

OGGETTISTICA

Acciarino e Pietra Focaia. Un piccolo contenitore usato per accendere il fuoco, che contiene acciarino, pietra focaia e materiale combustibile (solitamente stracci essiccati e bagnati d'olio). Per accendere una torcia (o qualsiasi altra cosa che faccia uso di abbondante combustibile scoperto) usando acciarino e pietra focaia è richiesta 1 mossa. Per accendere un fuoco di qualsiasi altro tipo è richiesto 1 minuto.

Acido. Con 1 mossa, il personaggio può spruzzare il contenuto di questa fiala su una creatura situata entro 1,5 metri da lui o lanciarla fino a 6 metri di distanza (la fiala si frantumerà all'impatto). In ogni caso, il personaggio effettua un attacco a distanza contro una creatura o un oggetto, considerando l'acido come un'arma improvvisata. Se la fiala d'acido colpisce il bersaglio, quest'ultimo subisce 2d6 danni da acido.

Acqua Santa. Con 1 mossa, il personaggio può spruzzare il contenuto di questa ampolla su una creatura situata entro 1,5 metri da lui o lanciarla fino a 6 metri di distanza (l'ampolla si frantumerà all'impatto). In ogni caso, il personaggio effettua un attacco a distanza contro la creatura bersaglio, considerando l'acqua santa come un'arma improvvisata. Se il bersaglio è un immondo o un non-morto, subisce 2d6 danni radianti. Un chierico o un paladino può creare l'acqua santa celebrando un rituale speciale. Per celebrare questo rituale è richiesta 1 ora di tempo e polvere d'argento per un valore di 250 D.

Antitossina. Una creatura che beve questa fiala di liquido dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro veleno per 1 ora. Non conferisce alcun beneficio ai costrutti o ai non-morti.

Ariete Portatile. Un ariete portatile può essere usato per sfondare le porte e conferisce un bonus di +4 alla prova di Forza del personaggio. Un altro personaggio può aiutare il primo a usare l'ariete, nel qual caso il primo personaggio dispone di vantaggio a questa 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.

Attrezzi da Scalatore. Gli attrezzi da scalatore includono dei chiodi da rocciatore speciali, punte per stivali, quanti e un'imbragatura. Un personaggio può usare gli attrezzi da scalatore con un'azione per ancorarsi; quando lo fa, non può cadere per più di 7,5 metri dai punti in cui si è ancorato e non può

arrampicarsi per più di 7,5 metri da quel punto senza disfare l'ancora.

Bilancia da Mercante. Una bilancia è composta da un piccolo braccio, due piatti e un assortimento di pesi di varie misure fino a un massimo di 1 kg. Grazie a questa bilancia, un personaggio può misurare il peso esatto degli oggetti più piccoli, come per esempio i metalli preziosi allo stato grezzo o le merci, per determinare il valore esatto.

Borsa. Una borsa di stoffa o di cuoio può contenere fino a 20 proiettili da fionda o 50 aghi da cerbottana, tra le altre cose. Una borsa suddivisa in scomparti per contenere le componenti per incantesimi è chiamata una borsa per componenti (descritta di seguito).

Borsa del Guaritore. Questa borsa in pelle contiene bende, unguenti e stecche di legno. Prevede dieci utilizzi. Con un'azione, un personaggio può spendere un'utilizzo per stabilizzare una creatura scesa a 0 punti ferita senza dover effettuare una prova di Saggezza (Medicina).

Borsa per Componenti. Una borsa per componenti è una piccola borsa di cuoio impermeabile da legare alla cintura, dotata di scomparti dove custodire tutte le componenti materiali e gli altri oggetti speciali di cui il personaggio ha bisogno per lanciare incantesimi, fatta eccezione per quelle componenti che prevedono un costo specifico (come indicato nella descrizione dell'incantesimo).

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

Canna da pesca. Questo oggetto include un'asta di legno, un filo di seta, un galleggiante di sughero, ami in acciaio, mosche da usare come esche e una reticella.

Cannocchiale. Gli oggetti osservati attraverso un cannocchiale appaiono grandi il doppio della loro taglia.

Carrucola e Paranco. Questa serie di carrucole è dotata di un cavo che le attraversa e che si collega a un uncino da agganciare a un oggetto. Consente a un personaggio di sollevare fino al quadruplo del peso che normalmente potrebbe sollevare.

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

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

Custodia per Mappe o Pergamene. Questa custodia cilindrica in cuoio può contenere fino a dieci fogli

di carta arrotolati o fino a cinque fogli di pergamena arrotolati.

Custodia per Quadrelli. Questa custodia di legno può contenere fino a 20 quadrelli da balestra.

Faretra. Una faretra può contenere fino a 20 frecce.

Focus Arcano. Un focus arcano è un oggetto speciale (una bacchetta in legno, un bastone di fattura speciale, un cristallo, un globo, una verga), creato per incanalare il potere degli incantesimi arcani. Un mago, uno stregone o un arcanista può usare questo oggetto come focus da incantatore nel modo descritto nel capitolo Magia.

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 adesivo e gommoso si infiamma quando è esposto all'aria. Con un'azione, il personaggio può lanciare questa ampolla fino a 6 metri di distanza (l'ampolla si frantumerà all'impatto). Il personaggio effettua un attacco a distanza contro una creatura o un oggetto, considerando il fuoco dell'alchimista come arma improvvisata. Se colpisce il bersaglio, esso subisce 1d4 danni da fuoco all'inizio di ogni suo turno. Una creatura può terminare questi danni usando un'azione per effettuare una prova di Destrezza con CD 10 al fine di estinguere le fiamme.

Gavetta. Questa scatola di stagno contiene una scodella e delle semplici posate. Le due metà della scatola, una volta aperte, possono essere usate come padella e come piatto o scodella.

Lampada. Una lampada proietta luce intensa in un raggio di 4,5 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Una volta accesa, arde per 6 ore consumando 1 ampolla (0,5 litri) di 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, arde per 6 ore consumando 1 ampolla (0,5 litri) di 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, arde per 6 ore consumando 1 ampolla (0,5 litri) di olio. Con un'azione, un personaggio può abbassare il cappuccio

della lanterna, riducendo la luce proiettata a luce fioca in un raggio di 1,5 metri.

Lente d'Ingrandimento. Questa lente consente di esaminare più da vicino gli oggetti più piccoli. Può anche tornare utile come alternativa alla pietra focaia e all'acciarino per accendere un fuoco. Per accendere un fuoco con una lente d'ingrandimento è necessaria una luce da concentrare intensa quando la luce del sole, dei rametti da accendere e circa 5 minuti affinché il fuoco attecchisca. Una lente d'ingrandimento conferisce vantaggio a ogni prova di caratteristica effettuata per valutare o ispezionare un oggetto di piccola taglia o estremamente dettagliato.

Libro. Un libro può contenere poesie, resoconti storici, informazioni in un campo specifico di conoscenze, diagrammi e appunti su un marchingegno gnomesco o pressoché ogni informazione che sia possibile trasmettere tramite testi e immagini. Se contiene incantesimi, si tratta di un libro degli incantesimi (descritto di seguito).

Libro degli Incantesimi. Un libro degli incantesimi, essenziale per i maghi, è un tomo rilegato in cuoio e composto da 100 pagine pergamenate vuote su cui annotare gli incantesimi.

Manette. Queste costrizioni di metallo possono bloccare una creatura di taglia Media o Piccola. Per sfuggire alle manette è necessario superare una prova di Destrezza con CD 20. A ogni coppia di manette è abbinata una chiave. Senza la chiave, una creatura competente negli attrezzi da scasso può scassinare la serratura superando una prova di Destrezza con CD 15. Le manette hanno 15 punti ferita.

Olio. L'olio solitamente viene venduto in ampolle di argilla da 0,5 litri. Con un'azione, il personaggio può spruzzare l'olio dell'ampolla su una creatura situata entro 1,5 metri da lui o lanciarla fino a 6 metri di distanza (l'ampolla si frantumerà all'impatto). Il personaggio effettua un attacco a distanza contro una creatura o un oggetto, considerando l'olio come un'arma improvvisata. Se colpisce il bersaglio, lo ricopre di olio. Se il bersaglio subisce danni da fuoco prima che l'olio si asciughi (dopo 1 minuto), esso subisce 5 danni da fuoco aggiuntivi a causa dell'olio incendiato. Un personaggio può anche versare un'ampolla di olio sul terreno per coprire un'area quadrata con lato di 1,5 metri, purché la superficie sia piana. Una volta incendiato, l'olio brucia per 2 round e infligge 5 danni da fuoco a qualsiasi creatura che entri nell'area o vi termini il proprio turno. Una creatura può subire questi danni solo una volta per turno.

Piede di Porco. L'utilizzo di un piede di porco conferisce vantaggio alle prove di Forza in cui è possibile usare il piede di porco per fare leva.

Pozione di Guarigione. Quando un personaggio beve il fluido magico rosso contenuto in questa fiala recupera 2d4 + 2 punti ferita. Per bere o somministrare una pozione è richiesta un'azione.

Razioni. Le razioni consistono in cibo essiccato adatto a essere trasportato nei lunghi viaggi: carne secca, frutta secca, gallette e noci

Serratura. Assieme alla serratura viene fornita una chiave. Senza la chiave, una creatura competente negli attrezzi da scasso può scassinare la serratura superando una prova di Destrezza con CD 15. Il DM può permettere che siano disponibili serrature migliori a prezzi più alti.

Sfere Metalliche. Con un'azione, un personaggio può versare queste minuscole sfere di metallo fuori dal sacchetto per coprire un'area quadrata regolare e pianeggiante con lato di 3 metri. Quando una creatura si muove attraverso l'area coperta dalle sfere, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti cade a terra prona. Se una creatura si muove attraverso l'area a velocità dimezzata, non deve effettuare il tiro salvezza.

Simbolo Sacro. Un simbolo sacro è la rappresentazione di un dio o di un pantheon. Potrebbe essere un amuleto che raffigura il simbolo di una divinità, o uno scudo che porta quel simbolo inciso come emblema, o un minuscolo scrigno contenente il frammento di una reliquia sacra. Il capitolo Divinità del Multiverso elenca i simboli comunemente associati alla maggior parte delle divinità del multiverso. Un chierico o un paladino può usare un simbolo sacro come focus da incantatore, nel modo descritto nel capitolo Divinità del Multiverso. Per usare il simbolo in questo modo, l'incantatore deve impugnarlo in modo ben visibile o portarlo su uno scudo.

Tagliola. Quando il personaggio usa la sua azione per predisporre questa trappola, colloca a terra un cerchio di metallo dentato che si chiude con uno scatto quando una creatura preme una leva d'aggancio situata al centro. La trappola viene fissata a una pesante catena o a un oggetto immobile come un albero o un palo piantato a terra. Quando una creatura mette un piede sulla leva, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti subisce 1d4 danni perforanti e smette di muoversi. Da allora in poi, finché la creatura non si libera dalla trappola, il suo movimento è limitato dalla lunghezza della

catena (solitamente 90 cm). Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza con CD 13 per liberare sé stessa o un'altra creatura entro portata in caso di successo. Ogni prova fallita infligge 1 danno perforante alla creatura intrappolata.

Tenda. Un semplice riparo portatile in tela, che può ospitare due persone.

Torcia. Una torcia arde per 1 ora e proietta luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Se un personaggio effettua un attacco in mischia con una torcia accesa e colpisce, infligge 1 danno da fuoco.

Triboli. Con un'azione, un personaggio può spargere il contenuto di un sacchetto di triboli per coprire un'area quadrata con lato di 1,5 metri. Ogni creatura che entra in quell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti dovrà smettere di muoversi per questo turno e subire 1 danno perforante. Se subisce questo danno, la sua velocità base sul terreno è ridotta di 3 metri finché non recupera almeno 1 punto ferita. Se una creatura si muove attraverso l'area a velocità dimezzata, non deve effettuare il tiro salvezza.

Veleno Base. Un personaggio può usare il veleno contenuto in questa fiala per rivestire un'arma tagliente o perforante o un massimo di tre munizioni. Per applicare il veleno è richiesta un'azione. Una creatura colpita dall'arma o dalle munizioni avvelenate deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti subirà 1d4 danni da veleno. Una volta applicato, il veleno mantiene la sua potenza per 1 minuto prima di essiccarsi.

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 Narratore 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 Calzolaio. Anche se il mestiere del calzolaio può sembrare troppo umile per un avventuriero, un buon paio di stivali consentirà a un personaggio di attraversare le terre selvagge più aspre e i dungeon più letali. Gli strumenti da calzolaio includono un martello, un punteruolo, un coltello, un reggiscarpe, un taglierino, cuoio di ricambio e filo.

Attrezzi da Cartografo. Usando gli strumenti da cartografo, il personaggio può creare mappe accurate per facilitare i suoi viaggi e quelli di coloro che seguiranno le sue orme. Queste mappe possono variare da riproduzioni in grande scala di catene montuose a diagrammi che mostrano la planimetria di un livello di un dungeon. Gli strumenti da cartografo includono un pennino, inchiostro, pergamene, un paio di bussole, calibri e un righello.

Attrezzi da Conciatore. Le conoscenze degli strumenti da conciatore includono quelle relative alle pelli animali e alle loro proprietà, nonché quelle relative alle armature di cuoio e altri oggetti simili. Gli strumenti da conciatore includono un coltello, una mazzetta, un tagliolo, un punteruolo, fili e pezzi di cuoio.

Attrezzi da Costruttore. Gli strumenti da costruttore consentono al personaggio di fabbricare strutture di pietra, dai muri agli edifici fatti di mattoni. Gli strumenti da costruttore includono una cazzuola, un martello, uno scalpello, pennelli e una squadra.

Attrezzi da Fabbro. Gli strumenti da fabbro consentono a un personaggio di lavorare il metallo, di riscaldarlo per alterarne la forma, riparare i danni o

plasmare i lingotti grezzi in oggetti utili. Gli strumenti da fabbro includono martelli, pinze, carbone, stracci e una mola.

Attrezzi da Falegname. Un personaggio abile nella falegnameria è in grado di costruire strutture in legno. Un falegname può costruire una casa, una capanna, un armadietto di legno e altri oggetti analoghi. Gli strumenti da falegname includono una sega, un martello, chiodi, un'accetta, una riga, una squadra, un'ascia, una pialla e uno scalpello.

Attrezzi da Gioielliere. L'addestramento negli strumenti da gioielliere include le tecniche base richieste per lucidare le gemme. Conferisce inoltre al personaggio maestria nell'identificazione delle pietre preziose. Gli strumenti da gioielliere includono una piccola sega e un martello, lime, tenaglie e pinze.

Attrezzi da Intagliatore. Gli strumenti da intagliatore consentono al personaggio di ricavare dal legno oggetti complessi, come statuette di legno o frecce. Gli strumenti da intagliatore includono un coltello, una sgorbia e un seghetto.

Attrezzi da Inventore. Un set di strumenti da inventore è concepito per consentire a chi lo usa di riparare vari oggetti comuni. Anche se non è possibile produrre oggetti da zero con gli strumenti da inventore, è possibile ricucire abiti strappati, affilare una spada smussata e riparare una cotta di maglia squarciata. Gli strumenti da inventore includono vari utensili, filo, aghi, una mola, pezzi di stoffa e di cuoio e un vasetto di colla.

Attrezzi da Mescitore. La mescita è l'arte di produrre birra. Non solo la birra funge da bevanda alcolica, ma la procedura di mescita purifica l'acqua. La produzione della birra richiede settimane di fermentazione, ma solo poche ore di lavoro.

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 Sarto. Chiamati anche Attrezzi da Tessitore. Gli strumenti da sarto consentono a un personaggio di creare tessuti e di ricavarne dei capi di vestiario. Gli strumenti da sarto includono filo, aghi e pezzi di stoffa. Inoltre, il personaggio sa come maneggiare un telaio, anche se un equipaggiamento del genere è troppo grane da trasportare.

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.

Attrezzi da Soffiatore. Un personaggio competente negli strumenti da soffiatore non solo è in grado di modellare il vetro, ma è anche in possesso di conoscenze specializzate sui metodi usati per produrre gli oggetti di vetro. Gli strumenti da soffiatore includono una canna da soffio, una piccola lastra di ferro, blocchi e pinze. Il personaggio ha bisogno di una fonte di calore per lavorare il vetro.

Attrezzi da Vasaio. Gli strumenti da vasaio sono usati per creare vari oggetti di ceramica, soprattutto vasi e recipienti simili. Gli strumenti da vasaio includono aghi da vasaio, spatole, raschietti, un coltello e calibri.

Forniture da Alchimista. Le scorte da alchimista consentono a un personaggio di produrre misture utili, come l'acido o il fuoco dell'alchimista.

Forniture da Calligrafo. La calligrafia trasforma la scrittura in un'arte splendida e delicata. I calligrafi producono testi piacevoli a vedersi e usano stili difficili da falsificare. Grazie alle loro scorte, possono anche esaminare documenti e determinare se sono legittimi o meno, dato che l'addestramento di un calligrafo prevede lunghe ore di studio della scrittura e numerosi tentativi di replicare i suoi stili e la sua estetica.

Forniture da Pittore. La competenza negli strumenti da pittore di un personaggio rappresenta la sua capacità di dipingere e disegnare. Il personaggio acquisisce inoltre un'infarinatura nella storia dell'arte, che gli è di aiuto nell'esaminare le opere d'arte. Gli strumenti da pittore includono un cavalletto, tele, colori, pennelli, carboncini e una tavolozza.

Scorte 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.

Scorte da Avvelenatore. Le scorte da avvelenatore sono una delle risorse preferite dei rapinatori, degli assassini e di chiunque si dedichi ad attività poco pulite. Consentono a un personaggio di applicare i

veleni e di ricavarli da vari materiali. Queste conoscenze consentono anche al personaggio di curare i veleni in questione.

Scorte 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.

Scorte 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.

Scorte di travestimento. Le scorte di travestimento sono lo strumento perfetto per chiunque voglia cimentarsi nell'arte dell'inganno e consentono al proprietario di adottare una falsa identità. Le scorte di travestimento includono cosmetici, tintura per capelli, piccoli accessori e alcuni capi di vestiario.

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.

Utensili da Cuoco. Quella dell'avventuriero è una vita dura. Se nel gruppo è presente un cuoco, i pasti saranno assai più graditi del classico misto di gallette e frutta secca. Gli utensili da cuoco includono una pentola di metallo, coltelli, forchette, un cucchiaino di legno e un mestolo.

DOTAZIONI

L'equipaggiamento di partenza che un personaggio riceve dalla sua classe include anche un insieme di oggetti da avventuriero riuniti in una dotazione. Il contenuto di ogni dotazione è elencato di seguito. Se il personaggio sceglie di acquistare il suo equipaggiamento di partenza, può acquistare una dotazione al prezzo indicato, che generalmente è più conveniente rispetto all'acquisto dei singoli oggetti separati.

Dotazione da Avventuriero [120 D]. Include uno zaino, un piede di porco, un martello, 10 chiodi da rocciatore, 10 torce, un acciarino e pietra focaia, 10 razioni giornaliere e un otre. La dotazione include anche 15 metri di corda di canapa legata allo zaino.

Dotazione da Diplomatico [390 D]. Include un forziere, 2 custodie per mappe e pergamene, un abito pregiato, una boccetta di inchiostro, un pennino, una lampada, 2 ampole di olio, 5 fogli di carta, una fiala di profumo, cera per sigillo e sapone.

Dotazione da Esploratore [100 D]. Include uno

zaino, un giaciglio, una gavetta, un acciarino e pietra focaia, 10 torce, 10 razioni giornaliere e un otre. La dotazione include anche 15 metri di corda di canapa legata allo zaino.

Dotazione da Intrattenitore [400 D]. Include uno zaino, un giaciglio, 2 costumi, 5 candele, 5 razioni giornaliere, un otre e un kit da Truccatore.

Dotazione da Sacerdote [190 D]. Include uno zaino, una coperta, 10 candele, un acciarino e pietra focaia, una cassetta per le offerte, 2 cubetti di incenso, un incensiere, una veste, 2 razioni giornaliere e un otre.

Dotazione da Scassinatore [160 D]. Include uno zaino, un sacchetto con 1.000 sfere metalliche, 3 metri di spago, una campanella, 5 candele, un piede di porco, un martello, 10 chiodi da rocciatore, una lanterna schermabile, 2 ampole di olio, 5 razioni giornaliere, un acciarino e pietra focaia e un otre. La dotazione include anche 15 metri di corda di canapa legata allo zaino.

Dotazione da Studioso [400 D]. Include uno zaino, un libro di studio, una boccetta d'inchiostro, un pennino, 10 fogli di pergamena, un sacchetto di sabbia e un coltellino.

CAPIENZA DEI CONTENITORI

Contenitore	Capienza
Ampolla o Boccale	0,5 litri liquidi
Barile	160 litri liquidi, 4 cubi con spigolo di 30 cm
Borsa	1 cubo con spigolo di 3 cm/3 kg di equipaggiamento
Bottiglia	0,75 litri liquidi
Brocca o Caraffa	4 litri liquidi
Canestro	2 cubi con spigolo di 30 cm/20 kg di equipaggiamento
Fiala	120 grammi liquidi
Forziere	12 cubi con spigolo di 30 cm/150 kg di equipaggiamento
Otre	2 litri liquidi
Sacco	1 cubo con spigolo di 30 cm/15 kg di equipaggiamento
Secchio	12 litri liquidi, 1 cubo con spigolo di 15 cm
Vaso di Ferro	4 litri liquidi
Zaino*	1 cubo con spigolo di 30 cm/15 kg di equipaggiamento

*Un personaggio può anche legare alcuni oggetti come un giaciglio o un rotolo di corda all'esterno dello zaino.

MERCI

Costo	MerCI
10 d	0,5 kg di grano
20 d	0,5 kg di farina o un pollo
50 d	0,5 kg di sale
1 D	0,5 kg di ferro o un telo di stoffa di 90 cm di lato
5 D	0,5 kg di rame o un telo di cotone di 90 cm di lato
10 D	0,5 kg di zenzero o una capra
20 D	0,5 kg di pepe o cannella o una pecora
30 D	0,5 kg di chiodi di garofano o un maiale
50 D	0,5 kg di argento o un telo di lino di 90 cm di lato
100 D	un telo di seta di 90 cm di lato o una mucca
150 D	0,5 kg di zafferano o un bue
500 D	0,5 kg di oro
5000 D	0,5 kg di platino

Nome Oggetto	Prezzo			Luoghi di vendita			
	Normale	Economico	Costoso	Chiosco	Rurale	Urbano	Esclusivo
[da Mischia]							
Alabarda	200 D	150 D	300 D			X	X
Ascia	50 D	30 D	80 D	X	X	X	X
Ascia bipenne	100 D	70 D	150 D	X	X	X	X
Ascia da guerra	200 D	150 D	300 D		X	X	X
Bastone	2 D	1 D	3 D	X	X	X	X
Falce	200 D	150 D	300 D			X	X
Falcetto	10 D	7 D	20 D			X	X
Frusta	20 D	10 D	30 D		X	X	X
Giavellotto	50 D	30 D	80 D			X	X
Lancia	10 D	7 D	15 D	X	X	X	X
Maglio	100 D	70 D	150 D			X	X
Martello da guerra	150 D	110 D	220 D		X	X	X
Martello leggero	20 D	10 D	30 D			X	X
Mazza	50 D	30 D	80 D		X	X	X
Mazza chiodata	150 D	110 D	220 D			X	X
Picca	50 D	30 D	80 D		X	X	X
Piccone da guerra	50 D	30 D	80 D			X	X
Pugnale	20 D	10 D	30 D	X	X	X	X
Randello	1 D	70 d	2 D		X		
Randello pesante	2 D	1 D	3 D		X	X	
Spada corta	100 D	70 D	150 D	X	X	X	X
Spada lunga	150 D	110 D	220 D	X	X	X	X
Spadone	500 D	380 D	750 D	X	X	X	X
Stocco	250 D	180 D	380 D				X
Tridente	50 D	30 D	80 D				X
[a Distanza]							
Arco corto	250 D	180 D	380 D	X	X	X	X
Arco lungo	500 D	380 D	750 D	X	X	X	X
Balestra a mano	750 D	560 D	1130 D			X	X
Balestra leggera	250 D	180 D	380 D		X	X	X
Balestra pesante	500 D	380 D	750 D		X	X	X
Cerbottana	20 D	10 D	40 D		X		
Fionda	10 D	5 D	20 D		X	X	
Fucile	750 D	560 D	1130 D			X	X
Fucile lungo	1130 D	560 D	750 D				X
Pistola	500 D	380 D	750 D			X	X
Pistola lunga	750 D	560 D	1300 D			X	X
[Scudi]							
Scudo da polso	30 D	20 D	60 D	X	X	X	X
Scudo leggero	60 D	40 D	100 D		X	X	X
Scudo medio	100 D	70 D	150 D	X	X	X	X
Scudo pesante	300 D	220 D	450 D			X	X
Scudo a torre	750 D	560 D	1130 D				X

ARMATURE

Vendita Spinta a 10000 D (Economica: 7500 D, Costosa: 15000 D)
 Vendita Massima a 20000 D (Economica: 15000 D, Costosa: 30000 D)
 Vendite limitate al Giorno/Settimana/Altro

Nome Oggetto	Prezzo			Luoghi di vendita			
	Normale	Economico	Costoso	Chiosco	Rurale	Urbano	Esclusivo
Imbottita	100 D	70 D	150 D		X	X	X
Cuoio	450 D	330 D	680 D				X
Borchiata	450 D	330 D	680 D		X	X	X
Pelle	500 D	380 D	750 D		X	X	X
Giacco di maglia	500 D	380 D	750 D		X	X	X
Scaglie	750 D	560 D	1130 D			X	X
Corazza a piastre	750 D	560 D	1130 D			X	X
Mezza a piastre	7500 D	5620 D	11250 D				X
Anelli	300 D	220 D	450 D	X	X	X	X
Cotta di maglia	750 D	560 D	1130 D			X	X
Strisce	750 D	560 D	1130 D				X
Completa a piastre	15000 D	11250 D	22500 D			X	X

ARMATURA A PEZZI

Per i prezzi di altre armature:
 Dividere il prezzo per 100 e moltiplicare le parti per il risultato.

Nome Oggetto	Prezzo			Luoghi di vendita			
	Normale	Economico	Costoso	Chiosco	Rurale	Urbano	Esclusivo
Armatura completa braccia (paio)	10 D	7 D	20 D	X			X
Armatura completa gamba (paio)	20 D	10 D	30 D	X			X
Bracciali	5 D	3 D	8 D	X		X	X
Calzari (piedi)	5 D	3 D	8 D	X		X	X
Corazza pettorale	30 D	20 D	50 D	X			X
Elmo	20 D	10 D	30 D	X		X	X
Gorgiera (Collo)	5 D	3 D	8 D	X		X	X
Guanti	5 D	3 D	8 D	X		X	X
Guanti Armatura	10 D	7 D	20 D	X		X	X
Imbracatura (Petto e schiena)	70 D	40 D	130 D	X			X
Mantello (Manto, -10 D)	60 D	40 D	90 D	X			X
Paraspalle	10 D	7 D	20 D	X			X
Stivali	10 D	30 D	60 D	X		X	X
[Accessori]							
Faretra (1 Unità)	10 D	7 D	20 D	X	X	X	X
Fodera (Vedere note Unità)	8 D	6 D	12 D	X	X	X	X

MUNIZIONI

Vendita Spinta a 7500 D (Economica: 5620 D, Costosa: 11250 D)
 Vendita Massima a 15000 D (Economica: 11250 D, Costosa: 22600 D)
 Vendite limitate al Giorno/Settimana/Altro

Nome Oggetto	Prezzo			Luoghi di vendita			
	Normale	Economico	Costoso	Chiosco	Rurale	Urbano	Esclusivo
Sassi per fionda (20)	40 d	30 d	60 d		X	X	
Quadrelli da Balestra (20)	10 D	7 D	20 D		X	X	X
Frecce (20)	10 D	7 D	20 D	X	X	X	X
Faretra	10 D	7 D	20 D	X	X	X	X
Dardi da cerbottana (50)	10 D	7 D	20 D		X		
Custodia per quadrelli	10 D	7 D	20 D		X	X	X
Corde per archi (5)	20 D	10 D	30 D	X	X	X	X

ATTREZZI

Vendita Spinta a 7500 D (Economica: 5620 D, Costosa: 11250 D)
 Vendita Massima a 15000 D (Economica: 11250 D, Costosa: 22600 D)
 Vendite limitate al Giorno/Settimana/Altro

Nome Oggetto	Prezzo			Luoghi di vendita			
	Normale	Economico	Costoso	Chiosco	Rurale	Urbano	Esclusivo
Attrezzatura da pesca	10 D	7 D	20 D	X	X	X	X
Attrezzi da Calzolaio	50 D	30 D	80 D		X	X	X
Attrezzi da Cartografo	150 D	110 D	230 D			X	X
Attrezzi da Conciatore	50 D	30 D	80 D		X	X	X
Attrezzi da Costruttore	500 D	380 D	750 D			X	X
Attrezzi da Fabbro	200 D	150 D	300 D				X
Attrezzi da Falegname	80 D	60 D	120 D	X	X	X	X
Attrezzi da Gioielliere	250 D	180 D	380 D				X
Attrezzi da Intagliatore	10 D	7 D	20 D		X	X	X
Attrezzi da Inventore	100 D	70 D	150 D			X	X
Attrezzi da Mescitore	200 D	150 D	300 D	X	X	X	X
Attrezzi da Navigatore	250 D	180 D	380 D	X	X	X	X
Attrezzi da Sarto	10 D	7 D	20 D	X	X	X	X
Attrezzi da Scasso	250 D	180 D	380 D	X	X	X	X
Attrezzi da Soffiatore	300 D	220 D	450 D				X
Attrezzi da Tessitore	10 D	7 D	20 D		X	X	X
Attrezzi da Vasaio	100 D	70 D	150 D		X	X	X
Attrezzi del Scalatore	80 D	60 D	120 D		X	X	X
Utensili da Cuoco	10 D	7 D	20 D			X	X
Forniture da Alchimista	500 D	380 D	750 D			X	X
Forniture da Calligrafo	100 D	80 D	150 D			X	X
Forniture da Pittore	100 D	80 D	150 D	X	X	X	X
Scorte da Avvelenatore	500 D	380 D	750 D	X	X	X	X
Scorte da Erborista	50 D	30 D	80 D			X	X
Scorte da Falsario	150 D	110 D	230 D		X	X	X
Scorte da Truccatore	250 D	180 D	380 D			X	X
Scorte di travestimento	250 D	180 D	380 D				X

STRUMENTI E GIOCHI

Vendita Spinta a 3750 D (Economica: 2810 D, Costosa: 5000 D)
 Vendita Massima a 7500 D (Economica: 5620 D, Costosa: 10000 D)
 Vendite limitate al Giorno/Settimana/Altro

Nome Oggetto	Prezzo			Luoghi di vendita			
	Normale	Economico	Costoso	Chiosco	Rurale	Urbano	Esclusivo
[Giochi]							
Scacchi	10 D	7 D	20 D		X	X	X
Set carte da gioco	5 D	3 D	8 D		X	X	X
Set di dadi	1 D	70 d	2 D	X	X	X	X
[Strumenti Musicali]							
Cornamusa	300 D	220 D	450 D				X
Corno	30 D	20 D	50 D			X	X
Flauto	20 D	10 D	30 D	X	X	X	X
Flauto Pan	120 D	90 D	180 D		X	X	X
Lira	300 D	220 D	450 D		X	X	X
Liuto	350 D	260 D	530 D		X	X	X
Tamburo	60 D	40 D	90 D		X	X	X
Viola	300 D	220 D	450 D				X

NEGOZIO GENERICO

Vendita Spinta a 3750 D (Economica: 2810 D, Costosa: 5000 D)

Vendita Massima a 7500 D (Economica: 5620 D, Costosa: 10000 D)

Vendite limitate al Giorno/Settimana/Altro

Nome Oggetto	Prezzo			Luoghi di vendita			
	Normale	Economico	Costoso	Chiosco	Rurale	Urbano	Esclusivo
Abaco	20 D	10 D	30 D			X	X
Acciarino e Pietra Focaia	2 D	1 D	3 D	X	X	X	X
Acido (fiala)	250 D	180 D	380 D	X	X	X	X
Acqua Santa (ampolla)	250 D	180 D	380 D	X	X	X	X
Ago d'acciaio (1)	1 D	60 d	2 D			X	X
Ago dosso (5)	30 d	20 d	50 d		X	X	X
Ampolla	20 d	10 d	30 d	X	X	X	X
Amuleto	50 D	30 D	80 D	X	X	X	X
Anello	30 D	20 D	50 D	X	X	X	X
Anello con sigillo	50 D	30 D	80 D			X	X
Antitossina (fiala)	500 D	380 D	750 D	X	X	X	X
Ariete portatile	40 D	30 D	60 D				X
Bacchetta	100 D	70 D	150 D	X	X	X	X
Bacchetta di tasso	100 D	70 D	150 D		X	X	X
Barile	20 D	10 D	30 D		X	X	X
Bilancia	50 D	30 D	80 D			X	X
Borraccia o Boccale	20 d	10 d	30 d	X	X	X	X
Borsa	5 D	3 D	8 D	X	X	X	X
Borsa del Guaritore	50 D	30 D	80 D			X	X
Borsa per componenti	250 D	180 D	380 D		X	X	X
Bottiglia in vetro	20 D	10 D	30 D		X	X	X
Brocca	20 d	10 d	30 d	X	X	X	X
Campana piccola	10 D	7 D	20 D			X	X
Candela	15 d	10 d	20 d	X	X	X	X
Cannocchiale	10000 D	7500 D	15000 D			X	X
Carrucola e Paranco	10 D	7 D	20 D			X	X
Carta (1 foglio)	2 D	1 D	3 D			X	X
Cassa	50 D	30 D	80 D			X	X
Cassetto Mappe o Pergamene	10 D	7 D	20 D		X	X	X
Catena (3m)	50 D	30 D	80 D			X	X
Cesto	4 D	3 D	6 D	X	X	X	X
Chiodo	50 d	30 d	80 d		X	X	X
Clessidra	250 D	180 D	380 D				X
Coperta	5 D	3 D	8 D	X	X	X	X
Corda di canapa (15m)	10 D	7 D	20 D	X	X	X	X
Corda di seta (15m)	100 D	70 D	200 D				X
Cordoncino di cuoio (4,5m)	10 D	7 D	20 D	X	X	X	X
Cote	2 D	1 D	3 D	X	X	X	X
Cristallo	100 D	70 D	150 D			X	X
Diario, Rilegatura Morbida (25p)	70 D	50 D	110 D		X	X	X
Emblema	50 D	30 D	80 D	X	X	X	X
Esca per la pesca (5 etti)	50 d	30 d	80 d	X	X	X	X
Faretra	10 D	7 D	20 D	X	X	X	X
Fiala	10 D	7 D	20 D		X	X	X
Filo di cotone (9m)	5 D	3 D	8 D		X	X	X

Fischietto	50 d	30 d	80 d			X	X
Fuoco dell'alchimista (ampolla)	500 D	380 D	750 D			X	X
Gavetta	2 D	1 D	3 D		X	X	X
Gesso (1 pezzo)	15 d	10 d	20 d		X	X	X
Incensiere	50 D	30 D	80 D		X	X	X
Incenso (1 blocco)	15 d	10 d	20 d		X	X	X
Inchiostro (1 boccetta) (30g)	100 D	70 D	150 D		X	X	X
Lampada	5 D	3 D	8 D		X	X	X
Lanterna Schermabile	50 D	30 D	80 D		X	X	X
Lanterna a Lente Sporgente	100 D	70 D	150 D			X	X
Libro degli incantesimi	500 D	380 D	750 D		X	X	X
Libro delle Scritture	250 D	180 D	380 D	X	X	X	X
Libro di Magia	500 D	380 D	750 D		X	X	X
Manette	20 D	10 D	30 D				X
Mantello di Pelle	20 D	10 D	30 D		X	X	X
Mantello di Pelle Foderata	40 D	30 D	60 D		X	X	X
Mantello di Tela	7 D	5 D	11 D		X	X	X
Martelletto	10 D	7 D	20 D	X	X	X	X
Olio (ampolla)	1 D	70 d	2 D	X	X	X	X
Orecchini	40 D	30 D	60 D	X	X	X	X
Otre	2 D	1 D	3 D	X	X	X	X
Pala	20 D	10 D	30 D		X	X	X
Palo (3m)	50 d	30 d	80 d		X	X	X
Penna	30 D	20 D	50 D			X	X
Pentola di ferro	20 D	10 D	30 D	X	X	X	X
Pergamena (1 foglio)	1 D	70 d	2 D			X	X
Piccone da minatore	20 D	10 D	30 D		X	X	X
Piede di porco	20 D	10 D	30 D	X	X	X	X
Polveriera	5 D	3 D	8 D	X	X	X	X
Profumo (fiala)	50 D	30 D	80 D				X
Punte di ferro (10)	10 D	7 D	20 D				X
Rametto di vischio	10 D	7 D	20 D	X	X	X	X
Rampino	20 D	10 D	30 D		X	X	X
Razioni (1 giorno)	5 D	3 D	8 D		X	X	X
Reliquiario	50 D	30 D	80 D	X	X	X	X
Sacca	15 d	10 d	20 d	X	X	X	X
Sacco a pelo	10 D	7 D	20 D	X	X	X	X
Saponetta	20 d	10 d	30 d			X	X
Scala a Pioli (3m)	1 D	70 d	20 D		X	X	X
Scatola per dardi	10 D	7 D	20 D			X	X
Scatola per l'elemosina	50 D	30 D	80 D		X	X	X
Secchio	50 d	30 d	80 d		X	X	X
Serratura	100 D	70 D	150 D			X	X
Sfera	200 D	150 D	300 D				X
Specchio di acciaio	50 D	30 D	80 D		X	X	X
Specchio di argento	50 D	30 D	80 D			X	X
Tagliola	50 D	30 D	80 D		X	X	X
Tenda (2 Persone)	20 D	10 D	30 D		X	X	X
Torcia	15 d	10 d	20 d	X	X	X	X

Totem	10 D	7 D	20 D			X	X
Triboli (sacca da 20)	10 D	7 D	20 D			X	X
Tuniche	10 D	7 D	20 D		X	X	X
Veleno base (fiala)	1000 D	750 D	1500 D	X	X	X	X
Verga	100 D	70 D	150 D		X	X	X
Vestiti Comuni	5 D	3 D	8 D	X	X	X	X
Vestiti Ornati	150 D	110 D	230 D			X	X
Vestiti da Camuffamento	50 D	30 D	80 D				X
Vestiti da Viaggiatore	20 D	10 D	30 D		X	X	X
Zaino	20 D	10 D	30 D	X	X	X	X

TRASPORTO

Bardatura - Armature usate per proteggere un animale.
 Il Costo è il costo standard dell'armatura x4.
 Controllare il prezzo dalle armature.

Nome Oggetto	Prezzo			Luoghi di vendita			
	Normale	Economico	Costoso	Chiosco	Rurale	Urbano	Esclusivo
[Cavalcature e altri animali]							
Asino o Mulo - 12m 210kg	80 D	60 D	120 D		X	X	
Cammello - 15m 240kg	500 D	380 D	750 D	X		X	
Cavallo da Galoppo - 18m 240kg	750 D	560 D	1130 D	X		X	X
Cavallo da Guerra - 18m 270kg	4000 D	2800 D	6000 D	X			X
Cavallo da Tiro - 12m 270kg	500 D	380 D	750 D	X	X	X	
Elefante - 12m 660kg	2000 D	1400 D	3000 D	X		X	X
Mastino - 12m 97,5kg	250 D	180 D	380 D		X	X	X
Pony - 12m 112,5kg	300 D	220 D	450 D	X	X	X	X
[Finimenti e Veicoli da Tiro]							
Bardatura	x4	x3	x6		X	X	X
Biga	2500 D	1750 D	3750 D	X		X	X
Bisacca	40 D	30 D	60 D			X	X
Carretto	150 D	110 D	230 D	X	X	X	X
Carro	350 D	280 D	420 D		X	X	X
Carrozza	1000 D	700 D	1500 D	X		X	X
Morso e Briglie	20 D	10 D	30 D		X	X	X
Nutrimento (al giorno)	50 d	30 d	80 d	X	X	X	X
Sella							
Esotica	600 D	480 D	720 D	X			X
Militare	200 D	150 D	300 D	X		X	X
Da carico	50 D	30 D	80 D		X	X	X
Da galoppo	100 D	70 D	150 D	X		X	X
Slitta	200 D	150 D	300 D	X	X	X	X
Stallaggio (al giorno)	5 D	3 D	8 D		X	X	X
[Veicoli acquatici]							
Barca a Remi	500 D	380 D	750 D	X	X	X	X
Barcone	30,000 D	21,000 D	40,000 D	X	X	X	X
Galea	300,000 D	210,000 D	400,000 D	X			X
Nave Lunga	100,000 D	70,000 D	150,000 D	X		X	X
Nave a Vela	100,000 D	70,000 D	150,000 D	X		X	X
Nave da Guerra	250,000 D	175,000 D	350,000 D	X			X

GEMME

Vendita Spinta a 500000 D (Economica: 37500 D, Costosa: 75000 D)

Vendita Massima a 1000000 D (Economica: 75k D, Costosa: 150k D)

Vendite limitate al Giorno/Settimana/Altro

Nome Oggetto	Prezzo			Luoghi di vendita			
	Normale	Economico	Costoso	Chiosco	Rurale	Urbano	Esclusivo
[Gemme da 100 D]	100 D	70 D	150 D				
Agata ad occhio (Cerchi, grigi / blu)			X	X	X	X	
Agata muschiata (Rosa, muschio)				X	X	X	X
Agata striata (Marrone / blu)				X	X	X	X
Azzurrite (Blu profondo)				X	X	X	X
Ematite (Grigio scuro opaco)				X	X	X	X
Lapislazzuli (Blu con giallo)				X	X	X	X
Malachite (Verde striato)					X	X	X
Occhio di tigre (Marrone con centro d'oro)			X	X	X	X	
Ossidiana (Nero opaco)					X	X	X
Quarzo blu (Blu roseo)				X	X	X	X
Rodocrosite (Rosa chiaro)				X	X	X	X
Turchese (Verde-acqua chiaro)					X	X	X
[Gemme da 500 D]	500 D	380 D	750 D				
Calcedonio (Bianco opaco)				X	X	X	X
Citrino (Giallo-marrone rosastro)				X	X	X	X
Corniola (Arancione opaco)				X	X	X	X
Crisoprasio (Verde pulito)				X	X	X	X
Diaspro (Blu, nero o marrone)					X	X	X
Eliotropia (Grigio con rosso)					X	X	X
Onice (Bianco, nero o entrambi)				X	X	X	X
Quarzo (Gamma trasparente)					X	X	X
Quarzo rosa di stella (Bianca a stella)			X	X	X	X	
Sardonice (Rossa e bianca)				X	X	X	X
Selenite (Bianco fluorescente)					X	X	X
Zircone (Verde-acqua roseo)				X	X	X	X
[Gemme da 1000 D]	1000 D	750 D	1500 D				
Ambra (Oro-acqua)					X	X	X
Ametista (Porpora profondo)						X	X
Corallo (Cremisi opaco)						X	X
Crisoberillo (Giallo-verde)					X	X	X
Giada (Da verde a bianco)					X	X	X
Giaietto (Scuro profondo opaco)					X	X	X
Granato (Rosa o viola)					X	X	X
Perla (Da bianco a rosa di lustro)				X	X	X	X
Spinello (Chiaro rosso a verde)					X	X	X
Tormalina (Rosso / marrone)					X	X	X
[Gemme da 5000 D]	5000 D	3750 D	7500 D				
Acquamarina (Verde-blu pallido)					X	X	X
Alessandrite (Verde scudo)					X	X	X
Peridoto (Verde oliva ricco)					X	X	X
Perla nera (Nero puro)						X	X
Spinello blu (Blu scuro)					X	X	X
Topazio (Giallo dorato)						X	X

[Gemme da 10,000 D]	10,000 D	7500 D	15,000 D		X	X
Opale (Blu pallido con verde)						
Opale di fuoco (Rosso fuoco)						
Opale nero (Verde traslucido)						
Rubino stella (Rubino con stella)						
Smeraldo (Verde intenso trasparente)						
Zaffiro blu (Sfumature di blu)						
Zaffiro giallo (Giallo fuoco)						
Zaffiro stella (Blu con stella)						
[Gemme da 50,000 D]	50,000 D	37,500 D	75,000 D		X	X
Diamante (trasparente)						
Giacinto (Arancione fuoco)						
Rubino (Sfumature di rosso)						
Zaffiro nero (Nero di lustro)						

SERVIZI GEMME

Vendita Difficile a 10000 D (Economica: 7500 D, Costosa: 15000 D)
 Vendita Massima a 20000 D (Economica: 15000 D, Costosa: 30000 D)
 Vendite limitate al Giorno/Settimana/Altro

Nome Oggetto	Prezzo			Luoghi di vendita			
	Normale	Economico	Costoso	Chiosco	Rurale	Urbano	Esclusivo
<i>Inserimento Gemme</i>							
Valore <1000 D	450 D	340 D	680 D		X	X	X
Valore da 1000 D a 10,000 D	750 D	560 D	1130 D			X	X
Valore da 10,000 D>	1500 D	1130 D	2250 D				X
Ridimensionamento Gioielli	100 D	70 D	150 D		X	X	X
Taglio Pietra	Valore x0,25	n/a	n/a			X	X
Valutazione (3) pietre preziose	50 D	30 D	80 D	X	X	X	X
[Polvere di Gemme]							
Gemme da 100 D	200 D	150 D	300 D	X	X	X	X
Gemme da 500 D	700 D	520 D	1050 D	X	X	X	X
Gemme da 1000 D	1500 D	1130 D	2250 D			X	X
Gemme da 5000 D	6000 D	4500 D	9000 D			X	X
Gemme da 10,000 D	10,000 D	11,250 D	22,500 D				X
Gemme da 50,000 D	50,000 D	45,000 D	90,000 D				X

I gioielli con pietre già incastonate (inclusi anelli, amuleti, orecchini, ecc.) sono prontamente disponibili in base alla disponibilità di pietre preziose, a discrezione del Narratore.

Il servizio “Polvere di gemme” è un compito necessario poiché la maggior parte dei luoghi non è interessata a tenere a portata di mano le pietre preziose fracassate. Alcune località più grandi possono mantenere alcune delle gemme meno preziose già in polvere e insaccate, ma la maggior parte dei luoghi lo farà secondo le necessità. Il più delle volte, il cliente dovrebbe fornire la gemma oltre a pagare la tariffa elencata nel grafico.

Come per tutte le località, alcuni servizi potrebbero avere elementi non mostrati in genere disponibili su questo grafico o potrebbero offrire servizi non tipi-

ci per l'area. Questi possono avere un esclusivo più elevato o essere un servizio che offrono solo come ricompensa speciale per un lavoro di cui hanno bisogno.

I prezzi delle gemme sono venduti a grandezza naturale e come tale il prezzo in base alla dimensione della gemma può essere modificato in base alle proprie esigenze. Vale a dire Grande = 1: 1, Medio = 1:10, Piccolo = 1: 100, Minuscolo = 1: 1000 .

Per usarlo in un esempio per il lancio di incantesimi ‘Sfera Cromatica - 1 ° livello, Evocazione’ richiede ‘Un diamante del valore di almeno 500 D’, quindi in questo caso un diamante grande 1: 1 predefinito vale 50,000 D e come tale “5000/50 = 100 “, quindi in questo caso un piccolo diamante 1: 100 vale i 500 D richiesti per lanciare l’incantesimo.

MENÙ TAVERNA

Carne di Drago [Colore]: La carne viene del tipo che scegli, il sapore cambia secondo il drago. (Es, Rosso è speziato, Verde è Aspro, etc.)

Nome Oggetto	Prezzo			Luoghi di vendita			
	Normale	Economico	Costoso	Chiosco	Rurale	Urbano	Esclusivo
<i>Colazione Tipica da Cittadino</i>							
Bastoncino di Carne	30 d	20 d	50 d		X	X	X
Locuste Arrostate	30 d	20 d	50 d		X		
Omelette al formaggio	40 d	30 d	60 d		X	X	X
Prosciutto e formaggio su segale	50 d	30 d	80 d	X	X	X	X
<i>Colazione Tipica da Mercante</i>							
Panino con pancetta e uova	3 D	2 D	5 D		X	X	X
Omelette "a modo tuo"	3 D	2 D	5 D		X	X	
Uova di Bloodhawk	4 D	3 D	6 D	X	X	X	X
Pancetta Ripiena Di Pane	5 D	3 D	8 D	X		X	X
<i>Colazione Tipica da Nobile</i>							
Frittata & Erbe	10 D	7 D	2 D	X		X	X
Pancetta e Uova di Orsogufo	20 D	10 D	30 D	X		X	X
Bistecca di cinghiale e uova	20 D	10 D	30 D	X		X	X
Frittata Di Tartufo	30 D	20 D	50 D	X			X
<i>Pranzo Tipico da Cittadino</i>							
Pentola Spezzatino / Zuppa	40 d	30 d	60 d		X	X	X
La "bistecca dell'avventuriero"	40 d	30 d	60 d		X	X	X
Maiale Macinato	50 d	30 d	80 d	X	X	X	X
Capra arrosto e formaggio	60 d	40 d	90 d	X	X	X	X
<i>Pranzo Tipico da Mercante</i>							
Agnello Arrosto e Formaggio	4 D	3 D	6 D		X	X	X
Filetto di cinghiale	5 D	3 D	8 D	X	X	X	X
Petto d'oca al forno	5 D	3 D	8 D	X	X	X	X
Salmone grigliato	6 D	4 D	9 D	X		X	X
<i>Pranzo Tipico da Nobile</i>							
Carré di agnello	20 D	10 D	30 D	X		X	X
Piatto Di Molluschi	30 D	20 D	50 D	X		X	X
Zuppa di tartaruga di drago	40 D	30 D	60 D	X		X	X
Porzione di carne Roc	50 D	30 D	80 D	X			X
<i>Cena Tipica da Cittadino</i>							
Pentola Spezzatino / Zuppa	40 d	30 d	60 d		X	X	X
Tomba di piccoli uccelli	50 d	30 d	80 d		X	X	X
Lo stufato orribile di Tasha	50 d	30 d	80 d	X	X	X	X
Coniglio e piatto di patate	60 d	40 d	90 d	X	X	X	X
<i>Cena Tipica da Mercante</i>							
La torta di Hunter	4 D	3 D	6 D		X	X	X
Petto di Bloodhawk	5 D	3 D	8 D		X	X	X
Bistecca di coccodrillo	5 D	3 D	8 D	X	X	X	X
Bullywug arrosto	6 D	4 D	9 D	X		X	X
<i>Cena Tipica da Nobile</i>							
Buffalo Ribeye	20 D	10 D	30 D				X
Caviale Sahuagin	30 D	20 D	50 D				X
Carne e Uova di Orsogufo	40 D	30 D	60 D	X		X	X
Carne di Drago [Colore]	50 D	30 D	80 D	X			X

ALIMENTARI

Carne dell'Avventuriero: La carne è di origine sconosciuta, ma si presume sia sicuro mangiarla.
(D): Indica un articolo dolce.

Nome Oggetto	Prezzo			Luoghi di vendita			
	Normale	Economico	Costoso	Chiosco	Rurale	Urbano	Esclusivo
<i>Bevande analcoliche</i>							
Caffè	50 d	30 d	80 d		X	X	X
Succo di frutta (varia)	50 d	30 d	80 d	X		X	X
Latte (varietà locale)	30 d	20 d	50 d	X	X	X	X
<i>Bevande alcoliche</i>							
Birra (Caraffa)	1 D	70 d	2 D	X	X	X	X
Vino Pregiato (Bottiglia)	100 D	70 D	200 D			X	X
Vino Comune (Bicchiere)	2 D	1 D	3 D		X	X	X
<i>Frutta - 1 pezzo</i>							
In stagione	15 d	10 d	20 d		X	X	X
Fuori stagione	50 d	30 d	80 d	X		X	X
<i>Verdure - Ciascuno / Staio</i>							
Foglia di amaranto	50 d	30 d	80 d		X	X	X
Broccoli / Cavolfiore	30 d	20 d	50 d		X	X	X
Cavolo / Lattuga	20 d	10 d	50 d		X	X	X
Frutto vegetale	50 d	30 d	80 d		X	X	X
Legumi	40 d	30 d	60 d		X	X	X
Ortaggio a radice / tubero	15 d	10 d	20 d		X	X	X
<i>Cereali - 1/2 kg / Farina - 1/4 kg</i>							
Amaranto	20 D	10 D	30 D	X			X
Orzo / Segale	20 d	10 d	30 d		X	X	X
Avena	5 D	3 D	8 D			X	X
Quinoa	10 D	7 D	20 D			X	X
Riso	50 d	30 d	80 d				X
Grano	1 D	70 d	2 D	X		X	X
<i>Beni Cotti - Ad articolo</i>							
Panetto alle mandorle (D)	1 D	70 d	2 D	X		X	X
Torta di semi	50 d	30 d	80 d		X	X	X
Tartina alla frutta (D)	2 D	1 D	3 D	X	X	X	X
Pagnotta di segale	20 d	10 d	30 d		X	X	X
<i>Proteine - 1/2 kg</i>							
Manzo / Bufalo / Cervo	3 D	2 D	5 D		X	X	X
Cinghiale / Pollo / Maiale	80 d	60 d	120 d		X	X	X
Carne secca / salata	5 D	3 D	8 D		X	X	X
Uova (6)	30 d	20 d	50 d		X	X	X
Pesce	6 D	4 D	9 D	X		X	X
Insetti / selvaggina piccola	40 d	30 d	60 d		X	X	X
Capra / Agnello	1 D	70 d	2 D	X		X	X
Crostacei (Oceanici)	20 D	10 D	30 D	X			X
<i>Formaggi - 1/4 kg</i>							
Brie	2 D	1 D	3 D	X	X	X	X
Cheddar	10 D	7 D	20 D				X
Ricotta	30 d	30 d	60 d		X	X	X
Parmigiano	5 D	3 D	8 D			X	X
Specialità	20 D	10 D	30 D	X	X	X	X

Insaporitori - 14g

Cannella	1 D	70 d	2 D	X		X	X
Coriandolo	30 d	20 d	50 d	X		X	X
Cumino	70 d	30 d	130 d	X		X	X
Aglione	20 d	10 d	30 d	X		X	X
Mostarda	1 D	70 d	2 D	X		X	X
Noce moscata	80 d	60 d	120 d	X		X	X
Pepe	50 d	30 d	80 d	X	X	X	X
Sale	60 d	40 d	90 d	X	X	X	X
Specialità	2 D	1 D	3 D	X			X

SERVIZI DI PAESE

Pasti serviti con fette di pane e bevande a meno che sia già nel pasto.
Pedaggi e Passaggi in Nave sono dipendenti dalle regole della città, e se ha o meno un porto.

Nome Oggetto	Prezzo			Luoghi di vendita			
	Normale	Economico	Costoso	Chiosco	Rurale	Urbano	Esclusivo
[Prezzi Locanda]							
Paesano	50 d/gg	30 d/gg	80 d/gg	X	X	X	X
Modesto	1 D/gg	70 d/gg	2 D/gg	X	X	X	X
Mercante	10 D/gg	7 D/gg	20 D/gg	X	X	X	X
Benestante	20 D/gg	10 D/gg	30 D/gg		X	X	X
Nobile	40 D/gg	30 D/gg	60 D/gg			X	X
[Servizi Comuni]							
<i>Carrozza</i>							
Interno alla città	15 d	10 d	20 d			X	X
Tra due paesi	20 d/km	10 d/km	30 d/km	X	X	X	X
<i>Gregario</i>							
Abile	20 D/gg	10 D/gg	30 D/gg			X	X
Inesperto	2 D/gg	1 D/gg	3 D/gg	X	X	X	X
Messaggero	20 d/1,5 km	10 d/1,5 km	30 d/1,5 km	X	X	X	X
Passaggio in Nave	1 D/1,5 km	70 d/1,5 km	2 D/1,5 km		X	X	X
Pedaggio stradale o di ingresso	15 d	10 d	20 d		X	X	X

I costi successivi sono basati sul prezzo del tessuto per l'articolo "**Vestiti Ornati**".

A meno che i PG non forniscano il materiale, aggiungi il valore delle parti dal grafico sopra x2 al costo dell'oggetto basato sul livello della creatura.

Se forniscono materiale, aggiungi il valore di vendita al totale.

Qualsiasi articolo che in genere ha una fodera, ha una fodera in tessuto come parte del prezzo.

ABBIGLIAMENTO

Nome Oggetto	Prezzo			Luoghi di vendita			
	Normale	Economico	Costoso	Chiosco	Rurale	Urbano	Esclusivo
[Articoli da abbigliamento]				X		X	X
Accappatoio	50 D	30 D	80 D				
Bandoliera	80 D	60 D	120 D				
Borsellino	10 D	7 D	20 D				
Calzoni alla zuava	10 D	7 D	20 D				
Camicetta	10 D	7 D	20 D				
Camicia elegante	10 D	7 D	20 D				
Cappello	20 D	10 D	30 D				
Cappotto	50 D	30 D	80 D				
Cintura	20 D	10 D	30 D				
Corsetto	30 D	20 D	50 D				
Cravatta	5 D	3 D	8 D				
Cravatta a farfalla	5 D	3 D	8 D				
Ghillies (scarpe da ballo)	20 D	10 D	30 D				
Giacca	40 D	30 D	60 D				
Gilet	30 D	20 D	50 D				
Giustacuore (Tabarda, +10 D)	20 D	10 D	30 D				
Gonna (Kilt +10 D)	30 D	20 D	50 D				
Guanti	10 D	7 D	20 D				
Indumenti intimi	5 D	3 D	8 D				
Mantello (Manto, -10 D)	40 D	30 D	60 D				
Pantaloni eleganti	20 D	10 D	30 D				
Porta-monete	10 D	7 D	20 D				
Sandali	30 D	20 D	50 D				
Scarpe da sera	30 D	20 D	50 D				
Sciarpa	5 D	3 D	8 D				
Stivali	40 D	30 D	60 D				
Tunica	5 D	3 D	8 D				
Vestito	70 D	40 D	130 D				
Zaino "migliore"	40 D	30 D	60 D				
[Extra]				X		X	X
<i>Dispositivi di chiusura</i>							
Fibbie	1 D	70 d	2 D				
Snaps	5 D	3 D	8 D				
Ricamo (per piede)	20 D	10 D	30 D				
Costruzione in tessuto di lino	+10 D	+7 D	+20 D				
<i>Fodera (opzioni di materiale)</i>							
Pelliccia	30 D	20 D	50 D				
Pelle (Basica)	40 D	30 D	60 D				
Pelle (Specialità)	+lvD Normale	+lvD Basso	+lvD Alto				
Seta	30 D	20 D	50 D				
<i>Miscellanea</i>							
Tasche (patta +2 D / tasca)	10 D	7 D	20 D				

MATERIALI

Luogo di vendita Premium "MR" indica un materiale Molto Raro.
Il prezzo è indicato per ogni singola unità di materiale.

Nome Oggetto	Prezzo			Luoghi di vendita			
	Normale	Economico	Costoso	Chiosco	Rurale	Urbano	Esclusivo
Acciaio Infernale	8000 D	6000 D	12,000 D	X			MR
Acciaio Oscuro	2000 D	1000 D	3000 D	X		X	X
Adamantio	2000 D	1000 D	3000 D	X		X	X
Aero-cristallo	4000 D	3000 D	6000 D	X			X
Chitina	+lvD Normale	+lvD Basso	+lvD Alto	X		X	X
Corallo	1000 D	600 D	2000 D	X	X	X	X
Ferro Freddo	1000 D	600 D	2000 D	X	X	X	X
Ferro Stellare	8000 D	6000 D	12,000 D	X			MR
Ghiaccio Eterno	4000 D	3000 D	6000 D	X			X
Igneo	4000 D	3000 D	6000 D	X			X
Legna Oscura	1000 D	600 D	3000 D	X	X	X	X
Legna Spirituale	2000 D	1000 D	3000 D	X		X	X
Legna-Piaga	2000 D	1000 D	3000 D	X		X	X
Lino d'Ombra Caduta	8000 D	6000 D	12,000 D	X			MR
Mithril	2000 D	1000 D	3000 D	X		X	X
Onda-Foglia	1000 D	600 D	2000 D	X	X	X	X
Oricalco	4000 D	3000 D	6000 D	X			X
Ossidiana	2000 D	1000 D	3000 D	X		X	X
Osso	+lvD Normale	+lvD Basso	+lvD Alto	X	X	X	X
Pelle Infernale	8000 D	6000 D	12,000 D	X			MR
Pelle di Creatura	+lvD Normale	+lvD Basso	+lvD Alto	X	X	X	X
Pietra Gnomica	4000 D	3000 D	6000 D	X			X
Pietra Nanica	4000 D	3000 D	6000 D	X			X
Piume di Bestia	+lvD Normale	+lvD Basso	+lvD Alto	X			X
Scaglie di Creatura	+lvD Normale	+lvD Basso	+lvD Alto	X		X	X
Seta d'Ombra	+lvD Normale	+lvD Basso	+lvD Alto	X		X	X

PARTI DI CREATURE

Nome Oggetto	Prezzo			Luoghi di vendita			
	Normale	Economico	Costoso	Chiosco	Rurale	Urbano	Esclusivo
Livello 0 - 6	10 D	8 D	15 D				
Livello 7 - 12	50 D	30 D	80 D				
Livello 13 - 18	100 D	70 D	150 D				
Livello 19 - 24	250 D	180 D	380 D				
Livello 25 - 30	500 D	370 D	750 D				
Livello 31 >	Lv x 20 D	Lv x 10 D	Lv x 50 D				

Disponibilità: le armi e i set di armature realizzati con il suddetto elenco di materiali saranno disponibili solo nei Luoghi Premium. La disponibilità dei singoli articoli dipende da te.

Prezzo (set completi e articoli singoli): prendi il costo dell'articolo e aggiungi il costo totale delle unità per ottenere il prezzo dell'articolo personalizzato.

L'unità utilizza / quanto ti serve:

- 1 UNITÀ:** 2 pugnali, 1 spada corta o arco corto, ecc.
- 2 UNITÀ:** Armatura Leggera, spada lunga o arco lungo, ecc.
- 3 UNITÀ:** Armatura, spadone, ecc.
- 4 UNITÀ:** Armatura Pesante, martello da guerra, ecc.