metri di distanza a cui è lanciato).

**Serratura:** La CD per aprire questo tipo di serratura con l'abilità Scassinare Serrature dipende dalla qualità della serratura: molto semplice (CD 20), media (CD 25), buona (CD 30) e eccezionale (CD 40).

**Torcia:** Un bastone di legno coperto con lino attorcigliato e imbevuto di sego o un oggetto simile. Una torcia brucia per 1 ora, illuminando distintamente un'area di 6 metri di raggio e con luce fioca un'area di 12 metri. Se usata in combattimento, la torcia è considerata un'arma a una mano improvvisata che infligge danni contundenti come fosse un guanto d'arme della stessa taglia, più 1 danno da fuoco.

**Tribolo:** I triboli sono chiodi di ferro a quattro punte costruiti in modo da avere sempre una punta rivolta verso l'alto. Si spargono sul terreno nella speranza che i nemici ci camminino sopra o almeno rallentino per evitarli. Una borsa contenente 1 kg di triboli copre un'area quadrata con lato di 1,5 metri.

Ogni volta che ci si muove in un'area coperta con i triboli (o si passa un round combattendo mentre ci si trova nell'area), si rischia di pestarne uno. I triboli effettuano un tiro per colpire (bonus di attacco base +0) contro la creatura. Per questo attacco lo scudo, l'armatura e il bonus di deviazione della creatura non contano. (La deviazione permette di evitare i colpi quando si avvicinano, ma non impedisce di toccare qualcosa di pericoloso). Se la creatura indossa le scarpe o qualche altra copertura per i piedi, ha un bonus di armatura +2 alla CA. Se i triboli riescono a colpire, la creatura ne ha pestato uno. Il tribolo infligge 1 danno e la velocità della creatura è dimezzata a causa del piede ferito. Questa penalità al movimento dura un giorno, fino a quando la creatura non viene curata con successo con l'abilità Guarire (CD 15) oppure fino a quando non riceve almeno 1 punto di cure magiche. Una creatura alla carica o che sta correndo deve fermarsi immediatamente se pesta un tribolo. Qualsiasi creatura che si muove a velocità dimezzata o più lentamente può camminare attraverso una distesa di triboli senza problemi.

I triboli possono essere inefficaci contro avversari insoliti.

## SOSTANZE E OGGETTI SPECIALI

Tutti gli oggetti inclusi nella lista, fatta eccezione per la torcia inestinguibile e l'acquasanta, possono essere fabbricati da un personaggio con l'abilità Artigianato (alchimia).

**Acido:** È possibile lanciare un'ampolla d'acido come arma a spargimento. Si consideri l'attacco come un attacco da contatto a distanza con incremento di gittata di 3 metri. Il colpo diretto provoca 1d6 danni da acido. Tutte le creature entro 1,5 metri dal punto in cui è caduto subiscono 1 danno da acido come effetto dello spargimento.

**Acquasanta:** L'acquasanta infligge danni ai non morti e agli esterni malvagi quasi come se fosse acido. Un'ampolla di acquasanta può essere lanciata come arma a spargimento. Si consideri l'attacco come un attacco da contatto a distanza con incremento di gittata di 3 metri. Un'ampolla si rompe se scagliata contro il corpo di una creatura corporea, ma contro una creatura incorporea l'ampolla deve essere aperta e l'acquasanta versata sulla creatura. Di conseguenza, si può spruzzare una creatura incorporea con l'acquasanta solo se si è adiacenti ad essa. Farlo è un attacco di contatto a distanza che non provoca attacchi di opportunità.

Il colpo diretto provoca 2d4 danni ai non morti e agli esterni malvagi. Tutte le creature di questo tipo entro 1,5 metri dal punto in cui è caduta l'ampolla subiscono 1 danno come effetto dello spargimento.

I templi di divinità buone vendono acquasanta a prezzo di costo (senza guadagno) poiché sono felici di poter fornire l'occorrente per combattere il male.

**Antitossina:** Se si beve l'antitossina, si ottiene un bonus alchemico di +5 a tutti i tiri salvezza sulla Tempra contro veleni per 1 ora.

**Bastone di fumo:** Questo bastone di legno trattato con procedimento alchemico crea istantaneamente un denso fumo opaco quando viene infiammato. Il fumo riempie un cubo con spigolo di 3 metri (come per l'effetto dell'incantesimo *nube di nebbia*, tranne che il fumo viene dissipato in 1 round da un vento moderato o più intenso). Il bastone è consumato dopo 1 round e il fumo si dissolve naturalmente.

**Borsa dell'impedimento:** Questa borsa di cuoio rotonda è piena di melassa alchemica. Quando si scaglia la borsa contro una creatura (come attacco di contatto a distanza con incremento di distanza di 3 metri), la borsa si apre e la melassa si spande invischiando la vittima e poi diventando resistente ed elastica con l'esposizione all'aria. Una creatura intralciata subisce una penalità di -2 al tiro per colpire e una penalità di -4 alla Destrezza, e inoltre deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 o essere appiccicata al pavimento, incapace di muoversi. Anche con un tiro salvezza riuscito, può solo muoversi a velocità dimezzata. La melassa non agisce su creature di taglia Enorme o superiore. Una creatura volante non viene appiccicata al pavimento, ma deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 o perdere la capacità di volare (sempre che usi le ali per farlo), cadendo al terreno. La borsa dell'impedimento non funziona sott'acqua.

Un personaggio appiccicato al pavimento (o impossibilitato a volare) può liberarsi con una prova di Forza riuscita con CD 17 oppure infliggendo 15 danni alla melassa con un'arma tagliente. Un personaggio che tenta di sfregare via la melassa o un altro personaggio che assiste non hanno bisogno di effettuare un tiro per colpire; colpire la melassa è automatico, poi il personaggio che colpisce effettua un tiro per i danni per vedere quanta melassa è riuscito a sfregare via. Una volta libero il personaggio si muove a velocità dimezzata, anche volando. Un personaggio in grado di lanciare incantesimi invischiato dalla melassa deve effettuare una prova di Concentrazione con CD 15 per lanciare un incantesimo. La melassa diventa friabile e fragile dopo 2d4 round, staccandosi da sola e perdendo ogni effetto. Un'applicazione del *solvente universale* su un personaggio appiccicato dissolve la melassa alchemica immediatamente.

**Fuoco dell'alchimista:** Il fuoco dell'alchimista è una sostanza viscosa e appiccicosa che si incendia quando è esposta all'aria. Si può lanciare un'ampolla di fuoco dell'alchimista come arma a spargimento. Si consideri l'attacco come un attacco da contatto a distanza con incremento di gittata di 3 metri.

Il colpo diretto provoca 1d6 danni da fuoco. Tutte le creature entro 1,5 metri dal punto in cui è caduto subiscono 1 danno da fuoco come effetto dello spargimento. Nel round che segue un colpo diretto la vittima subisce 1d6 danni aggiuntivi. La vittima può sfruttare un'azione di round completo per tentare di spegnere le fiamme prima di subire questi danni aggiuntivi. Occorre un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo con CD 15 per spegnere le fiamme. Rotolarsi per terra dà al personaggio un bonus di +2 al tiro salvezza. Tuffarsi in un lago o spegnere le fiamme con mezzi magici spegne automaticamente le fiamme.

**Pietra del tuono:** Si può scagliare questa pietra con un attacco a distanza con incremento di distanza di 6 metri. Quando colpisce una superficie dura (o è colpita con forza), crea un rumore assordante che equivale a un attacco sonoro. Le creature presenti entro un raggio di 3 metri devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o essere assordate per 1 ora. Le creature sorde, oltre alle ovvie conseguenze, subiscono una penalità di -4 all'iniziativa e una probabilità del 20% di sbagliare a lanciare e perdere qualsiasi incantesimo con una componente verbale.

Dal momento che non è necessario colpire uno specifico bersaglio, si può mirare su un determinato quadretto con lato di 1,5 metri. Si consideri il quadretto come se avesse CA 5. Nel caso venga mancato, stabilire dove cade la pietra del tuono come se fosse un'arma a spargimento.

**Tizzone ardente:** La sostanza alchemica sulla punta di questo piccolo bastone di legno si infiamma quando sfregata contro una superficie ruvida. Creare una fiamma con un tizzone ardente è molto più rapido che crearla con acciarino, pietra focaia (o lente d'ingrandimento) e esca. Accendere una torcia con un tizzone ardente è un'azione standard (piuttosto che un'azione di round completo) e per accendere qualsiasi altro fuoco occorre almeno un'azione standard.

**Torcia inestinguibile:** Si tratta di una normale torcia su cui è stato lanciato l'incantesimo *fiamma perenne*. Illumina distintamente un'area di 6 metri di raggio e con luce fioca un'area di 12 metri.

**Verga del sole:** Questa verga di ferro lunga 30 cm e con la punta dorata risplende vivacemente quando viene percossa. Illumina distintamente un'area di 9 metri di raggio e con luce fioca un'area di 18 metri. Risplende per 6 ore, alla fine delle quali la punta dorata è consumata e inservibile.

## ATTREZZI E KIT PER ABILITÀ

**Agrifoglio e vischio:** Rametti di agrifoglio e vischio sono utilizzati dai druidi come focus divino di base per gli incantesimi da druido. I druidi trovano facilmente le piante di agrifoglio e vischio nelle zone boschive e raccogliere rametti da queste piante non costa nulla.

**Arnesi da artigiano:** Questo è il set di arnesi speciali necessari per qualsiasi lavoro artigianale. Senza questi arnesi bisogna usare arnesi improvvisati (penalità di -2 alle prove di Artigianato) se si è costretti a realizzare comunque il lavoro.

**Arnesi da artigiano perfetti:** Come gli arnesi da artigiano, ma questi sono gli arnesi perfetti per il lavoro, quindi forniscono un bonus di circostanza +2 alle prove di Artigianato.

**Arnesi da scasso:** Questi sono gli arnesi necessari per utilizzare le abilità Disattivare Congegni e Scassinare Serrature. Il kit include una o più chiavi madre, lunghi grimaldelli e leve di metallo, una pinza dal becco lungo, un piccolo seghetto, un piccolo cuneo e un martello. Senza questi arnesi si devono utilizzare arnesi improvvisati e si subisce una penalità di circostanza di -2 alle prove di Disattivare Congegni e Scassinare Serrature.

**Arnesi da scasso perfetti:** Questo kit contiene arnesi extra e di fattura migliore che garantiscono un bonus di circostanza +2 alle prove di Disattivare Congegni e Scassinare Serrature.

**Attrezzi da scalatore:** Chiodi speciali, punte per stivali, guanti e una imbracatura che aiuta in tutti i tipi di scalata. Questa è l'attrezzatura perfetta per scalare e fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Scalare.

**Attrezzo perfetto:** Questo oggetto di ottima fattura è l'attrezzo perfetto per il lavoro richiesto e aggiunge un bonus di circostanza +2 alla relativa prova di abilità (se necessaria). Alcuni esempi di questo tipo di attrezzo si trovano nella Tabella: "Merci e Servizi", come gli arnesi da artigiano perfetti, gli arnesi da scasso perfetti, i trucchi per il camuffamento, gli attrezzi da scalatore, la borsa del guaritore, lo strumento musicale perfetto. Questa sezione comprende circa tutto il resto. I bonus forniti da molteplici oggetti perfetti utilizzati per la stessa prova di abilità non si sommano, quindi chiodi da scalatore perfetti e gli attrezzi da scalatore perfetti non forniscono un bonus di +4 se utilizzati insieme per la prova di Scalare.

**Bilancia da mercante:** Questa bilancia comprende un piccolo bilanciere, i piatti e un discreto assortimento di pesi. Una bilancia garantisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Valutare per gli oggetti la cui stima avviene in base al peso, compresa qualsiasi cosa fatta di metallo prezioso.

**Borsa del guaritore:** Questa borsa è piena di erbe, pomate, bende e altri utili materiali. È l'attrezzatura perfetta per chiunque tenti una prova di Guarire. Fornisce un bonus di circostanza +2 alla prova. Viene consumata dopo dieci utilizzi.

**Borsa per componenti di incantesimi:** Una piccola borsa da cintura di cuoio impermeabile con molti piccoli scompartimenti. Si presume che un incantatore con una borsa per componenti di incantesimi abbia tutte le componenti materiali e focus di cui ha bisogno, tranne quelli che hanno un costo elencato, focus divini o focus che non starebbero in una borsa (come la pozza d'acqua naturale utilizzata da un druido per lanciare scrutare).

**Laboratorio da alchimista:** Comprende alambicchi, bottiglie, attrezzi per mescolare e misurare e una varietà di prodotti chimici e sostanze. Questa è l'attrezzatura perfetta per il lavoro e quindi fornisce un bonus di circostanza +2 a qualsiasi prova di Artigianato (alchimia), ma non ha peso sui costi legati all'abilità Artigianato (alchimia). Senza questo laboratorio, un personaggio con l'abilità Artigianato (alchimia) ha comunque abbastanza attrezzi per utilizzare l'abilità, ma non per avere il bonus di +2 fornito dal laboratorio.

**Lente d'ingrandimento:** Questa semplice lente consente di osservare oggetti piccoli. È utile come sostituto di acciarino, pietra focaia e esca quando si accendono fuochi (anche se ci vuole luce luminosa come la luce del sole diretta per focalizzare, l'esca da infiammare e almeno un'azione di round completo per accendere un fuoco con una lente d'ingrandimento). Fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Valutare qualsiasi oggetto che sia piccolo o molto dettagliato, come una pietra preziosa.

**Libro degli incantesimi da mago (vuoto):** Un grande libro rilegato in pelle che serve come riferimento per il mago. Un libro degli incantesimi ha 100 pagine di pergamena e ogni incantesimo occupa una pagina per livello (una pagina per gli incantesimi di livello 0).

**Orologio ad acqua:** Questo grande congegno ingombrante fornisce l'ora esatta con lo scarto di mezz'ora per giorno da quando è stato regolato l'ultima volta. Richiede una fonte d'acqua e deve essere tenuto immobile poiché segna il tempo con il flusso regolare delle gocce d'acqua. È principalmente uno svago per i ricchi e uno strumento per gli studiosi della conoscenza arcana. La maggior parte della gente non è in grado di capire che ore sono, ed è poco interessante sapere che sono le due e mezzo del pomeriggio se nessun altro lo sa.

**Simbolo sacro d'argento o di legno:** Un simbolo sacro focalizza energia positiva. I chierici utilizzano i simboli sacri come focus per i loro incantesimi e come strumenti per scacciare non morti. Ogni religione ha il proprio simbolo sacro e un simbolo del sole è il simbolo sacro di base per i chierici non legati a una particolare religione.

Un simbolo sacro d'argento non funziona meglio di uno di legno, ma identifica lo status di colui che lo porta.

**Simboli sacrileghi:** Un simbolo sacrilego è come un simbolo sacro tranne che focalizza energia negativa e viene utilizzato da chierici malvagi (o da chierici neutrali che vogliono lanciare incantesimi malvagi o comandare non morti). Un teschio è il simbolo sacrilego di base per chierici non legati a una particolare religione.

**Strumento musicale, comune o perfetto:** Gli strumenti più diffusi comprendono pifferi, flauti, liuti, mandolini e shalm. Uno strumento perfetto è di fattura superiore. Aggiunge un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere e identifica lo status del musicista.

**Trucchi per il camuffamento:** Una borsa contenente cosmetici, tintura per capelli e piccole protesi fisiche. Questa è l'attrezzatura perfetta per camuffarsi e fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Camuffare. Viene consumata dopo dieci utilizzi.

## VESTIARIO

**Abito da artigiano:** Una camicia con bottoni, una gonna o pantaloni con i lacci, scarpe e forse un cappello o un berretto. Quest'abito può includere anche una cintura o un grembiule di pelle o di stoffa per tenere gli attrezzi.

**Abito da contadino:** Un'ampia camicia e calzoni sformati, oppure un'ampia camicia e una gonna o sopravveste. Fasce di stoffa usate come scarpe.

**Abito da cortigiano:** Eleganti abiti di sartoria in qualsiasi moda capiti essere lo stile più diffuso nelle corti dei nobili. Chiunque tenti di influenzare nobili o cortigiani, mentre indossa abiti da strada, incontrerà notevoli difficoltà (penalità di -2 alle prove basate sul Carisma per esercitare influenza su queste persone). Senza gioielli (che costano circa 50 mo aggiuntivi) si ha l'apparenza di una persona comune fuori posto.

**Abito da esploratore:** Questo è un set completo di abiti per qualcuno che non sa mai cosa lo aspetta. Comprende stivali robusti, calzoni o gonna di pelle, una cintura, una camicia (forse con un panciotto o una giubba), guanti e un mantello. Piuttosto che una gonna di pelle, si può indossare una sopravveste di pelle sopra la gonna di stoffa. Gli abiti hanno parecchie tasche (soprattutto il mantello). La tenuta include anche qualsiasi oggetto extra che possa essere utile, come una sciarpa o un cappello a tesa larga.

**Abito da intrattenitore:** Un set di abiti vistosi e forse anche appariscenti per fare spettacolo. Anche se gli abiti sembrano stravaganti, il loro taglio decisamente pratico permette di compiere acrobazie, ballare, camminare sulla corda o anche solo correre (se il pubblico diventa minaccioso).

**Abito da monaco:** Questi semplici abiti comprendono sandali, calzoni larghi e una gonna ampia, tenuti insieme da fasce. Questi abiti sono ideati per dare massima mobilità e sono fatti con stoffa di alta qualità. Si possono nascondere piccole armi nelle tasche nascoste nelle pieghe e le fasce sono abbastanza resistenti da servire come corde corte.

**Abito da nobile:** Questo set di abiti è disegnato specificatamente per essere costoso e per essere esibito. Metalli e pietre preziose sono lavorati nella stoffa. Per inserirsi in un ambiente nobiliare, ogni aspirante nobile ha bisogno anche di un anello con sigillo e di gioielli (che valgono almeno 100 mo).

**Abito da studioso:** Un abito lungo, una cintura, un cappello, scarpe morbide e possibilmente un mantello.

**Abito da viaggiatore:** Stivali, una gonna o pantaloni di lana, una robusta cintura, una camicia (forse con panciotto o giubba) e un ampio mantello con cappuccio.

**Abito invernale:** Un soprabito di lana, camicia di lino, cappello di lana, mantello pesante, pantaloni o gonna spessi e stivali. Quando si indossano abiti invernali, aggiungere un bonus di circostanza +5 ai tiri salvezza sulla Tempra contro l'esposizione al freddo.

**Abito reale:** Questi sono solo gli abiti, non lo scettro, la corona, l'anello e altri oggetti reali. Gli abiti reali sono ostentati, con pietre preziose, oro, seta e pelliccia in abbondanza.

**Veste da chierico:** Abiti ecclesiastici per adempiere alle funzioni sacerdotali, non per andare all'avventura.

## VITTO E ALLOGGIO

**Locanda:** Un alloggio scadente in una locanda consta di un posto sul pavimento vicino al camino più l'uso di una coperta se l'oste è benevolo e non ci si preoccupa delle pulci. Un alloggio normale è un posto su di un pavimento sollevato e riscaldato, l'uso di una coperta e di un cuscino e la presenza di una compagnia migliore. Un buon alloggio è una piccola stanza privata con un letto, qualche comodità e un vaso da notte coperto in un angolo.

**Pasti:** Un pasto scadente può essere composto da pane, rape cotte, cipolle e acqua. Un pasto normale può comprendere pane, stufato di pollo, carote e birra o vino annacquati. Un buon pasto può essere composto da pane e dolci, manzo, piselli e birra o vino.



## CAVALCATURE E RELATIVO EQUIPAGGIAMENTO

**Asino o mulo:** In quanto migliori animali da soma in circolazione, l'asino e il mulo sono imperturbabili di fronte al pericolo, coraggiosi, dal piede fermo e capaci di trasportare carichi pesanti per grandi distanze. Diversamente dai cavalli, sono desiderosi (ma non impazienti) di entrare nei dungeon o in altri posti strani o minacciosi.

**Bardatura per creature di taglia Media e Grande:** La bardatura è semplicemente un tipo di armatura che copre la testa, il collo, l'addome, il corpo e possibilmente le zampe di un cavallo. Tipi più pesanti forniscono una migliore protezione a discapito della velocità. I tipi di bardatura sono simili a quelli elencati nella Tabella: "Armature e scudi".

Come per qualsiasi creatura non umanoide di taglia Grande, un'armatura per un cavallo costa quattro volte il costo di quella di un umano e pesa anche il doppio di quella che si trova nella Tabella: "Armature e scudi". Se la bardatura è per un pony, o per un'altra creatura di taglia Media, il costo è solo il doppio e il peso è lo stesso.

Bardature medie o pesanti rallentano le cavalcature come mostrato nella tabella sotto:

	Velocità base		
Bardatura	(12 m)	(15 m)	(18 m)
Media	9 m	10,5 m	12 m
Pesante	9 m <sup>1</sup>	10,5 <sup>1</sup>	12 m <sup>1</sup>

1 Una cavalcatura con bardatura pesante si muove solo al triplo del movimento normale quando corre invece del quadruplo.

Cavalcature volanti non possono volare con bardature medie o pesanti.

Per mettere e togliere la bardatura occorre cinque volte il tempo elencato nella Tabella: "Indossare un'armatura". Gli animali bardati non possono essere usati per trasportare carichi che non siano il cavaliere e le normali sacche da sella.

**Cane da galoppo:** Questo cane di taglia Media è addestrato in modo particolare per trasportare un cavaliere umanoide Piccolo. È coraggioso in combattimento come un cavallo da guerra. Non si subiscono danni quando si cade da un cane da galoppo.

**Cavallo:** Un cavallo (diverso da un pony) è adatto come cavalcatura per umani, elfi, mezzelfi e mezzorchi. Un pony è più piccolo di un cavallo standard ed è una cavalcatura adatta per nani, gnomi e halfling.

I cavalli da guerra e i pony da guerra possono essere cavalcati facilmente in combattimento. Cavalli e pony leggeri e cavalli pesanti sono difficili da controllare in combattimento.

**Nutritimento:** Cavalli, asini, muli e pony possono pascolare per nutrirsi, ma è molto meglio procurare loro il cibo poiché fornisce una forma più concentrata di energia. Se si possiede un cane da galoppo, bisogna nutrirlo almeno con un po' di carne.

**Sella da carico:** Una sella da carico porta equipaggiamento e provviste, non un cavaliere. Una sella da carico tiene tanto equipaggiamento quanto la cavalcatura può trasportare.

**Sella da galoppo:** La sella da galoppo standard sostiene un cavaliere.

**Sella esotica:** Una sella esotica è simile a una sella normale dello stesso tipo, tranne per il fatto che è ideata per una cavalcatura insolita. Le selle esotiche si trovano in stile militare, da carico e da galoppo.

**Sella militare:** Una sella militare cinge il cavaliere aggiungendo un bonus di circostanza +2 alle prove di Cavalcare legate al fatto di rimanere in sella. Se si viene colpiti e si perde conoscenza mentre si è su di una sella militare, si ha una probabilità del 75% di rimanere in sella (in confronto al 50% per una sella da galoppo).

**Stallaggio:** Comprende una stalla, cibo e una strigliata per la cavalcatura.

## TRASPORTI

**Barca a remi:** Una barca lunga tra i 2,4 e i 3,6 metri, per due o tre persone. Si muove alla velocità di 2,25 km/h.

**Barcone:** Una barca lunga tra i 15 e i 22,5 metri e larga tra i 4,5 e i 6 metri. Dotata di pochi remi per integrare il suo unico albero con vela quadrata. ha un equipaggio variabile dalle otto alle quindici unità. Può trasportare dalle quaranta alle cinquanta tonnellate di carico oppure un centinaio di soldati. Può sia compiere traversate per mare che viaggiare lungo il corso dei fiumi (ha la chiglia piatta). Viaggia a una velocità di 1,5 km/h.

**Carretto:** Un veicolo a due ruote trainato da un solo cavallo (o altro animale da traino). Comprende anche i finimenti.

**Carro:** Questo è un veicolo aperto a quattro ruote per trasportare carichi pesanti. In genere, lo tirano due cavalli (o altre bestie da soma). Comprende anche i finimenti necessari per tirarlo.

**Carrozza:** Questo veicolo a quattro ruote può trasportare fino a quattro persone in una cabina chiusa più i due conducenti. In genere, lo tirano due cavalli (o altre bestie da soma). Comprende anche i finimenti necessari per tirarlo.

**Galea:** Una nave a tre alberi con settanta remi su ciascun lato e un equipaggio totale di duecento unità. Ha una lunghezza di 39 metri e una larghezza di 6 metri. Può trasportare fino a 150 tonnellate di carico o 250 soldati. Con l'aggiunta di 8.000 mo può essere dotata di sperone e castelli con piattaforme di lancio a prua, a poppa e a metà scafo. Questa nave non può affrontare viaggi in mare aperto e si mantiene vicina alla costa. Viaggia alla velocità di circa 6 km/h, se si impiegano i remi o le vele.

**Nave a vela:** Questa nave ha una lunghezza compresa tra i 22,5 e i 27 metri e una larghezza di 6 metri, un equipaggio di 20 unità e capacità di carico fino a 150 tonnellate. Dotata di due alberi con vele quadrate, può compiere traversate per mare. Raggiunge una velocità di circa 3 km/h.

**Nave da guerra:** Una nave della lunghezza di 30 metri, ad albero unico, e possibilità di usare i remi. Ha un equipaggio variabile dai sessanta agli ottanta rematori. Può trasportare fino a 160 soldati, ma non per lunghe distanze, poiché non vi è lo spazio sufficiente a stivare le provviste che sarebbero necessarie a un tal numero di soldati. Non può compiere traversate per mare e resta vicina alla costa. Non viene usata per il trasporto merci. Viaggia alla velocità di 3,75 km/h se si usano i remi o la vela.

**Nave lunga:** Una nave della lunghezza di 22,5 metri, con quaranta remi e un equipaggio totale di cinquanta unità. Ha un unico albero con una vela quadrata. Può trasportare fino a 50 tonnellate di carico oppure 120 soldati. Può compiere traversate in mare aperto. Viaggia alla velocità di 4,5 km/h se si impiegano i remi o le vele.

**Slitta:** Si tratta di un carro su pattini adatto per muoversi sulla neve e sul ghiaccio. Di solito, la tirano due cavalli (o altre bestie da soma). È fornita dei finimenti necessari per trascinarla.

## INCANTESIMI E SERVIZI

Talvolta la migliore soluzione a un problema è affidarsi a qualcun altro che lo possa risolvere.

**Diligenza pubblica:** Il prezzo indicato vale per una corsa su di una diligenza che trasporta persone (e bagagli leggeri) tra due città. Su una diligenza che trasporti persone entro la medesima città, una corsa costa 1 mr, e permette solitamente di arrivare ovunque si voglia.

**Incantesimo:** Questo è il costo per avere un incantatore che lancia incantesimi. Questo costo presuppone che si possa andare dall'incantatore e far lanciare l'incantesimo a suo piacimento (solitamente gli servono almeno 24 ore per prepararsi a lanciare l'incantesimo). Se si vuole portare da qualche parte l'incantatore per fargli lanciare un incantesimo, come in un dungeon per lanciare scassinare su di una porta segreta che non si riesce ad aprire, è necessario negoziare con l'incantatore, e la risposta di base è "no".

Il costo indicato è per un incantesimo senza costi per componente materiale o componente focus e senza costi in PE. Se l'incantesimo comprende una componente materiale, bisogna aggiungere il costo della componente al costo dell'incantesimo. Se l'incantesimo richiede una componente focus (diversa da una focus divina), bisogna aggiungere 1/10 del costo del focus al costo dell'incantesimo. Se l'incantesimo richiede un costo in PE, bisogna aggiungere 5 mo per PE perso.

Se l'incantesimo ha conseguenze pericolose l'incantatore deve ricevere delle prove certe che il personaggio ha la possibilità di pagare e che non mancherà di farlo nel caso queste conseguenze si verifichino (sempre che accetti di lanciare l'incantesimo, cosa nient'affatto sicura). Quando si tratta di incantesimi che trasportano il personaggio e l'incantatore lungo una distanza, è necessario pagare l'incantesimo due volte anche se il personaggio non desidera tornare indietro con l'incantatore.

Non tutti i villaggi e paesi hanno un incantatore di livello sufficiente a lanciare qualsiasi incantesimo. Come regola generale, è necessario spostarsi almeno in un piccolo paese per essere abbastanza sicuri di trovare un incantatore capace di lanciare incantesimi di 1° livello, in un grande paese per quelli di 2°, in una piccola città per quelli di 3° e di 4°, in una grande città per quelli di 5° e di 6°, in una metropoli per quelli di 7° e 8° livello. Nemmeno in una metropoli si è certi di trovare incantatori capaci di lanciare incantesimi di 9° livello, e la ricerca di questo genere di aiuto può diventare uno spunto d'avventura.

Dal momento che si deve avere un reale incantatore per lanciare un incantesimo e che non si può fare affidamento su un mediatore neutrale, il denaro non è sempre sufficiente per avere un incantesimo lanciato. Se l'incantatore è contrario alla posizione religiosa, morale o politica di colui che richiede l'incantesimo, quest'ultimo non potrà mai avere l'incantesimo che vuole a nessun prezzo.

**Mercenario esperto:** Il prezzo indicato è la paga giornaliera di soldati di ventura, muratori, artigiani, carrettieri, scrivani e altri aiutanti abili in un mestiere. Il valore rappresenta la paga minima, perché alcuni aiutanti addestrati chiedono molto di più.

**Mercenario normale:** Il prezzo indicato è la paga giornaliera di operai, portatori, cuochi, cameriere e altri semplici lavoratori.

**Messaggero:** Questo termine include sia i messaggeri a cavallo che quelli a piedi. Si tratta di persone che accettano di consegnare un messaggio perché il destinatario si trova in un luogo dove erano comunque diretti, e che per questo servizio potrebbero chiedere metà della somma indicata.

**Pedaggio stradale o d'ingresso:** Può capitare di dover pagare un pedaggio per transitare su una strada molto frequentata, ben sorvegliata e tenuta in buone condizioni, per il pattugliamento e la manutenzione. Occasionalmente le grandi città fortificate richiedono il pagamento di un pedaggio all'ingresso o all'uscita della città stessa (a volte solo all'ingresso).

**Passaggio in nave:** La maggioranza delle navi non è attrezzata per il trasporto passeggeri, ma molte hanno la capienza per imbarcarne alcuni a bordo mentre trasportano le merci. Raddoppiare il costo indicato per creature di taglia superiore a quella Media o che sono difficili da stivare nella nave.