

# Oggetti per il Perfetto Avventuriero

## OGGETTI COMUNI

Oggetto	Descrizione e Note	Costo	Ing.
Accessori da sartoria	Aghi, filo, bottoni e quanto occorre per riparare stoffe e cuoio.	1 mo	1
Accessori igiene personale	Sapone, sali, pietra pomice e asciugamani per igiene personale per 1 persona x 7 gg.	2 mo	5
Acciarino	Utile per accendere il fuoco senza sforzi (1-4 su d6) anche con poca legna.	1 mo	5
Aglione, un fiore	Utile per tenere a bada i vampiri (TS o evitano di avvicinarsi a meno di 1,5 mt).	1 mr	0,5
Anfora o Giara	Capacità 10 litri (ingombro 400 mon se piena) o 600 mon di altre cose.	5 mo	200
Attrezzi da pesca	Canna, lenza, retino, 5 ami ed esche.	7 ma	15
Barilotto o Secchio da 5 lt	Capacità 5 litri (ingombro 200 mon se pieno).	5 ma	100
Barile da 20 lt	Capacità 20 litri (ingombro 700 mon se pieno).	2 mo	300
Boccale	Boccale in ceramica o metallo, capienza 1 litro (ingombro 30 se pieno).	3 mr	10
Borraccia o Bottiglia	Capacità 1 litro (ingombro 25 mon se piena); borraccia in metallo, bottiglia in vetro.	1 mo	5
Borsa da cintura (Bisaccia)	Capacità 50 mon.	5 ma	1
Campanella	Campanella portatile in metallo, produce suono da normale a forte.	1 mo	2
Candela	Brucia per 1 ora e illumina un raggio di 3 metri.	3 mr	0,5
Caraffa o Brocca	Capienza 3 litri (ingombro 100 se piena), in ceramica o vetro	1 ma	40
Cassa	Cassa in legno 1,5x0,5x0,5m; capacità 3000 monete	2 mo	100
Catena, 10 mt	Catena in ferro lunga 10 mt (PD 150).	15 mo	250
Cesta	Cesta in vimini (ingombro 410 mon se piena).	5 ma	10
Coperta	Coperta pesante, utile sia per dormire che da mettere sotto la sella.	5 ma	60
Corda di canapa, 15 metri	Sopporta fino a 250 kg. Rottura: 5% ogni 5 kg in più del normale (cumulativa).	1 mo	60
Corda di seta, 15 metri	Sopporta fino a 300 kg. Rottura: 5% ogni 5 kg in più del normale (cumulativa).	3 mo	40
Custodia per pergamene	Contiene fino a 5 pergamene o mappe.	2 mo	10
Diario	Dimensioni: 15x20 cm con 50 pagine.	10 mo	15
Faretra, Standard	Capacità 20 mon.	1 mo	10
da Cintura	Capacità 10 mon.	5 ma	5
Grande	Capacità 50 mon. Impedisce di portare uno zaino normale o più grande.	3 mo	15
Fiala (vuota)	Capacità 20 cl (ingombro 5 mon se piena) in vetro, ceramica o metallo.	1 mo	1
Fischietto	Per fare segnali o richiamare animali (suono medio, forte o ultrasuono).	5 ma	-
Giaciglio	Include un cuscino e un materasso ripiegabile imbottito di paglia.	1 mo	60
Inchiostro, fiala	Sufficiente per 50 pagine.	8 mo	5
Lanterna, normale	Brucia 6 ore (1 fiasca d'olio) e illumina un raggio di 9 metri.	5 mo	30
con finestrella	Brucia 6 ore (1 fiasca d'olio) e illumina un cono di 27 m largo 9 m alla base.	10 mo	40
da segnalazione	Brucia 6 ore (1 fiasca d'olio) e illumina un cono di 36 m largo 12 m alla base.	15 mo	60
Otre	Capacità 2 litri (ingombro 50 se pieno), in cuoio.	1 mo	10
Penna d'oca	Scriva intingendola nell'inchiostro.	2 ma	-
Pentola da cottura	Capacità 5 litri (ingombro 150 se piena), in metallo o terracotta.	5 ma	50
Pergamena/Papiro/Carta	Foglio di 30x20 cm.	2 ma	0,5
Pertica da 3 mt	Pertica di legno per saggiare il terreno e scavalcare baratri (PD 50, fa 1d6 danni).	1 mo	70
Piolo di legno	Per costruire gradini, tenere aperte porte, infilzare cuori, bloccare sartie.	2 mr	1
Punteruolo di ferro	Un punteruolo è necessario ogni 1,5 metri di scalata.	1 ma	10
Razioni Speciali	Razioni per un giorno (due pasti comuni); si conservano per 2 mesi.	2 mo	10
Razioni Standard	Razioni per un giorno (due pasti comuni); si conservano per 10 giorni.	1 mo	20
Sacco, grande	Sacco di iuta o tela con capacità 600 mon (dimensioni 60x80 cm).	5 ma	5
piccolo	Sacco di iuta o tela con capacità 200 mon (dimensioni 30x30 cm).	2 ma	2
Sale, 100 grammi	Per conservare cibi o parti di mostri. 300gr necessari per conservare 1kg di carne.	1 ma	2
Scala a pioli da 3 mt	Scala in legno utile per salire senza pericolo e senza effettuare prove di <i>Scalare</i> .	2 mo	200
Scalpello	Per lavorare la pietra o il legno.	1 mo	5
Scopa	Se usata come arma impropria fa 1d5 danni debilitanti.	2 ma	30
Sega lunga	Sega in metallo per tagliare tronchi o ceppi, usabile da due persone	15 ma	20
Seghetto, per legno	Sega in metallo a una mano per tagliare legno; come arma impropria fa 1d4.	5 ma	5
per metallo	Sega in metallo a una mano per tagliare metallo; come arma impropria fa 1d4.	1 mo	10
Specchio portatile	Fatto di acciaio levigato e riflettente.	5 mo	5
Tabacco da fiuto (scatola)	Utile per sturare il naso e contro il raffreddore.	5 mr	1
Tabacco da pipa	Abbastanza per 10 fumate; il prezzo cresce se è d'importazione.	5 ma	5
Torcia piccola	Brucia per 2 ore e illumina un raggio di 9 metri. Torce di dimensioni più grandi bruciano più a lungo in proporzione, ma costano e pesano di più.	2 ma	25
Trapano a mano	Trapano in metallo con punta da 1 cm per trapanare legno o metallo.	1 mo	15
Zaino, Medio	Fatto di tela o cuoio impermeabile, capacità di contenuto 400 mon.	5 mo	20
Grande	Fatto di tela o cuoio impermeabile, capacità di contenuto 800 mon.	10 mo	80
Piccolo	Fatto di tela o cuoio impermeabile, capacità di contenuto 200 mon.	3 mo	10

## OGGETTI SPECIALI E ARNESI PARTICOLARI

Oggetto	Descrizione e Note	Costo	Ing.
Acido (1 fiala)	Fiala di vetro o di ceramica da 20 cl., causa 1d6 danni a materia organica o metalli.	10 mo	5
Acqua santa (1 fiala)	Fiala di vetro o di ceramica da 20 cl., causa 1d6 Pf a non-morti e demoni.	5 mo	5
Ariete portatile	Ariete in legno con maniglie utile per sfondare porte (+4 alla Forza, si usa media dei punteggi di chi lo usa). Se usato come arma causa 1d6+4 danni mortali.	10 mo	250
Arnesi da scasso	Utili per scassinare serrature e rimuovere trappole.	30 mo	30
Artigli da scalata (1 paio)	Bande metalliche con spuntoni x mani (+5% <i>Scalare Pareti</i> o +1 tiro <i>Scalare</i> )	6 mo	10
Bandierine da segnalazione	1 set da 20, usate per comunicare a distanza specialmente in ambito marittimo.	5 mo	20
Bastone di fumo	Bastoncino acceso crea fumo che riempie cubo spigolo 3 mt al round (visione considerata con nebbia fitta), brucia per 6 round poi si consuma.	10 mo	5
Bilancia portatile	Composta da bilanciere a 2 piatti e pesi, +2 prova <i>Valutare</i> oggetti in base al peso.	10 mo	40
Cannocchiale	Ingrandimento in dettaglio fino a 1d4 km.	200 mo	15
Clessidra	Misura il tempo fino a 2 ore prima di essere girata.	10 mo	20
Kit alchemico portatile	Cassetta di 60x30x30 cm contenente piccole fiale e alambicchi, polveri e reagenti per riconoscere pozioni e vari preparati alchemici.	1000 mo	80
Kit medico	Garze, bende e unguenti per primo soccorso, usabili per 10 volte	20 mo	50
Kit per arcieri	10 corde e 10 punte di freccia in acciaio per eventuali riparazioni o fabbricazioni.	2 mo	2
Lente d'ingrandimento	Per studiare i dettagli (+2 a <i>Osservare</i> , <i>Valutare</i> o <i>Calligrafia</i> da distanza ravvicinata) o appiccare un fuoco al sole (+1 ad <i>Accendere il fuoco</i> ).	20 mo	1
Libro degli incantesimi	Dimensioni 40x30x6 cm; contiene 300 pagine.	1500 mo	180
Lucchetto, Comune	Nessuna penalità al tiro <i>Scassinare</i> .	5 mo	10
Buono	-10% al tiro <i>Scassinare</i> o -2 alla prova <i>Artista della fuga</i> .	20 mo	20
Eccellente	-30% al tiro <i>Scassinare</i> o -6 alla prova <i>Artista della fuga</i> .	50 mo	25
Antiscasso	-50% al tiro <i>Scassinare</i> o -10 alla prova <i>Artista della fuga</i> .	100 mo	30
Manette (un paio)	Manette standard per esseri taglia Media o Piccola (-5 prova per liberarsi, PD30)	10 mo	20
Mappa, Dettagliata	Mappa dettagliata al singolo km di un territorio conosciuto (+2 <i>Orientamento</i> ).	10 mo	1
Generica	Mappa generica (dettaglio: 10 km) di vie, insediamenti principali e caratteristiche topografiche di un territorio esplorato (+1 <i>Orientamento</i> ).	5 mo	1
Metsubishi	Scatoletta con un tubo per soffiare polveri/aghi in faccia alla gente (-1,5/3).	5 ma	5
Olio combustibile (1 lt)	Sparso copre una superficie di 1 mt di raggio e brucia per 4 round causando 4d4 Pf (i danni diminuiscono di 1d4 al round), +TS per non continuare a bruciare.	5 mo	35
Olio esplosivo (1 lt)	Sparso copre superficie di raggio 1 mt e fa 2d4 PF, dopo 1d2 rnd esplosivo causando 2d6 PF a tutti i presenti entro raggio di 3 mt, poi TS a -2 per non incendiarsi.	10 mo	40
Olio della lunga durata (1lt)	Questo composto alchemico permette alla fiamma di bruciare senza mai consumarsi. Se tuttavia entra a contatto con l'acqua perde ogni sua proprietà e si scioglie.	50 mo	35
Piede di porco	Barra piccola in metallo utile per forzare porte o coperchi (+1 prova Forza), usabile anche come un Randello (PD 30).	2 mo	40
Pietra del tuono	Grossa pietra lavorata alchemicamente: se battuta su superficie dura si spacca e crea rumore che stordisce x 1 rnd e assorda x 1 ora esseri entro 3 mt (TS nega).	25 mo	10
Profumo (1 ampolla 20cl)	Profumo che maschera gli odori (4 dosi): +1 prove di Carisma per 4 ore ogni dose.	8 mo	5
Rampino da scalata	Rampino in ferro dà +2 alla prova <i>Scalare</i> o +10% a <i>Scalare Pareti</i> .	3 mo	40
Ramponi (1 paio)	Fasce di metallo con spuntoni da attaccare sotto alle scarpe o agli stivali per aumentare la presa. Danno un +1 alla prova <i>Scalare</i> e +5% a <i>Scalare Pareti</i> .	6 mo	20
Sacche da sella	Per cavalcature, contengono fino a 800 monete.	5 mo	100
Sella e briglie	Per cavalcature quadrupedi comuni, con briglie a filetto.	25 mo	280
Simbolo Sacro	Simbolo benedetto e consacrato fatto con materiali standard.	20 mo	10
Stendardo	Asta e bandiera che rappresenta la casata di chi lo porta. Simbolo di prestigio.	15 mo	100
Strumento musicale, Corda	Liuto, mandolino, arpa, ecc.	20 mo	40-100
Fiato grande	Corno, cornamusa, tromba, ecc. (fiati grandi).	10 mo	20-60
Fiato piccolo	Flauto, ocarina, ecc. (fiati piccoli).	6 mo	1-5
Percussioni	Tamburi, tamburelli, piatti, bonghi, ecc.	3 mo	10-60
Tempietto portatile	Strumenti sacri per allestire un tempietto di preghiera ovunque.	30 mo	50
Tenda per 2 persone	1,8 x 1,2 x 1,8 m impermeabile.	15 mo	200
Tenda per 4 persone	1,8 x 1,8 x 1,5 m impermeabile.	30 mo	500
Triboli (nr 10)	Piccole punte di metallo da gettare in terra per rallentare gli inseguitori.	1 mo	5
Trucchi per travestimenti	Include parrucche, tintura per capelli, trucchi e cerone (+2 <i>Camuffare</i> ).	20 mo	60
Uncino d'arrembaggio	Regge fino a 400 kg.	5 mo	80
Verga luminescente	Ricoperta di sostanza alchemica che se strofinata produce luce entro raggio di 6 mt per 3 ore, poi si consuma definitivamente. Una volta accesa non può essere spenta	5 mo	10

## VESTIARIO

Oggetto	Descrizione e Note	Costo	Ing.
Cappello	Di varie fogge e fatture (costo e ingombro variano in base all'eleganza).	2-40 ma	2-6
Cappotto	Ripara da climi freddi e ventosi.	4 mo	40
Cintura	Regge fino a 200 mon.	2 ma	5
Guanti rigidi	Protegge da escoriazioni dovute all'uso di corde e da veleni che agiscono a contatto con la pelle (incluse trappole ad ago), assicura una buona presa. Impossibile svuotare tasche, rimuovere trappole e fare altre opere di destrezza manuale.	5 ma	8
Guanti morbidi	Protegge da escoriazioni dovute all'uso di corde e da veleni che agiscono a contatto con la pelle (inutile contro trappole ad ago).	1 mo	4
Mantello, Impermeabile	Mantello leggero con cappuccio impermeabile taglia Media.	3 mo	20
Leggero	Con cappuccio taglia Media per climi temperati.	1 mo	20
Pesante	Con cappuccio e tasche interne (contengono 50 mon.) taglia Media per climi rigidi.	4 mo	40
Scarpe	Sandali, scarpe con lacci, scarpe chiuse, ecc.	5-50 ma	8-10
Sciarpa	Sciarpa di lana per combattere il freddo o di velluto per vestire elegante.	1-4 mo	4
Stivali, Leggeri	Coprono fino al polpaccio.	1 mo	20
Pesanti	Da cavallerizzo, coprono fino al ginocchio.	5 mo	30
Vestiti, Normali	Camicia o tunica con pantaloni o gonna; toga o tunica lunga da erudito.	5 mo	40
Di Lusso	Veste, sopravveste e soprabito, incluso intimo, scarpe, guanti e cappello di moda.	40+ mo	50-150
Eleganti	Veste, soprabito o mantellina, intimo e scarpe eleganti.	20 mo	40-100
Poveri	Camicia e pantaloni (uomo), tunica lunga o corta con cuffia (donna).	2 ma	20

## SERVIZI E TARIFFE

Incantesimi su commissione	
Liv. Inc.	Costo (m.o.)
1°	50
2°	100
3°	200
4°	500
5°	800
6°	1.000

Vitto e Alloggio	Costo	PF *
<b>Pasto</b> , Scadente	2 ma	½ PF
Comune	5 ma	Normale
Buono	1 mo	bonus Cos
Eccellente	5 mo	bonus Cos +1
<b>Alloggio</b> , Scadente	3 ma	½ PF
Comune	1 mo	Normale
Buono	3 mo	+1 PF
Eccellente	10+ mo	+2 PF

I costi sopra riportati si intendono per regioni con Livello Magico Alto. La tariffa raddoppia per LM Normale, quadruplica in zone a LM Basso.

Nessun incantatore lancia su commissione magie di 7°+.

Ingaggiare un Incantatore costa 10 m.o. per livello di esperienza al giorno. Di solito incantatori di livello superiore al 13° accettano di essere ingaggiati solo alla corte di un nobile importante.

\* Il tipo di pasto e di alloggio di cui si usufruisce determina il recupero dei PF quotidiani.

Un pasto saltato al giorno dimezza il recupero di PF e impone -1 ai TxC, digiunare fa perdere 1 punto For e Des e dà -1 cumulat. al giorno ad ogni tiro finché non si sfama.

Dormire all'aperto esposti a intemperie e senza ripari nega il recupero di PF.

**Esempio:** un soggetto che mangia due pasti comuni e dorme in un alloggio comune recupera ogni giorno 1/10 PF. Se dormisse in un alloggio eccellente recupererebbe 1/10 PF +2 PF, in un alloggio scadente solo 1/20 PF.

### MOVIMENTO & TERRENO

Strada lastricata: velocità × 1,5  
Sentiero sterrato, pianura: × 1  
Foresta, collina, accidentato: × 2/3  
Deserto, palude, montagna: × 1/2

Fango, neve o ghiaccio sul terreno o precipitazioni abbondanti riducono di un grado la velocità di movimento (minimo × 1/3 e mai meno di 1 metro al round) e rendono impossibile correre.

Trasporti	Costo Passeggero	Costo Carico Aggiuntivo
<b>Carovana</b>	5 ma ogni 30 km (incluse 1000 mon carico)	2 ma ogni 500 monete (25 kg)
<b>Nave fluviale o costiera</b> *	1 mo ogni 30 km (incluse 1000 mon e pasti)	1 mo ogni 1000 monete (50 kg)
<b>Nave oceanica</b> *	2 mo ogni 50 km (incluse 1000 mon e pasti)	1 mo ogni 1000 monete
<b>Animale volante</b>	1 mo ogni 2 km (carico incluso: 1000 mon.), tariffa minima: 50 mo	Costo passeggero raddoppiato se carico ingombrava animale oltre 50% del trasportabile
<b>Trasporto volante</b>	1 mo ogni 3 km (incluse 1000 mon carico), tariffa minima: 50 mo	1 mo ogni 100 monete (5 kg)
<b>Teletrasporto (Teleposte)</b>	1 mo ogni 10 km; tariffa minima: 100 mo o 600 mo fisso oltre 6000 km	1 mo ogni km; tariffa minima: 100 mo o 1500 mo fisso oltre 1000 km per oggetti
<b>Volatile con messaggio</b>	1 ma ogni 30 km	N/A

\* Per viaggio in cabina privata il costo è di 5 mo ogni 30 km, inclusivo di 3000 monete di carico e pasti comuni. Il vitto elargito nelle navi per tariffa ordinaria è di tipo Scadente, mentre l'alloggio si considera Comune.