



Il Grande Tomo dell'Equipaggiamento

Terza Edizione

...equipaggiamento, animali, merci, sevizi, veleni...

Creato da Pegaso e Aerandir
Con la collaborazione di Shad

Dungeons & Dragons Terza Edizione

Il Grande Tomo dell'Equipaggiamento

Terza Edizione.

Tavola I: Valore delle Monete	2
Tavola II: Valore dei Lingotti	2
Tavola III: Taverne & Locande	2
Tavola IV: Carni, Frutta e Verdura	2
Tavola V: Cereali, Farine e Spezie	2
Tavola VI: Vestiario e Abbigliamento.....	3
Tavola VII: Pelli	4
Tavola VIII: Pellicce	4
Tavola IX: Stoffe	4
Tavola X: Strumenti di Uso Comune	4
Tavola XI: Contenitori	5
Tavola XII: Strumenti Musicali	5
Tavola XIII: Animali.....	6
Tavola XIV: Imbastiture e Bardature.....	6
Tavola XV: Trasporti.....	6
Tavola XVI: Servizi e Salari.....	7
Tavola XVII: Costruzioni.....	7
Tavola XVIII: Incantesimi	8
Tavola XIX: Oggetti Magici Comuni	8
Tavola XX: Pozioni, Pergamene, Bacchette.....	9
Tavola XXI: Parti delle Creature.....	10
Tavola XXII: Uova e Giovani di Cavalcature Insolite.....	10
Tavola XXIII: Uova e Creature Giovani	10
Tavola XXIV: Gemme e Pietre Preziose.....	11
Tavola XXV: Oggetti Sacri	13
Tavola XXVII: Veleni.....	16
Tavola XXVIII : Armature.....	20
Tavola XXIX : Bardature.....	21
Tavola XXX : Elmi	21
Tavola XXXI : Extra per armature e scudi.....	21
Tavola XXXII : Scudi.....	21
Tavola XXXIII : Armature (Ordine Alfabetico).....	22
Tavola XXXIV : Armature insolite.....	22
Tavola XXXV : Armi	23
Tavola XXXVI: Armi, in ordine alfabetico.	32
Storico de "Il Grande Tomo Dell'Equipaggiamento".....	37
Open Game License Version 1.0a	38

Tavola I: Valore delle Monete

Tipo Moneta	Diametro	Altezza	Peso	Valore
Moneta di Platino	2,5 cm	0,2 cm	20 gr	10
Moneta d'Oro	2,2 cm	0,19 cm	10 gr	1
Moneta di Electrum	2,0 cm	0,18 cm	8 gr	½
Moneta d'Argento	1,8 cm	0,15 cm	5 gr	1/10
Moneta di Rame	2,1 cm	0,1 cm	3 gr	1/100

Tavola II: Valore dei Lingotti

Tipo	Dimensioni (Lung x Larg x Alt)	Peso	Valore
Platino	9 cm x 5 cm x 2 cm	2 kg	2.000 mo
Oro	20 cm x 8 cm x 3 cm	10 kg	1.000 mo
Electrum	10 cm x 8 cm x 3 cm	5 kg	312 mo 5ma
Argento	12 cm x 5 cm x 2 cm	2 kg	40 mo
Rame	6 cm x 5 cm x 2 cm	1 kg	3 mo 4 ma

Tavola III: Taverne & Locande

	Valore
Alloggio in Città (per 1 mese), Comune	45 mo
Alloggio in Città (per 1 mese), Grano e Stalla per Cavallo	125 mo
Alloggio in Città (per 1 mese), Latrine Separate per Stanze	100 mo
Alloggio in Città (per 1 mese), Lusso	200 mo
Alloggio in Città (per 1 mese), Scadente	12 mo
Birra Comune, Chiara, 1 pinta	5 mr
Birra Comune, Scura, 1 pinta	7 mr
Birra Forte, 1 pinta	1 ma
Birra Forte, Barile Grande (150 l)	30 mo
Birra Forte, Barile Piccolo (75 l)	15 mo
Birra Nanica, 1 pinta	5 ma
Birra Nanica, Barile Grande (150 l)	150 mo
Birra Nanica, Barile Piccolo (75 l)	75 mo
Brandy, 1 bicchiere	1 ma
Brandy, 1 bottiglia (1 litro)	1 mo
Distillati (1 bicchiere), Buono	1 ma
Distillati (1 bicchiere), Comune	5 mr
Distillati (1 bicchiere), Invecchiato	5 ma
Locanda Alloggio (per Giorno/Settimana), Comune	2 mo / 12 mo
Locanda Alloggio (per Giorno/Settimana), Lusso	8 mo / 50 mo
Locanda Alloggio (per Giorno/Settimana), Scadente	5 ma / 2 mo
Sidro, Barile Grande (300 l)	180 mo
Sidro, Barile Medio (120 l)	72 mo
Sidro, Barile Piccolo (30 l)	18 mo
Vino Aromatizzato, Botte Grande (150 l)	30 mo
Vino Aromatizzato, Botte Piccola (30 l)	6 mo
Vino, Eccellente, Barile (50 l)	50 mo
Vino, Eccellente, Botte (150 l)	150 mo
Vino, Eccellente, Oltre (5 l)	5 mo
Vino, Scarso, Barile (50 l)	2mo 5 ma
Vino, Scarso, Botte (150 l)	7 mo 5 ma
Vitto (per Giorno), Banchetto	10 mo
Vitto (per Giorno), Comune	3 ma
Vitto (per Giorno), Scadente	1 mr
Vitto (per Giorno), Buono	2 mo

Tavola IV: Carni, Frutta e Verdura

	Valore
Anatra (viva)	8 ma
Aringhe Salate (1kg)	5 ma
Arrosti, Di Anatra	11 ma
Arrosti, Di Pollo	3 ma
Arrosti, Di Tacchino	5 ma
Bufalo al Kg, Essiccato	2 mo
Bufalo al Kg, Fresco	5 mo
Carne Affumicata al Kg, Anguilla	4 ma
Carne Affumicata al Kg, Coniglio	3 ma
Carne Affumicata al Kg, Gallina	3 mr
Carne Affumicata al Kg, Maiale	10 ma
Carne Affumicata al Kg, Manzo	5 ma
Carne Affumicata al Kg, Squalo	15 ma
Carne al Kg, Fresca	3-6 ma
Carne al Kg, Insolita	3 mo
Carne al Kg, Secca	1 ma
Carne al Kg, Selvatica	1 mo
Frutta e Verdure fresche (1kg)	1 mr
Latte al Litro, Lardo (0,5 kg)	5 mr
Latte di Capra (1 litro)	1 mr
Latte di Mucca (1 litro)	5 mr
Mandorle (1kg)	2 mr
Miele (1 kg)	2 ma
Nocciole (1 kg)	2 mr
Noci (1kg)	3 mr
Pesce Comune al Kg, Affumicato	7 ma
Pesce Comune al Kg, Salato	5 ma
Razioni Standard per 7 Giorni	3 mo
Salmone, Affumicato (1 kg)	15 ma
Salmone, Salato (1 kg)	10 ma
Sardine (1 kg)	4 mr
Succo Arancia (1 litro)	2 mr

Tavola V: Cereali, Farine e Spezie

	Valore
Aglio al Bulbo	1 mr
Agrofoglio al Rametto	1 mr
Arsenico al Rametto	10 ma
Avena al Kg	1 ma
Caffè al Kg	50 mo
Cannella (0,5 Kg)	1 mo
Castagne al Sacco (30 kg)	6 mo
Chiodi di Garofano (0,5 Kg)	15 mo
Ebe da infusi al Kg	5 mr

Farina al Sacco (10 Kg), Castagne	6 ma
Farina al Sacco (10 Kg), Frumento	2 ma
Farina al Sacco (10 Kg), Grano	4 ma
Farina al Sacco (10 Kg), Nocciole	3 ma
Farina al Sacco (10 Kg), Noci	8 ma
Farina al Sacco (10 Kg), Segale	2 ma
Foglie di Tè (0,5 Kg)	10 mo
Frumento al Kg	1 mr
Grano per Sacco (30 Kg)	6 ma
Mandragola in Radice (100 g)	25 ma
Olio (1 l), Di Noci	2 ma
Olio (1 l), Mandorla	15 ma
Olio (1 l), Nocciole	3 ma
Olio (1 l), Olive	5 ma
Olio (1 l), Sesamo	1 mo
Orzo al Sacco (30 Kg)	3 ma
Pane per Pagnotta (0,5 Kg), Duro	1 mr
Pane per Pagnotta (0,5 Kg), Frumento	1 mr
Pane per Pagnotta (0,5 Kg), Grano	3 mr
Pane per Pagnotta (0,5 Kg), Segale	4 mr
Pane per Pagnotta (0,5 Kg), Zenzero	1 ma
Pepe (0,5 Kg)	2 mo
Riso al Kg	10 ma
Sale al Kg	1 mr
Segale al Kg	1 mr
Spezie al Kg, Esotiche	15 mo
Spezie al Kg, Non Comuni	3 mo
Spezie al Kg, Rare	5 mo
Tabacco (al Kg)	5 ma
Vaniglia (al Kg)	10 mo
Zafferano (0,5 Kg)	15 mo
Zenzero al Kg	2 mo
Zuccheri al Kg, Barbabietola	1 ma
Zuccheri al Kg, Grezzo	5 ma

Sciarpa, Velo di Seta	1 mo
Spilla in Oro	45 mo
Spilla in Argento	25 mo
Stivali Alti in Cuoio Duro	2 mo
Stivali Alti in Cuoio Morbido	1 mo
Stivali Bassi in Cuoio Duro	1 mo
Stivali Bassi in Cuoio Morbido	8 ma
Stivali da Equitazione	3 mo
Tunica di Stoffa	12 ma
Tunica di Pelle	3 mo
Tunica di Seta	10 mo
Veste di Stoffa con Tasche	5 ma
Veste di Pelle	1 mo
Veste di Cuoio	7 ma
Veste di Seta	10 mo
Vestito da Giullare, 3 Angoli Cappello / Campanelle	3 mo
Vestito da Giullare, Collare a Stella	1 mo
Vestito da Giullare, Maglia, Satin	10 mo
Vestito da Giullare, Pendagli	45 mo
Vestito da Giullare, Guanti	7 ma
Vestito da Giullare, Pantaloni Buffi	8 mo
Vestito da Giullare, Scarpe da Buffone	12 mo

Tavola VI: Vestiario e Abbigliamento	Valore
Abiti Completi da Artigiano	1 mo
Abiti Completi da Contadino	1 ma
Abiti Completi da Cortigiano	30 mo
Abiti Completi da Esploratore	10 mo
Abiti Completi da Intrattenitore	3 mo
Abiti Completi da Monaco	5 mo
Abiti Completi da Nobile	75 mo
Abiti Completi da Studioso	5 mo
Abiti Completi da Viaggiatore	1 mo
Abiti Completi Invernali	8 mo
Abiti Completi Lunghi	4 mo
Abiti Completi Reali	200 mo
Vesti da Chierico	5 mo
Braccialetti in Oro	25 mo
Braccialetti in Argento	10 mo
Borse, Borsa di Stoffa	2 mr - 15 mr
Borse, Borsellino di Cuoio	2 mo
Borse, Borsellino di Lino	3 ma
Calzature, Calzettoni	2 mo
Calzature, Scarpe da ballo	15 ma
Calzature, Scarpe elfiche	45 mo
Calzature, Mocassini	2 mo
Calzature, Scarpe da Neve	20 mo
Calzature, Sandali	2 mo
Calzoni di Stoffa	5 ma
Calzoni di Lino	1 mo
Calzoni di Lana	2 mo
Calzoni di Seta	8 mo
Calzoni di Velluto	4 mo
Cintura per Soldi	4 mo
Giacca di Seta	80 mo
Guanto Artico	75 mo
Guanto Normale	3 mo
Fodero per Daga & Coltello in Cuoio	10 ma
Fodero per Daga & Coltello in Legno	7 ma
Fodero per Daga & Coltello in Metallo	15 ma
Parrucca	1 mo
Sciarpa di Lana	1 ma
Sciarpa di Lino	2 ma
Sciarpa di Seta	10 mo

Tavola VII: Pelli	Valore
Behemoth	20 - 50 mo
Bulkhides	1 mo/DV
Belva Distorcente	3.000 mo
Drago	2.000 - 20.0000 mo
Dragonne	1.800 - 20.000 mo
Gorgone	500 mo
Ippopotamo	10 - 40 mo
Libellula Gigante	600 mo
Ki-rin	25.000 mo
Neo-otyugh	700 mo
Otyugh	500 mo
Rettili	2 mo/DV

Tavola VIII: Pellicce			
Creatura	Pelli	Giacca	Cappotto / Tunica
Pelle	1 mo	100 mo	200 mo
Castoro	2 mo	200 mo	400 mo
Cincillà	3 mo	2.700 mo	5.400 mo
Foca	5 mo	125 mo	250 mo
Lontra	2 mo	250 mo	500 mo
Lupo	3 mo	1.500 mo	3.000 mo
Lupo Bianco	5 mo	2.500 mo	5.000 mo
Martora	3 mo	300 mo	600 mo
Orso	5 mo	100 mo	200 mo
OrsoGufo	5 mo	200 mo	400 mo
Pantera	7 mo	2.250 mo	4.500 mo
Tigre	5 mo	125 mo	250 mo
Volpe Bianca	5 mo	1.000 mo	2.000 mo
Volpe Rossa	3 mo	300 mo	600 mo
Volpe Argentata	4 mo	400 mo	800 mo
Zibellino	5 mo	4.500 mo	9.000 mo

Tavola IX: Stoffe	Valore (m²)
Bende	2 ma
Coperta in Flanella	2 mo
Coperta in Lana	13 ma
Cotone	2 -10 ma
Cuscino da Sedia	1 - 3 ma
Cuscino Piuma	1 - 2 mo
Flanella	3 ma
Lana	8 mr - 2ma
Lino	5 mr - 5ma
Pizzo	5 mo
Satin	4 mo
Seta	1 mo - 7 mo
Seta Colorata	2 mo
Seta Nera	3 mo
Stoffa	1 ma
Suola	5 - 10 mr
Tappeto Piccolo	1 - 10 ma
Tela	1 mo
Tenda	1 -4 ma
Trapunta	2 - 4 mo
Velluto	4 mo

Tavola X: Strumenti di Uso Comune	Valore
Acciarino (Pietra ed Esca)	7 ma
Acido (1 dose)	10 mo
Acqua Santa (1 Fiala)	25 mo
Ago da Cucito	1 mr
Anello con Sigillo	5 mo
Antitossina (Fiala)	50 mo
Ariete Portatile	10 mo
Armanera	2 mo
Asta (3 m)	2 ma
Attrezzi da Artigiano	25 -300 mo+
Biglie (30 e Sacchetto)	2 mo
Bilancia da Mercante	5 mo
Borsa da Cintura	3 ma
Borsa del Guaritore	50 mo
Borsa dell'Impedimento	50 mo
Braciore, In Bronzo	25 mo
Braciore, In Ferro	30 mo
Briglie e Morso	3 mo
Calderone in Bronzo	240 mo
Candela	1 mr
Cannocchiale	1.000 mo
Carrucola e Paranco	5 mo
Carta (Foglio)	4 ma
Catena (3 m)	3 mo
Ceralacca	1 mo
Chiodo da Rocciatore	1 ma
Clessidra (1 ora)	3 mo
Corda di Canapa (15 m)	1 mo
Corda di Seta (15 m)	10 mo
Custodia per Mappe in Corno	1 mo
Custodia per Mappe in Cuoio	5 mo
Dado da Gioco in Avorio	1 mo
Dado da Gioco in Legno	5 mr
Diamante Tagliavetro	1 mo
Fiala (Per Inchiostro o Pozione)	1 mo
Ferro di Cavallo	5 mo
Fiammiferi (Scatola da 10)	1 mo
Filo per Cucire (1 Rotolo)	1 ma
Finimenti per Carro	8 mo
Forbice	1 mo
Forca in Legno	2 ma
Forca in Metallo	5 ma
Gabbia per Piccione	1 mo
Gessetto (1 Pezzo)	1 mr
Giaciglio	1 ma
Incenso	10 mo
Inchiostro (Fiala da 30 gr)	8 mo
Lampada Comune	1 ma
Lanterna a Lente Sporgente	12 mo
Lanterna Schermabile	7 mo
Legna da Ardere (Al Giorno)	1 mr
Lente d'Ingrandimento	80 mo
Libro (100 Pagine) in Cuoio	12 mo
Libro (100 Pagine) in Legno	15 mo
Lima	1 mo
Lucchetto Eccellente	15 mo
Lucchetto Buono	8 mo
Lucchetto Normale	4 mo
Lucchetto Scadente	2 mo
Maglio	1 mo
Manette Normali	15 mo
Manette Perfette	50 mo
Martello	5 ma
Occhiali (Con Astuccio)	100 mo
Olio Combustibile (0,5 l)	1 ma
Pesi per Bilancia	5 mo
Penna d'Oca	1 mr
Pennino	1 ma
Pergamena (Foglio)	2 ma
Piccone da Minatore	3 mo
Piede di Porco	2 mo
Pietra del Tuono	30 mo
Pietra per Affilare	2 mr
Pipa In Creta	7 ma
Pipa In Legno	1 mo

Profumo Normale (1 Fiala)	10 mo
Profumo Pregiato (1 Fiala)	25 mo
Rastrello in Legno	2 ma
Rastrello in Metallo	5 ma
Sagola	6 mo
Sapone	1 mo
Scala a Pioli (3 m)	5 mr
Serratura (Metallica), Molto Semplice	20 mo
Serratura (Metallica), Media	40 mo
Serratura (Metallica), Buona	80 mo
Serratura (Metallica), Sorprendente	150 mo
Specchio Piccolo in Metallo	10 mo
Specchio Piccolo in Vetro	35 mo
Tela (1 metro quadro)	1 ma
Tenda per 2 Persone	10 mo
Tenda per 4 Persone	20 mo
Tenda per 10 Persone	30 mo
Tenda per 20 Persone	60 mo
Torcia	1 mr
Uncino da Scalata	1 mo
Vanga o Badile	2 mo

Fodero della Spada in Cuoio, Bastarda	2 mo
Fodero della Spada in Cuoio, Spadone	1 mo
Fodero della Spada in Cuoio, Falchion	15 ma
Fodero della Spada in Cuoio, Sciabola	25 ma
Fodero della Spada in Cuoio, Lunga	2 mo
Fodero della Spada in Cuoio, Corta	15 ma
Fodero della Spada in Cuoio, Due Mani	25 ma
Fodero della Spada Metallo, Scimitarra	2 mo
Fodero della Spada Legno, Katana	1 mo
Otre	1 mo
Pentola di Ferro	5 ma
Sacco in Stoffa, Piccolo	16 mr
Sacco in Stoffa, Normale	1 ma
Sacco in Stoffa, Grande	4 ma
Sacco in Cuoio, Piccolo	2 ma
Sacco in Cuoio, Grande	45 mr
Secchio in Metallo	5 ma

Tavola XI: Contenitori	Valore
Anfora da 1 litro	5 mr
Anfora da 2 litri	1 ma
Anfora da 5 litri	3 ma
Anfora da 10 litri	6 ma
Anfora da 20 litri	12 ma
Astuccio per Dardi Piccolo (20 Dardi)	15 ma
Astuccio per Dardi Grande (40 Dardi)	1 mo
Barattoli in Ceramica da 50 g	3 mr
Barattoli in Ceramica da 100 g	4 mr
Barattoli in Ceramica da 150 g	5 mr
Barattoli in Ceramica da 240 g	6 mr
Barattoli in Ceramica da 300 g	7 mr
Barattoli in Ceramica da 400 g	1 ma
Barattoli in Ceramica da 500 g	13 mr
Barattoli in Ceramica da 1 Kg	2 mo
Barile da 5 litri	1 ma
Barile da 10 litri	2 ma
Barile da 15 litri	3 ma
Barile da 30 litri	6 ma
Barile da 50 litri	1mo
Baule Minuscolo (Cofanetto)	2 mr - 5 mo
Baule Piccolo	5 mr - 10 mo
Baule Medio	10 mr - 15 mo
Baule Grande	2 ma - 30 mo
Bicchiere in Argento	1 mo
Bicchiere in Ceramica	1 mo
Bicchiere in Legno	3 ma
Bicchiere in Metallo	6 ma
Bicchiere in Oro	30 mo
Bicchiere in Terracotta	1 ma
Bicchiere in Vetro	4 ma
Botte da 75 litri	1 mo
Botte da 350 litri	2 mo
Botte da 600 litri	4 mo
Botte da 750 litri	5 mo
Botte da 900 litri	6 mo
Bottiglia (1 litro) in Ceramica	3 ma
Bottiglia (1 litro) in Vetro	2 mo
Bottiglia (1 litro) in Cristallo	3 mo
Cesto	4 ma
Faretra Piccola (12 Frecce)	7 ma
Faretra Grande (24 Frecce)	2 mo
Fiasca (0,5 litri) in Argilla	1 ma
Fiasca (0,5 litri) in Ceramica	2 ma
Fiasca (0,5 litri) in Vetro	10 ma
Fiasca (0,5 litri) in Cristallo	15 ma
Fiasca (0,5 litri) in Ferro	3 mo
Fiasca (0,5 litri) in Argento	20 mo

Tavola XII: Strumenti Musicali	Valore
Arpa	50 mo
Campanella in Argento	16 ma
Campanella in Bronzo	5 ma
Campanella in Rame	2 ma
Cetra	25 mo
Chitarra	30 mo
Chitarrone	40 mo
Clavicembalo	5 mo
Cornamusa	20 mo
Cornetto Acustico	2 mo
Corno da Caccia	2 mo
Fisarmonica	8 mo
Fischietto in Legno	5 ma
Fischietto in Metallo	8 ma
Flauto	
Flauto in Argento	30 mo
Flauto in Legno	15 mo
Flauto in Ottone	20 mo
Liuto	30 mo
Ocarina	5 mo
Tamburello	2 mo
Tamburo	10 mo
Tromba	25 mo
Viola	70 mo
Violino	65 mo
Altri strumenti (Lungo Corno, Tam-Tam...)	5 - 300 mo

Tavola XIII: Animali	Valore
Asino o Mulo	8 mo
Ariete	3 mo
Bue	15 mo
Cammello	50 mo
Cane da Galoppo	150 mo
Cane da Guardia	25 mo
Cane da Caccia	17 mo
Cane da Slitta	30 mo
Cane Domestico	4 mo
Cane, Segugio	20 mo
Cane da Guerra	50 mo
Capra	1 mo
Cavallo Da Tiro	200 mo
Cavallo Pesante da Guerra	400 mo
Cavallo Leggero da Guerra	150 mo
Cavallo Medio da Guerra	225 mo
Cavallo Normale	75 mo
Cavallo Leggero	100 mo
Cavallo, Pony	30 mo
Cavallo, Pony da Guerra	100 mo
Cigno	25 mo
Cinghiale	10
Daino, Femmina	5 mo
Daino, Maschio	9 mo
Falcone Addestrato	600 - 1.200 mo
Falco, Piccolo	18 mo
Falco, Grande	40 mo
Falco, Addestrato	100 mo
Gallina	1 mr
Gatto Domestico	10 ma
Gatto Selvatico	5.000 mo
Maiale	3 mo
Mucca	10 mo
Pecora	2 mo
Piccione	2 mr
Piccione Viaggiatore	100 mo
Pollo	2 mr
Toro	20 mo
Vitello	5 mo

Tavola XIV: Imbastiture e Bardature	Valore
Bardatura per Cavallo, Brigantina	500 mo
Bardatura per Cavallo, Cuoio	150 mo
Bardatura per Cavallo, Brigantina	1000 mo
Maglia di Ferro	
Bardatura per Cavallo, Brigantina	2000 mo
Piastre	
Bardatura per Cavallo, Brigantina	175 mo
Scaglie	
Briglie	15 ma
Esotica	Sp.
Finimenti, Singolo	3 mo
Finimenti, Doppio	5 mo
Finimenti, Quattro	9 mo
Finimenti, Sei	15 mo
Finimenti, Otto	22 mo
Borsa Cibo Cavallo	5 mo
Avena (1Kg/Giorno)	20 ma
Giogo per Cavallo	5 mo
Giogo per Bue	3 mo
Sacche da Sella	4 mo
Sella Da Carico	5 mo
Sella Da Galoppo	10 mo
Sella Esotica da Carico	15 mo
Sella Esotica da Galoppo	30 mo
Sella Esotica Militare	60 mo
Sella Militare	20 mo

Tavola XV: Trasporti	Valore
Barca Lunga	150 mo
Barca Piccola	75 mo
Battello	5.000 mo
Canoa Da Guerra	50 mo
Canoa Piccola	30 mo
Chiatta	500 mo
Caravella	10.000 mo
Carro A Mano	20 mo
Carro 2 Ruote Piccolo	40 mo
Carro 2 Ruote Medio	60 mo
Carro 2 Ruote Grande	80 mo
Carro 4 Ruote Piccolo	100 mo
Carro 4 Ruote Medio	130 mo
Carro 4 Ruote Grande	160 mo
Carrozza Comune	150 mo
Carrozza Elegante	250 mo
Cocchio Corsa	200 mo
Cocchio Da Guerra	500 mo
Curragh	500 mo
Diligenza, Ornamentale	7.000 mo
Drakkar	25.000 mo
Dromond	15.000 mo
Galeone	50.000 mo
Galera Grande	25.000 mo
Galera Da Guerra	40.000 mo
Galera Piccola	10.000 mo
Kayak	250 mo
Knarr	3.000 mo
Nave Da Guerra	20.000 mo
Nave Lunga	10.000 mo
Nave Mercantile Grande	15.000 mo
Nave Mercantile Piccola	5.000 mo
Remo Comune	2 mo
Remo Da Galera	10 mo
Sci	15 mo
Slitta Due Persone	200 mo
Slitta Quattro Persone	500 mo
Tarn Cargo	1.500 mo
Tarn Gara	2.500 mo
Tarn Guerra	5.000 mo
Vagone Aperto	150 mo
Vagone Chiuso	250 mo
Zattera	10 mo

Tavola XVI: Servizi e Salari	Valore
Alchimista (al Mese)	500 mo
Ambasciatore o Ufficiale Al Mese	200 - 600 mo
Ambasciatore o Ufficiale Alla Sett	50 - 150 mo
Apprendista Incantatore (Al Mese)	30 mo
Architetto Al Mese	200 mo
Architetto Alla Settimana	50 mo
Arciere (Al Mese) (Arco Corto)	2 - 5 mo
Arciere (Al Mese) (Arco Lungo)	4 - 10 mo
Artigiano (Al Mese)	18 mo
Avvocato Al Giorno	2 ma
Avvocato Al Mese	8 mo
Avvocato Alla Settimana	2 mo
Balestriere Leggero (Al Mese)	2 mo
Balestriere Pesante (Al Mese)	4 mo
Becchino (per Funerale)	2 ma
Bibliotecario (Al Mese)	12 mo
Cacciatore Al Mese	10 mo
Cacciatore Alla Settimana	2 mo
Cameriere/Locandiere (Al Mese)	6 mo
Capitano nave	250mo+
Carpentiere Al Mese	5 mo
Carpentiere Alla Settimana	1 mo
Cavaliere Leggero (al Mese)	8 - 10 mo
Cavaliere Medio (al Mese)	12 - 15 mo
Cavaliere Pesante (al Mese)	20 mo
Creatore di Armi (Al Mese)	100 mo
Cuoco (Al Mese)	5 mo
Domestica (Al Mese)	3 mo
Erborista	Sp.
Fabbricatore di Armature (al Mese)	100 mo
Fabbro (al Mese)	12 - 25 mo
Fanteria Con Fionde (al Mese)	2 ma
Fanteria Con Lance (al Mese)	3 mo
Fanteria Irregolare (al Mese)	5 ma
Fanteria Leggera (al Mese)	1 mo
Fanteria Pesante (al Mese)	3 mo
Governante (Al Mese)	12 mo
Guardia (privata)	10 mo
Guida in Città (al Giorno)	2 ma
Ingegnere (al Mese)	150 mo
Lavoratore Al Mese	3 mo
Lavoratore Alla Settimana	1 ma
Marinaio (Per Mese)	3 mo
Menestrello (per Esibizione)	3 mo
Mercenario professionista	15 mo+
Messaggero in Città (per Messaggio)	1 ma
Milizia cittadina	5 mo
Minatore	4 mo
Navigatore	150mo+
Porta Torce (Per Notte)	1 ma
Resurrezione (per Prova)	Sp.
Scriba (Per Mese)	9 mo
Scudiere (Per Mese)	5 ma
Sgualdrine Di Alta Classe	100 mo+
Sgualdrine Di Bassa Classe	1 ma
Sgualdrine Di Media Classe	5 mo
Stalla (Per Mese)	2 mo
Stalliere (al mese)	4mo 5ma
Tagliasassi Al Mese	4 mo
Tagliasassi Alla Settimana	1 mo
Ufficiale Militare	20 - 100 mo+

Tavola XVII: Costruzioni	Valore
Nota: il prezzo base di una costruzione è puramente indicativo ed è calcolato per costruzioni di piccola e media grandezza. Il prezzo indicato è comprensivo dei materiali e della manodopera impiegata, e degli arredamenti di base. (letti, tavoli, sedie, armadi, camini, porte, finestre, elementi decorativi...)	
Armeria, Base	400 mo
Armeria, Elaborata	2.000 mo
Auditorium, di Lusso	10.000 mo
Auditorium, Elaborato	2.000 mo
Bagno (base)	400 mo
Bagno di lusso	10.000 mo
Bagno elaborato	2.000 mo
Barbacane	1.000 mo
Biblioteca base	500 mo
Biblioteca di lusso	15.000 mo
Biblioteca elaborata	2.000 mo
Camera da letto, base	700 mo
Camera da letto, di lusso	20.000 mo
Camera da letto, Elaborata	4.000 mo
Camera da letto, Suite Base	800 mo
Camera da letto, Suite di lusso	25.000 mo
Camera da letto, Suite Elaborata	5.000 mo
Camera delle Torture	3.000 mo
Cancello, ferro	250 mo
Capella, di lusso	25.000 mo
Cappella, base	1.000 mo
Cappella, elaborata	6.000 mo
Cortile, base	1.000 mo
Cortile, di lusso	15.000 mo
Cortile, Elaborato	3.000 mo
Costruzione, Legno	250 mo
Costruzione, Pietra	750 mo
Cucina, (grande)	2.000 mo
Cucina, di lusso	50.000 mo
Cucina, Elaborata	12.000 mo
Dormitorio	400 mo
Fabbro base	500 mo
Fabbro Elaborato	2.000 mo
Fenditura per arciere	3 mo
Fenditura per balestriere	5 mo
Finestra in vetro	10 mo
Finestra vero sfaccettato, di lusso	3.000 mo
Finestra vetro sfaccettato, elegante	600 mo
Finestra, con imposta	5 mo
Finestra, con imposta e inferiata	15 mo
Fortificazione con bastione, terra	150 mo
Fossato (asciutto)	150 mo
Fossato (con acqua)	350 mo
Inferriata	60 mo
Labirinto	500 mo
Laboratorio Alchemico (base)	700 mo
Laboratorio Alchemico, Elaborato	3.000 mo
Laboratorio magico	500 mo
Laboratorio Magico, Elaborato	3.000 mo
Magazzino base	250 mo
Magazzino di lusso	3.000 mo
Magazzino elaborato	1.000 mo
Merli	10 mo
Merli, per arcieri	15 mo
Molo (piccolo)	500 mo
Molo con Cantiere	15.000 mo
Molo, (enorme)	3.000 mo
Muro, Bastione	750 mo
Museo	6.000 mo
Negozi (base)	400 mo
Negozi di lusso	16.000 mo
Negozi Elaborato	4.000 mo
Palizzata, legno	150 mo
Parapetto	50 mo
Parapetto, pietra	25 mo
Passerella, legno	20 mo
Pilastro	50 mo
Ponte levatoio	500 mo
Ponte Levatoio in ferro	1.500 mo

Ponte Levatoio in legno	1.000 mo
Porta in Ferro	500 mo
Porta in legno, buona	20 mo
Porta in legno, Massello	40 mo
Porta in legno, semplice	10 mo
Porta in Pietra	300 mo
Porta Segreta (CD 20)	+100 mo
Porta Segreta (CD 25)	+150 mo
Porta Segreta (CD 30)	+200 mo
Porta Segreta (CD 35)	+300 mo
Porta, legno rinforzato	75 mo
Portineria, pietra	2.000 mo
Posto di guardia	300 mo
Prigione (Cella)	500 mo
Sala addestramento, combattenti	1.000 mo
Sala addestramento, ladri	2.000 mo
Sala Comune, base	500 mo
Sala Comune, elaborata	3.000 mo
Sala da pranzo	2.000 mo
Sala da pranzo, base	2.000 mo
Sala da pranzo, di lusso	50.000 mo
Sala da pranzo, Elaborata	12.000 mo
Sala di esposizione	1.000 mo
Saracinesca di ferro	450 mo
Saracinesca di legno	400 mo
Scale, legno	10 mo
Scalinate, pietra	50 mo
Scuderia base (6 cavalli)	1.000 mo
Scuderia di lusso	9.000 mo
Scuderia Elaborata	3.000 mo
Sperone, pietra	150 mo
Stanza da lavoro	500 mo
Stanza da lavoro elaborata	2.000 mo
Stanza dei servitori	400 mo
Stanza del Trono base	2.000 mo
Stanza del Trono di lusso	80.000 mo
Stanza del Trono Elaborata	12.000 mo
Strombatura	5 mo
Studio (base)	200 mo
Studio privato	300 mo
Studio/Ufficio base	200 mo

Studio/Ufficio di lusso	15.000 mo
Studio/Ufficio Elaborato	2.500 mo
Taverna, Elaborata	4.000 mo
Taverna base	900 mo
Taverna di lusso	20.000 mo
Torre, circolare	3.000 mo
Torre, circolare	1.000 mo
Torre, circolare	2.000 mo
Torre, quadrata	750 mo
Torre, quadrata	1.500 mo
Torre, quadrata	2.500 mo
Tunnel, Sotteraneo	150 mo
Casa Semplice	
Casa Grande	
Maniero	
Torre	
Forte	
Castello	
Castello Enorme	
Fossato con Ponte	

Tavola XVIII: Incantesimi

Valore

COSTO DEL LANCIO D'UN INCANTESIMO, ESCLUSO IL COSTO IN COMPONENTI E PE

Livello 0	Livello dell'incantatore x 5 mo
Livello 1	Livello dell'incantatore x 10 mo
Livello 2	Livello dell'incantatore x 20 mo
Livello 3	Livello dell'incantatore x 30 mo
Livello 4	Livello dell'incantatore x 40 mo
Livello 5	Livello dell'incantatore x 50 mo
Livello 6	Livello dell'incantatore x 60 mo
Livello 7	Livello dell'incantatore x 70 mo
Livello 8	Livello dell'incantatore x 80 mo
Livello 9	Livello dell'incantatore x 90 mo

Tavola XIX: Oggetti Magici Comuni

Prezzo Base

EFFETTO	
Bonus Potenziamento Caratteristica	(Bonus) ² x 1.000 mo
Bonus Potenziamento Armatura	(Bonus) ² x 1.000 mo
Incantesimo ¹	(Bonus Livello Incantesimo) ² x 1.000 mo
Bonus Deviazione	(Bonus) ² x 2.000 mo
Bonus Fortuna	(Bonus) ² x 2.500 mo
Bonus Armatura Naturale	(Bonus) ² x 2.000 mo
Bonus Resistenza	(Bonus) ² x 1.000 mo
Bonus Tiri Salvezza (Limitato)	(Bonus) ² x 250 mo
Bonus Abilità	(Bonus) ² x 20 mo
Resistenza Agli Incantesimi	10.000 mo per punto oltre 12, minimo RI 13
Bonus Potenziamento Arma	(Bonus) ² x 2.000 mo
EFFETTO	
Uso Singolo, Compimento d'Incantesimo	LVL Incantesimo x LVL Incantatore x 25
Uso Singolo, Attivato ad Uso	LVL Incantesimo x LVL Incantatore x 50
50 Cariche, Attivazione d'Incantesimo	LVL Incantesimo x LVL Incantatore x 750
Parola di Comando	LVL Incantesimo x LVL Incantatore x 1.800
Attivato ad Uso	LVL Incantesimo x LVL Incantatore x 2.000

SPECIALE	MODIFICHE AL PREZZO BASE
Cariche al Giorno	Dividere per (5:cariche al giorno)
Nessun Limite Spaziale ²	Moltiplicare l'intero costo x 2
Carico (50 Cariche)	½ uso illimitato prezzo base
COMPONENTE	COSTO EXTRA
Armatura, Scudo o Arma	Aggiungete costo oggetto perfetto
Componente Materiale	Aggiungere direttamente al prezzo di oggetto per carica ³
Incantesimo a Costo in PE	Aggiungere 5 mo per PE per carica

¹ Ai fini di stabilire un prezzo, un incantesimo di livello 0 vale la metà di un incantesimo di 1° livello.

² Limite spaziale: consultare il Manuale del DM per maggiori informazioni

³ Se l'oggetto è continuo o illimitato, non carico, determinare il costo come se avesse 100 cariche. Se ha qualche limitazione giornaliera, determinare il costo come se avesse 50 cariche.

Tavola XX: Pozioni, Pergamene, Bacchette

PREZZO BASE DELLE POZIONI

LVL Incantesimo	CHR, DRD, MAG	STR	BRD	PAL, RGR
0	25 mo	25 mo	25 mo	-
1	50 mo	50 mo	100 mo	100 mo
2	300 mo	400 mo	400 mo	400 mo
3	750 mo	900 mo	1.050 mo	750 mo

PREZZO BASE DELLE PERGAMENE

LVL Incantesimo	CHR, DRD, MAG	STR	BRD	PAL, RGR
0	12 mo 5 ma	12 mo 5 ma	12 mo 5 ma	-
1	25 mo	25 mo	25 mo	25 mo
2	150 mo	200 mo	200 mo	50 mo
3	375 mo	450 mo	525 mo	200 mo
4	700 mo	800 mo	1.000 mo	375 mo
5	1.125 mo	1.250 mo	1.625 mo	700 mo
6	1.650 mo	1.800 mo	2.400 mo	-
7	2.275 mo	2.450 mo	-	-
8	3.000 mo	3.200 mo	-	-
9	3.825 mo	4.050 mo	-	-

PREZZO BASE DELLE BACCHETTE

LVL Incantesimi	CHR, DRD, MAG	STR	BRD	PAL, RGR
0	375 mo	375 mo	375 mo	-
1	750 mo	750 mo	1.500 mo	1.500 mo
2	4.500 mo	6.000 mo	6.000 mo	6.000 mo
3	11.250 mo	13.500 mo	15.750 mo	11.250 mo
4	21.000 mo	24.000 mo	30.000 mo	21.000 mo

N.B. Nei prezzi è previsto che la bacchetta sia stata creata al livello dell'incantatore minimo .

Tavola XXI: Parti delle Creature		Valore
Ankheg, Corazza		200 - 500 mo
Ape Gigante, Unguento		3.000 - 8.000 mo
Aquila, Penne		2 ma
Aquila, Artigli		500 mo
Balena Viva		1.000 - 20.000 mo
Basilisco, Occhi		80 mo
Basilisco, Pelle		40 mo
Bulette, Collo, Scaglie		200 - 500 mo
Dompleganger, Sangue		25 mo
Drago, Scaglie		5 mo
Falco, Occhi		5 mo
Falco, Penne		5 mo
Fenice, Becco, Artiglio o Occhi		5.000 mo
Gufo, Penne		1 ma
Ogre Magi, Occhi		40 mo
Pipistrello, Pelle		2 ma
Pipistrello, Guano		5 mr
Sanguisuga, Pelle		1 ma
Scarabeo de Fuoco, Ghiandole		300 mo
Umber Hulk, Sangue		20 mo
Umber Hulk, Artigli		150 mo
Unicorno, Corno		350 mo

Tavola XXII: Uova e Giovani di Cavalcature Insolite		
Creatura	Uova	Giovane
Cammello Selvatico	-	11 - 16 mo
Cavallo Selvatico	-	11 - 20 mo
Cavallo Marino Grande	-	2.500 mo
Drago	2.500 mo	10.000 mo+
Dragone	2.500 mo	5.000 mo
Elefante	-	500 - 800 mo
Grifone	2.000 mo	5.000 mo
Ippogrifo	1.000 mo	2.000 - 3.000 mo
Pegaso	3.000 mo	5.000 mo
Roc	4.000 mo	8.000 mo
Unicorno	-	5.000 - 8.000 mo
Viverna	2.000 mo	5.000 mo

Tavola XXIII: Uova e Creature Giovani		
Creatura	Uova	Giovane
Aarakocra	120 mo	200 - 500 mo
Afane	900 mo	1.800 mo
Aquila	60 - 100 mo	60 - 100 mo
Aquila Gigante	500 - 800 mo	500 - 800 mo
Arpia	250 mo	300 - 500 mo
Basilisco	2.000 mo	6.000 mo
Basilisco Grande	6.000 mo	10.000 mo
Behir	4.000 mo	6.500 mo
Bestia Distorcente	-	6.000 mo
Boalisk	3.000 mo	5.000 mo
Bulette	4.500 mo	9.000 mo
Bullywug	100 mo	200 - 300 mo
Cane Intermittente	-	1.000 - 2.000 mo
Catoblephas	-	9.500 mo
Centauro	-	400 mo
Chimera	-	9.000 mo
Coccodrillo	100 mo	200 mo
Coccodrillo Grande	400 mo	700 mo
Cockatrice	4.000 mo	7.500 mo
Ettercap	-	500 mo
Falcone / Falco	20 - 80 mo	20 - 80 mo
Felino Selvaggio	-	2 mo/DV
Gorgonie	-	8.000 mo
Gorilla	-	400 mo
Gorilla, Orso	-	400 mo
Hybsil	-	115 mo
Idra	2.500 mo	500 mo/Testa
Idra di Lerna	3.000 mo	600 mo/Testa
Ku-toa	100 - 300 mo	200 - 400 mo
Libellula Gigante	200 mo	500 mo
Lucertola del Fuoco	5.000 mo	7.500 mo
Orrere Uncinato	200 mo	500 mo
Orso	-	200 - 400 mo/adulto DV
Piroidra	3.500 mo	700 mo/Testa
Quaggoth	125 mo	-
Rana Velenosa	75 mo	150 mo
Sahuagin	100 - 300 mo	200 - 400 mo
Scimmia Carnivora	-	500 mo
Tritone	100 - 600 mo	200 - 700 mo
Troglodita	100 - 400 mo	200 - 500 mo
Wemic	-	580 mo
Yuan Ti	600 - 900 mo	-

Tavola XXIV: Gemme e Pietre Preziose		
Gemme (In ordine	Valore	Valore
Alfabetico)		Medio
Acquamarina	2d4 * 100 mo	500 mo
Agata ad occhio	4d4 mo	10 mo
Agata ad occhio di tigre	4d4 mo	10 mo
Agata di fuoco	4d4 mo	10 mo
Agata muschiata	4d4 mo	10 mo
Agata stirata	4d4 mo	10 mo
Alessandrite	2d4 * 100 mo	500 mo
Ambra	4d4 * 10 mo	100 mo
Ametista	4d4 * 10 mo	100 mo
Andar	2d4 * 10 mo	50 mo
Avorio	4d4 mo	10 mo
Avventurina	2d4 * 10 mo	50 mo
Azzurrite	4d4 mo	10 mo
Beljuril	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Bianco Blu	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Calcedonio	2d4 * 10 mo	50 mo
Citirino	2d4 * 10 mo	50 mo
Corallo	4d4 * 10 mo	100 mo
Corindone blu	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Corindone fuoco	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Corindone giallo	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Corindone nero	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Corindone porpora	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Corniola	2d4 * 10 mo	50 mo
Corona d'argento	4d4 mo	10 mo
Crisoberillio	4d4 * 10 mo	100 mo
Crisolito	2d4 * 10 mo	50 mo
Crisoprasio	2d4 * 10 mo	50 mo
Diamante	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Diamante Blu	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Diamante rosa	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Diaspro	2d4 * 10 mo	50 mo
Eliotropia	2d4 * 10 mo	50 mo
Ematite	4d4 mo	10 mo
Fenalofo	2d4 * 10 mo	50 mo
Fluorite	4d4 mo	10 mo
Giacinto	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Giada	4d4 * 10 mo	100 mo
Giada tombale	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Giainetto	4d4 * 10 mo	100 mo
Giallo Canarino	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Granato Rosso	4d4 * 10 mo	100 mo
Granato viola	2d4 * 100 mo	500 mo
Grantato verde-marrone	4d4 * 10 mo	100 mo
Ialine	4d4 mo	10 mo
Idrofane	2d4 * 10 mo	50 mo
Iol	2d4 * 10 mo	50 mo
Iolito	2d4 * 10 mo	50 mo
Irtios	2d4 * 10 mo	50 mo
Lacrime di Laeral	4d4 * 10 mo	100 mo
Lacrime di Re	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Lacrime rosse	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Lapislazzuli	4d4 mo	10 mo
Malachite	4d4 mo	10 mo
Nefrite	4d4 mo	10 mo
Nervine	4d4 mo	10 mo
Onice	2d4 * 10 mo	50 mo
Opale Bianca	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Opale d'acqua	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Opale di fuoco	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Opale di fuoco	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Opale nero	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Orl	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Orprase	2d4 * 10 mo	50 mo
Ossidiana	4d4 mo	10 mo
Pelle d'Angelo	4d4 * 10 mo	100 mo
Perla argentata	4d4 * 10 mo	100 mo
Perla bianca	4d4 * 10 mo	100 mo
Perla dorata	4d4 * 10 mo	100 mo
Perla nera	2d4 * 100 mo	500 mo
Perla rosa	4d4 * 10 mo	100 mo

Perle di fiume (irregolari)	4d4 mo	10 mo
Pietra di sangue	2d4 * 10 mo	50 mo
Quarzo affumicato	2d4 * 10 mo	50 mo
Quarzo blu	4d4 mo	10 mo
Quarzo rosa di stella	2d4 * 10 mo	50 mo
Quarzo rosato	2d4 * 10 mo	50 mo
Quarzo, Cristallo di roccia	2d4 * 10 mo	50 mo
Ravenar	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Rodocrosite	4d4 mo	10 mo
Rubino	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Rubino a stella	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Sanidina	4d4 mo	10 mo
Sardonica	2d4 * 10 mo	50 mo
Sardonice	2d4 * 10 mo	50 mo
Selenite	2d4 * 10 mo	50 mo
Smeraldo verde trasparente	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Smeraldo	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Spinello blu scuro	2d4 * 100 mo	500 mo
Spinello rosso	4d4 * 10 mo	100 mo
Spinello rosso-marrone	4d4 * 10 mo	100 mo
Spinello verde-scuro	4d4 * 10 mo	100 mo
Spodumene	2d4 * 10 mo	50 mo
Stella d'acqua	4d4 * 10 mo	100 mo
Tchazar	2d4 * 10 mo	50 mo
Topazio giallo oro	2d4 * 100 mo	500 mo
Tormalina bianca	4d4 * 10 mo	100 mo
Tormalina dorata	4d4 * 10 mo	100 mo
Tormalina grigio perla	4d4 * 10 mo	100 mo
Tormalina rosa	4d4 * 10 mo	100 mo
Turchese occhio di tigre	4d4 mo	10 mo
Violina	4d4 mo	10 mo
Zaffiro	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Zaffiro a stella bianco	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Zaffiro a stella blu	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Zaffiro a stella nero	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Zircone	2d4 * 10 mo	50 mo

Gemme (In ordine di valore)	Valore	Valore Medio
Agata ad occhio	4d4 mo	10 mo
Agata ad occhio di tigre	4d4 mo	10 mo
Agata di fuoco	4d4 mo	10 mo
Agata muschiata	4d4 mo	10 mo
Agata stirata	4d4 mo	10 mo
Avorio	4d4 mo	10 mo
Azzurrite	4d4 mo	10 mo
Corona d'argento	4d4 mo	10 mo
Ematite	4d4 mo	10 mo
Fluorite	4d4 mo	10 mo
Ialine	4d4 mo	10 mo
Lapislazzuli	4d4 mo	10 mo
Malachite	4d4 mo	10 mo
Nefrite	4d4 mo	10 mo
Nervine	4d4 mo	10 mo
Ossidiana	4d4 mo	10 mo
Perle di fiume (irregolari)	4d4 mo	10 mo
Quarzo blu	4d4 mo	10 mo
Rodocrosite	4d4 mo	10 mo
Sanidina	4d4 mo	10 mo
Turchese occhio di tigre	4d4 mo	10 mo
Violina	4d4 mo	10 mo
Andar	2d4 * 10 mo	50 mo
Avventurina	2d4 * 10 mo	50 mo
Calcedonio	2d4 * 10 mo	50 mo
Citirino	2d4 * 10 mo	50 mo
Corniola	2d4 * 10 mo	50 mo
Crisolito	2d4 * 10 mo	50 mo
Crisoprasio	2d4 * 10 mo	50 mo
Diaspro	2d4 * 10 mo	50 mo
Eliotropia	2d4 * 10 mo	50 mo
Fenalofo	2d4 * 10 mo	50 mo
Idrofane	2d4 * 10 mo	50 mo
Iol	2d4 * 10 mo	50 mo
Iolito	2d4 * 10 mo	50 mo
Irtios	2d4 * 10 mo	50 mo
Onice	2d4 * 10 mo	50 mo
Orprase	2d4 * 10 mo	50 mo
Pietra di sangue	2d4 * 10 mo	50 mo
Quarzo affumicato	2d4 * 10 mo	50 mo
Quarzo rosa di stella	2d4 * 10 mo	50 mo
Quarzo rosato	2d4 * 10 mo	50 mo
Quarzo, Cristallo di roccia	2d4 * 10 mo	50 mo
Sardonica	2d4 * 10 mo	50 mo
Sardonice	2d4 * 10 mo	50 mo
Selenite	2d4 * 10 mo	50 mo
Spodumene	2d4 * 10 mo	50 mo
Tchazar	2d4 * 10 mo	50 mo
Zircone	2d4 * 10 mo	50 mo
Ambra	4d4 * 10 mo	100 mo
Ametista	4d4 * 10 mo	100 mo
Corallo	4d4 * 10 mo	100 mo
Crisoberillio	4d4 * 10 mo	100 mo
Giada	4d4 * 10 mo	100 mo
Giainetto	4d4 * 10 mo	100 mo
Granato Rosso	4d4 * 10 mo	100 mo
Grantato verde-marrone	4d4 * 10 mo	100 mo
Lacrime di Laeral	4d4 * 10 mo	100 mo
Pelle d'Angelo	4d4 * 10 mo	100 mo
Perla argentata	4d4 * 10 mo	100 mo
Perla bianca	4d4 * 10 mo	100 mo
Perla dorata	4d4 * 10 mo	100 mo
Perla rosa	4d4 * 10 mo	100 mo
Spinello rosso	4d4 * 10 mo	100 mo
Spinello rosso-marrone	4d4 * 10 mo	100 mo
Spinello verde-scuro	4d4 * 10 mo	100 mo
Stella d'acqua	4d4 * 10 mo	100 mo
Tormalina bianca	4d4 * 10 mo	100 mo
Tormalina dorata	4d4 * 10 mo	100 mo
Tormalina grigio perla	4d4 * 10 mo	100 mo
Tormalina rosa	4d4 * 10 mo	100 mo
Acquamarina	2d4 * 100 mo	500 mo

Alessandrite	2d4 * 100 mo	500 mo
Granato viola	2d4 * 100 mo	500 mo
Perla nera	2d4 * 100 mo	500 mo
Spinello blu scuro	2d4 * 100 mo	500 mo
Topazio giallo oro	2d4 * 100 mo	500 mo
Corindone blu	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Corindone fuoco	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Corindone giallo	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Corindone nero	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Corindone porpora	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Giada tombale	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Lacrime rosse	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Opale Bianca	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Opale d'acqua	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Opale di fuoco	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Opale di fuoco	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Opale nero	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Orl	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Ravenar	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Rubino a stella	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Smeraldo	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Zaffiro	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Zaffiro a stella bianco	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Zaffiro a stella blu	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Zaffiro a stella nero	4d4 * 100 mo	1.000 mo
Beljuril	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Diamante	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Diamante Bianco Blu	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Diamante Blu	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Diamante rosa	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Giacinto	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Giallo Canarino	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Lacrime di Re	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Rubino	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo
Smeraldo	2d4 * 1.000 mo	5.000 mo

Tavola XXV: Oggetti Sacri

Oggetto	Valore Medio
Altare Portatile, in abete	20 mo
Altare Portatile, in granito	40 mo
Aspersorio, in ferro	5 mo
Aspersorio, in argento	20 mo
Aspersorio, in oro	45 mo
Braciere, grande in bronzo	30 mo
Braciere, grande in argento	70 mo
Braciere, grande in oro	110 mo
Braciere, medio in bronzo	17 mo
Braciere, medio in argento	30 mo
Braciere, medio in oro	70 mo
Braciere da campo, in bronzo	4 mo
Braciere da campo, in argento	15 mo
Candelabro, 8 candele in argento	20 mo
Candelabro, 8 candele in oro	35 mo
Candelabro, 16 candele in argento	25 mo
Candelabro, 16 candele in oro	45 mo
Candeliere, in argento	12 mo
Candeliere, in oro	20 mo
Candeliere con impugnatura, in argento	5 ma
Candeliere con impugnatura, in oro	3 mo
Cero, tempio (ogni 30 cm)	1 mo
Cero, 12 ore	5 ma
Cero, segnatempo	1 mo
Cero, veglia	10 mo
Incensiere in ottone	1 mo
Incensiere in argento	3 mo
Incensiere in oro	5 mo
Incenso comune	5 mo
Incenso esotico	15 mo
Libro di preghiere o scrittura	10 mo
Libro di preghiere o scrittura da viaggio	15 mo
Simbolo sacro in bronzo	10 mo
Simbolo sacro in argento	25 mo
Simbolo sacro in oro	50 mo
Spegnitoio	6 mo
Tovaglia d'altare in lino	15 mo
Tovaglia d'altare in velluto	30 mo
Tovaglia d'altare in seta	35 mo
Tovaglia d'altare in broccato dorato	40 mo
Tovaglia d'altare, tinta	+5mo
Tovaglia d'altare, piccola	3 mo

Tavola XXVI:Trappole

Trappole Meccaniche	GS	TxC	Danno (crit.)	Cerc./Disat.	TS	Costo
Freccia	1	+10 Dist.	1d6 (x3)	CD 20 / CD 20	-	1000 mo
Fossa (6 metri)	1	-	2d6	CD 20 / CD 20	Rif. CD20	1000 mo
Spara aghi	1	+20 Dis	2d4	CD 22 / CD 22	-	1000 mo
Lama Falciante	1	+8 Mis.	1d8 (x3)	CD 21 / CD 20	-	1000 mo
Grossa rete	1	+5 Mis.	-	CD 20 / CD 25	Testo	1000 mo
Lancia	2	+12 Dis	1d8 (x3)	CD 20 / CD 20	-	2000 mo
Fossa con spuntoni (6 metri)	2	-	Sp.	CD 20 / CD 20	Rif.CD 20	2000 mo
Fossa (12 metri)	2	-	4d6	CD 20 / CD 20	Rif.CD 20	2000 mo
Ago avvelenato	2	+8 Dis.	Sp	CD 22 / CD 20		2000 mo
Saracinesca	2	+10 Mis.	3d6 (x2)	CD 20 / CD 20		2000 mo
Fossa con spuntoni (12 metri)	3		Sp.	CD 20 / CD 20	Rif.CD 20	3000 mo
Fossa (18 metri)	3		6d6	CD 20 / CD 20	Rif.CD 20	3000 mo
Fossa con spuntoni (18 metri)	4					4000 mo
Fossa (24 metri)	4					4000 mo
Fossa con spuntoni (24 metri)	5					5000 mo
Fossa (30 metri)	5					5000 mo
Blocco in caduta	5	+15 Mis.	6d6	CD 20 / CD 25		5000 mo
Stanza allagata	5		Sp.	CD 20 / CD 25		5000 mo
Fossa con spuntoni (30 metri)	6					6000 mo
Parete stritolante	10		20d6	CD 20 / CD 25		10000 mo
Gas venefico	10		Sp.	CD 21 / CD 25	Sp.	10000 mo

☛ Freccia: GS 1; +10 a distanza (1d6, crit x3); cercare (CD 20); disattivare congegni (CD 20). Nota: gittata massima 60 metri, bersaglio preso a caso tra quelli a portata.

- ☛ Fossa (6 metri): GS 1; nessun tiro per colpire necessario (2d6); tiro salvezza sui riflessi (CD 20) per evitarla; cercare (CD 20); disattivare congegni (CD20).
- ☛ Spara aghi: GS 1; +20 a distanza (2d4); cercare (CD 22); disattivare congegni (CD 22).
- ☛ Lama falciante: GS 1; +8 in mischia (1d8, crit x3); cercare (CD 21); disattivare congegni (CD 20).
- ☛ Grossa rete: GS 1; +5 in mischia (vedi nota); cercare (CD 20); disattivare congegni (CD 25). Nota: i personaggi in un quadrato con lato di 3 metri vengono intrappolati nella rete (For 18), se falliscono un tiro salvezza sui riflessi (CD 14).
- ☛ Lancia: GS 2; +12 a distanza (1d8, crit x3); cercare (CD 20); disattivare congegni (CD 20). Nota: gittata massima 60 metri, bersaglio preso a caso tra quelli a portata.
- ☛ Fossa con spuntoni (6 metri): GS 2; nessun tiro per colpire necessario (2d6), +10 in mischia (1d4 spuntoni per 1d4+2 danni per colpo andato a segno); tiro salvezza sui riflessi (CD 20) per evitarla; cercare (CD 20); disattivare congegni (CD20).
- ☛ Fossa (12 metri): GS 2; nessun tiro per colpire necessario (4d6); tiro salvezza sui riflessi (CD 20) per evitarla; cercare (CD 20); disattivare congegni (CD20).
- ☛ Ago avvelenato: GS 2; +8 a distanza (1, più veleno olio di sangue verde); cercare (CD 22); disattivare congegni (CD 20). Nota: vedi pagina 81 della Guida del Master per una descrizione dell'olio di sangue verde e dei suoi effetti.
- ☛ Saracinesca: GS 2; +10 in mischia (3d6, crit x2); cercare (CD 20); disattivare congegni (CD 20). Nota: i danni si applicano solo a coloro che si trovano sotto la saracinesca. La saracinesca blocca il passaggio.
- ☛ Fossa con spuntoni (12 metri): GS 3; nessun tiro per colpire necessario (4d6), +10 in mischia (1d4 spuntoni per 1d4+4 danni per colpo andato a segno); tiro salvezza sui riflessi (CD 20) per evitarla; cercare (CD 20); disattivare congegni (CD20).
- ☛ Fossa (18 metri): GS 3; nessun tiro per colpire necessario (6d6); tiro salvezza sui riflessi (CD 20) per evitarla; cercare (CD 20); disattivare congegni (CD20).
- ☛ Fossa con spuntoni (18 metri): GS 4; nessun tiro per colpire necessario (6d6), +10 in mischia (1d4 spuntoni per 1d4+5 danni per colpo andato a segno); tiro salvezza sui riflessi (CD 20) per evitarla; cercare (CD 20); disattivare congegni (CD20).
- ☛ Fossa (24 metri): GS 4; nessun tiro per colpire necessario (8d6); tiro salvezza sui riflessi (CD 20) per evitarla; cercare (CD 20); disattivare congegni (CD20).
- ☛ Fossa con spuntoni (24 metri): GS 5; nessun tiro per colpire necessario (8d6), +10 in mischia (1d4 spuntoni per 1d4+5 danni per colpo andato a segno); tiro salvezza sui riflessi (CD 20) per evitarla; cercare (CD 20); disattivare congegni (CD20).
- ☛ Fossa (30 metri): GS 5; nessun tiro per colpire necessario (10d6); tiro salvezza sui riflessi (CD 20) per evitarla; cercare (CD 20); disattivare congegni (CD20).
- ☛ Blocco in caduta: GS 5; +15 in mischia (6d6); cercare (CD 20); disattivare congegni (CD 25). Nota: può colpire tutti i personaggi che si trovano in due quadretti adiacenti (vedi "Oggetti cadenti" pagina 89 della Guida del Master).
- ☛ Stanza allagata: GS 5; nessun tiro per colpire necessario (vedi nota); cercare (CD 20); disattivare congegni (CD 25). Nota: la stanza si riempie d'acqua in 4 round (vedi "La regola dell'annegamento", pagina 85 della Guida del Master).
- ☛ Fossa con spuntoni (30 metri): GS 6; nessun tiro per colpire necessario (10d6), +10 in mischia (1d4 spuntoni per 1d4+4 danni per colpo andato a segno); tiro salvezza sui riflessi (CD 20) per evitarla; cercare (CD 20); disattivare congegni (CD20).
- ☛ Parete stritolante: GS 10; nessun tiro per colpire necessario (20d6); cercare (CD 20); disattivare congegni (CD 25).
- ☛ Gas venefico: GS 10; nessun tiro per colpire necessario (vedi nota); cercare (CD 21); disattivare congegni (CD 25). Nota: la trappola rilascia fumi di othur bruciato (vedi "Veleno", pagine 81-82 della Guida del Master).

Tavola XXVII: Veleni

Note e consigli : La Tavola sulla creazione dei veleni è stata riscritta.

Se si vuole estrarre un veleno partendo da una creatura base, in genere si richiede l'utilizzo di un laboratorio alchemico e delle conoscenze adeguate della creatura e dell'utilizzo, del metodo di creazione e di conservazione dei veleni. Il DM può richiedere una prova di alchimia (La CD è la stessa del Veleno) per identificare un veleno avendo a disposizione le componenti e gli strumenti necessari, lasciando al giocatore la descrizione del metodo utilizzato. Il prezzo del veleno indicato in questa Tavola si riferisce ad una dose di veleno, già preparata ed adeguatamente conservata.

E' stata introdotta l'abilità per produrre veleni, [Artigianato, (creare veleni)] segue tutte le normali regole dell'abilità "Artigianato", sul manuale del giocatore.

Il simbolo ♣ indica una variante, un suggerimento, o comunque un dato non ufficiale.

Veleno	Tipo	CD	Danni Iniziali	Danni Secondari	Costo
Achaierai (Soffio)	Cont./Inal.	15	Demenza (Str 16 lv. - 3 ore)		100 mo
Acido Ankheg	Contatto	12	1d4 pf	1d4 pf	50 mo
Alcaloide Caustico	Contatto	11	1d2 pf	1d2 Des	30 mo
Alcool (Eccesso)	Ingestione	14	1d4 Des + 1d4 Con	Inc. + 1d6 Con	-
Alcool (Moderato)	Ingestione	11	1d2 Des	1 Des	-
Anemone Gigante	Ferimento	21	Paralisi 2d6 Round		1.300 mo
Ape Gigante	Ferimento	13	1d6 Cos	1d6 Cos	300 mo
Aranea	Ferimento	13	1d6 For	2d6 For	250 mo
Arsenico	Ingestione	13	1 Costituzione	1d8 Cos	120 mo
Aspide Nero	Ferimento	12		1d6 For	120 mo
Assimilatore (Acido)	Contatto	17	4d8 pf	4d8 pf	650 mo
Athach	Ferimento	22	1d6 For	2d6 For	1.000 mo
Bambola del Diavolo	Ferimento	18	1d6 Cos	2d6 Cos	900 mo
Bebilith (Demone)	Ferimento	20	1d6 Cos	2d6 Cos	1.500 mo
Bile di drago	Contatto	26	3d6 For		1.500 mo
Couatl	Ferimento	16	2d4 For	4d4 For	800 mo
Diavolo della Fossa	Ferimento	21	1d6 Cos	Morte	5.000 mo
Drider	Ferimento	16	1d6 For	1d6 For	400 mo
Drow (Veleno del Sonno)	Ferimento	17	Privo di sensi	Privo di sensi per 2d4 ore.	300 mo
Erba della Pazzia	Ingestione	13	1d6 Int + 1d4 Sag	Confusione (Str 12 lv)	20 mo
Essenza d'ombra	Ferimento	17	1 For*	2d6 For	250 mo
Estratto delle ghiandole di Chuul	Con / Ing	19	Paralisi 2d3 rounds		160 mo
Estratto di cervello di Vermeiena	Contatto	13	Paralisi 2d6min		200 mo
Estratto di Loto Nero	Contatto	20	3d6 Cos	3d6Cos	4.500 mo
Ettercup	Ferimento	13	1d6 Des	2d6 Des	150 mo
Fiore di Morte	Ingestione	15	1d6 Sag	1d6 Sag	200 mo
Formain (Sorvegliante)	Ferimento	15	1d6 For	1d6 For	420 mo
Formian (Capitano)	Ferimento	20	2d6 Des	2d6 Des	1.000 mo
Formian (Guerriero)	Ferimento	14	1d6 For	1d6 For	400 mo
Formica Gigante (Acido)	Cont/Fer.	14	1d4 pf	1d4 pf	15 mo
Foschia di demenza	Inalazione	15	1d4Sag	2d6 Sag	1.500 mo
Fumi di Othur bruciato	Inalazione	18	1Cos*	3d6 Cos	2.100 mo
Fungo Striato	Ingestione	11	1 Sag	2d6 Sag + 1d4 Int	180 mo
Fungo Viola	Con/Fer	14	1d4 For + 1d4 Cos	1d4 For + 1d4 Cos	450 mo
Gorgone (Soffio)	Cont/Inal.	17	Pietrificazione (Carne in Pietra 12lv.)		2.500 mo
Imp (Diavolo)	Ferimento	13	1d4 Des	2d4 Des	120 mo
Lama di Morte	Ferimento	20	1d6 Cos	2d6 Cos	1.800 mo
Mangiaragni	Ferimento	17		Paralisi 1d8+5 Settimane	700 mo
Medusa	Cont/Fer	14	1d6 For	2d6 For	2.800 mo
Mohrg (tocco) (Alchemico)	Contatto	17	Paralisi 1d4 minuti		230 mo
Muco di Aboleth	Inalazione	19	Soffocamento per 2d6min. almeno che il soggetto non sia totalmente immerso nell'acqua per 3 ore.		6.000 mo
Muschio di id	Ingestione	14	1d4 Int	2d6 Int	125 mo

Naga Acquatico	Ferimento	17	1d8 Cos	1d8 Cos	
Naga Nero	Ferimento	16	Privo di sensi 2d4 min		350 mo
Naga Spirito	Ferimento	18	1d8 Cos	1d8 Cos	800 mo
Naga Guardiano	Ferimento	19	2d8 Cos	2d8 Cos	900 mo
NightCrawler	Cont/Fer	22	2d6 For	2d6 For	1200 mo
Nitharit	Contatto	13		3d6 Cos	650 mo
Olio di sangue verde	Ferimento	13	1 Cos	1d2 Cos	100 mo
Olio di taggit	Ingestione	15		Privo di sensi	90 mo
Oppio	Inalazione	18	1d6 Des + 1d4 Int	1d4 Des + 1d2 Int	60 mo
Osyltuth (Diavolo)	Ferimento	13	1d6 For	2d6 For	125mo
Pasta di radice di Malyss	Contatto	16	1 Des	2d4 Des	500 mo
Polline dell'Ambrosia	Inalazione	13	-1 agli attacchi e alle prove di abilità sulla	Des.	35 mo
Polline dell'Oblio	Inalazione	17	1d4 Cos (2d4 Rounds)	Allucinazioni	75 mo
Polvere di lich	Ingestione	17	2d6 For	1d6 For	250 mo
Polvere di Rapinatore	Ingestione	18	2d6 Cos	1d6 Cos + 1d6 For	300mo
Oscuro					
Polvere di ungol	Inalazione	15	1 Car	1d6 Car + 1 Car*	1.000 mo
Pseudodrago	Ferimento	12	Privo di sensi 1d4 min	Privo di sensi 1d3 giorni	250 mo
Quasit (Demone)	Ferimento	13	1d4 Des	2d4 Des	120 mo
Radice di terinav	Contatto	16	1d6 Des	2d6 Des	750 mo
Ragno d'Ebano	Ferimento	22	1d6 For	Incubo (Str 12 lv)	200 mo
Ragno Intermittente	Ferimento	15	2d6 Cos	2d6 Cos	1000 mo
Ragno Medio	Ferimento	14	1d4 For	1d6 For	150 mo
Ranuncolo nero	Ingestione	15	1d4 Con + 1d4 Des	1d4 Des	500 mo
Residuo di foglia sassone	Contatto	16	2d12 pf	1d6 Cos	300 mo
Sangue di radice	Ferimento	12		1d4 Cos + 1d3 Sag	100 mo
Scorpione Grande	Ferimento	18	1d6 For	1d6 For	200 mo
Tendricolo (Socchi gastrici)	Con/Ing	19	Paralisi 3d6 rounds		750 mo
Tocco Finale	Ferimento	15	Privo di sensi	3d6 Cos	250 mo
Veleno di Ivy	Contatto	11	-1 a tutti gli attacchi e prove di abilità sulla	Des	35 mo
Verme purpureo	Ferimento	24	1d6 For	1d6 For	700 mo
Vespa Gigante	Ferimento	18	1d6 Des	1d6 Des	210 mo
Viverna	Ferimento	17	2d6 Cos	2d6 Cos	3.000 mo
Whinni blu	Ferimento	14	1 Cos	Privo di sensi	120 mo
Xill	Ferimento	14	Paralisi 1d4 ore		100 mo

Vermi e Millepiedi Mostruosi					
Veleno	Tipo	CD	Danni Iniziali	Danni Secondari	Costo
Minuscolo	Ferimento	11	1 Des	1 Des	45mo
Piccolo	Ferimento	11	1d2 Des	1d2 Des	90mo
Medio	Ferimento	13	1d3 Des	1d3 Des	150mo
Grande	Ferimento	16	1d4 Des	1d4 Des	300mo
Enorme	Ferimento	18	1d6 Des	1d6 Des	400mo
Gargantua	Ferimento	26	1d8 Des	1d8 Des	600mo
Colossale	Ferimento	36	2d6 Des	2d6 Des	750mo

Vipere e Scorpioni Mostruosi					
Veleno	Tipo	CD	Danni Iniziali	Danni Secondari	Costo
Minuscolo	Ferimento	11	1d2 Str	1d2 Str	40mo
Piccolo	Ferimento	11	1d3 Str	1d3 Str	60mo
Medio	Ferimento	15	1d4 Str	1d4 Str	100mo
Grande	Ferimento	18	1d6 Str	1d6 Str	200mo
Enorme	Ferimento	26	1d8 Str	1d8 Str	300mo
Gargantua	Ferimento	36	2d6 Str	2d6 Str	500mo
Colossale	Ferimento	54	2d8 Str	2d8 Str	700mo

Ragni Mostruosi					
Veleno	Tipo	CD	Danni Iniziali	Danni Secondari	Costo
Minuscolo	Ferimento	11	1d2 Str	1d2 Str	20mo
Piccolo	Ferimento	11	1d3 Str	1d3 Str	60mo
Medio	Ferimento	14	1d4 Str	1d4 Str	150mo
Grande	Ferimento	16	1d6 Str	1d6 Str	200mo
Enorme	Ferimento	22	1d8 Str	1d8 Str	300mo
Gargantua	Ferimento	31	2d6 Str	2d6 Str	400mo
Colossale	Ferimento	35	2d8 Str	2d8 Str	500mo

♣ Classe Difficoltà per la creazione di un Veleno

CD Danni **CD Creazione (Artigianato, Creare veleni)**

In linea generale, per calcolare la CD per la creazione di un veleno, si può adottare questa semplice Tavola.

CD 10-14	CD 15
CD 15-17	CD 20
CD 18+	CD 25

Nome	CD Danni	CD Creazione
Animali mostruosi	CD 18	CD 20
Bile di Drago	CD 26	CD 30
Estratto di Loto Nero	CD 20	CD 35
Estratto di Verme Purpureo	CD 24	CD 20
Nitharit	CD 13	CD 20
Olio di Taggit	CD 15	CD 15
Radice Terinav	CD 16	CD 25
Veleno di Viverna	CD 17	CD 25

Creazione di un Veleno.

Per prima cosa il PG deve conoscere l'esatta posizione delle ghiandole velenifere (potrebbe essere utile una prova di "Conoscenza" (CD variabile), oppure il soggetto ha avuto modo di studiare l'anatomia dell'animale), in seguito è necessaria una prova di "destrezza" o di "artigianato" (CD variabile dalla taglia) per rimuovere le ghiandole senza danneggiarle (sono necessari gli attrezzi adatti, bisturi, pinze e lenti di ingrandimento etc...) in seguito devono essere conservate in recipienti adatti (ampolle di vetro, o sotto alcool) altrimenti a contatto con l'aria perde la sua efficacia in 1d6 ore.

Le ghiandole velenifere e tutto ciò che "produce veleno" sono considerati "materie prime" quindi non si potrà applicare il veleno estratto da una viverna se prima non viene adeguatamente lavorato...
Avendo a disposizione le materie prime, (ghiandole, estratti veleniferi) il costo di produzione del veleno è di 1/6 del prezzo di costo, altrimenti, si può arrivare fino ai 3/4 del prezzo.

Per creare una dose di veleno è necessaria una prova di Artigianato [Produrre veleni].

"Se la prova viene effettuata con successo, bisogna moltiplicare il risultato per la CD. Se il risultato moltiplicato per la CD è pari al prezzo dell'oggetto moltiplicato per 10, allora l'oggetto è stato completato. (Se il risultato moltiplicato per la CD è pari al doppio o al triplo del prezzo dell'oggetto moltiplicato per 10, allora l'oggetto è stato completato in metà o in un terzo del tempo, e così via). Se il risultato moltiplicato per la CD è inferiore al prezzo dell'oggetto moltiplicato per 10, allora rappresenta i progressi fatti durante la settimana. Occorre trascrivere il risultato ed effettuare un'altra prova per la settimana successiva. Ogni settimana si ottengono dei progressi fino a quando il totale raggiunge il prezzo dell'oggetto moltiplicato per 10.

Se la prova è fallita, per quella settimana non si ottengono progressi. Se è fallita di 5 o più, metà dei materiali grezzi vengono sprecati ed è necessario pagare di nuovo metà del costo originario del materiale grezzo.

Progressi al giorno: Si possono effettuare prove giorno per giorno invece che una volta per settimana, e in questo caso il prodotto (risultato moltiplicato per la CD) è a un decimo del progresso mensile."

[Abilità : Artigianato, <http://www.d20.it>]

Un personaggio senza la capacità "uso dei veleni" può rischiare di rimanere avvelenato (5% di possibilità) durante la creazione o l'uso del veleno.

Il PG può anche fare antidoti. Realizzare l'antidoto (tiro del DM) ha una penalità di -10. L'antidoto costa il 120% del prezzo del veleno.

♣ Una pratica variante nel maneggiare i veleni è stata creata da Monte Cook, e disponibile (in inglese) sul suo sito <http://www.montecook.com>. La regola opzionale consiste nell'attribuire una Classe Difficoltà nel maneggiare i veleni, al posto del classico 5% delle regole ufficiali, questo per rendere più pericoloso l'utilizzo dei veleni, e rendere raro che un personaggio di basso livello, possa maneggiare veleni estremamente potenti.

Il Grande Tomo dell'Equipaggiamento Terza Edizione

Il personaggio può tentare una prova di alchimia (tentata anche senza addestramento) per avvelenare un'arma, cospargere del cibo, o introdurlo in un lucchetto, per riuscire senza il rischio di avvelenarsi accidentalmente.

I veleni ad ingestione sono molto semplici da utilizzare, e hanno una CD variabile da 2 a 6, mentre quelli a inalazione, sono pericolosissimi e richiedono grande cura e attenzione, hanno una CD di utilizzo che varia tra il 28 e il 30.

I veleni a contatto o ferimento hanno una CD di utilizzo in genere poco superiore alla CD del veleno stesso, che varia tra 12 e 30. Si consiglia di alzare la CD di utilizzo a seconda del prezzo del veleno.

Monte Cook ha creato questa piccola Tavola riassuntiva che può essere utile stabilire la CD di tutti i veleni.

Veleno	Tipo	CD Danno	CD Utilizzo	Costo
Scoprione Grande	Ferimento	15	15	200 mo
Millepiedi Piccolo	Ferimento	11	12	90 mo
Arsenico	Ingestione	13	3	120 mo
Aspide Nero	Ferimento	12	16	120 mo
Bile di drago	Contatto	26	27	1.500 mo
Essenza d'ombra	Ferimento	17	17	250 mo
Estratto di cervello di Vermeiena	Contatto	13	16	200 mo
Estratto di Loto Nero	Contatto	20	30	4.500 mo
Foschia di demenza	Inalazione	15	29	1.500 mo
Fumi di Othur bruciato	Inalazione	18	30	2.100 mo
Fungo Striato	Ingestione	11	4	180 mo
Lama di Morte	Ferimento	20	25	1.800 mo
Muschio di id	Ingestione	14	3	125 mo
Nitharit	Contatto	13	17	650 mo
Olio di sangue verde	Ferimento	13	13	100 mo
Olio di taggit	Ingestione	15	2	90 mo
Pasta di radice di Malyss	Contatto	16	19	500 mo
Polvere di lich	Ingestione	17	5	250 mo
Polvere di Rapinatore Oscuro	Ingestione	18	6	300mo
Polvere di ungol	Inalazione	15	28	1.000 mo
Radice di terinav	Contatto	16	20	750 mo
Ragno Medio	Ferimento	14	14	150 mo
Residuo di foglia sassone	Contatto	16	18	300 mo
Sangue di radice	Ferimento	12	13	100 mo
Verme purpureo	Ferimento	24	20	700 mo
Vespa Gigante	Ferimento	18	15	210 mo
Viverna	Ferimento	17	25	3.000 mo
Whinni blu	Ferimento	14	13	120 mo

♣ Per le dosi, può far comodo questa Tavola.

Dosi Ingredienti "base" secondo la taglia della creatura.	
Taglia	Dose
Minuscola	1/8
Minuta	1/4
Piccola	1/2
Media	1
Grande	1d2
Enorme	1d4
Gargantua	1d8

♣ CD per l'estrazione delle parti velenifere	
Taglia	CD
Minuscola	30
Minuta	25
Piccola	20
Media	15
Grande	15
Enorme	20
Gargantua	25

Tavola XXVIII : Armature

Nota : Le corazze e le armature in corsivo sono presenti sul manuale del giocatore di D&D 3Ed.
La corazza copre solo la parte del busto, mentre l'armatura comprende anche gli arti.

Armatura o scudo perfetto : +150 mo

	Costo	Bonus CA	Max Dex Bonus	Pen. Arm. Prova	Prob. Fall. Inc.	Velocità (9 m)	Peso
Armatura Leggera							
Armatura a scaglie di cuoio ^e	35 mo	+3	+6	-2	15%	9 m	9 kg kg
Armatura d'ossa ^e	20 mo	+3	+4	-3	15%	9 m	9 kg kg
Armatura da Operaio gnomesca	18 mo	+4	+3	-4	20% (6 m)		2,6 kg
Armatura di Corda ^e	15 mo	+2	+5	-1	5%	9 m	6,75 kg
Armatura di corteccia elfica	10 mo	+4	+4	0	5%	9 m	6 kg
<i>Armatura di cuoio</i>	10 mo	+2	+6	0	10%	9 m	6,75 kg
<i>Armatura di cuoio borchiato</i>	25 mo	+3	+5	-1	15%	9 m	11,25 kg
Armatura di cuoio composta	15 mo	+3	+6	-1	15%	9 m	8 kg
Armatura di cuoio elfica	50 mo	+1	+8	0	0%	9 m	1,8 kg
Armatura imbottita	5 mo	+1	+8	0	5%	9 m	4,5 kg
Ashigaru ^e	25 mo	+3	+5	-1	15%	9 m	9 kg
Corazza da Gladiatore Leggera	8 mo	+2	+4	-2	10%	9 m	3,2 kg
Farsetto di Cuoio	2 mo	+1	+6	0	0%	9 m	1,6 kg
<i>Giaco di maglia</i>	100 mo	+4	+4	-2	20%	9 m	11,25 kg
Armatura Media							
Armatura fogliascaglie elfica	2.000 mo	+5	+6	-4	20%	6 m	10 Kg
Armatura parziale ^e	50 mo	+4	+4	-3	25%	6 m	13,5 kg
Brigantina	100 mo	+4	+4	-4	20%	6 m	12 Kg
Brigantina ^e	30 mo	+4	+2	-5	30%	6 m	18 Kg
Corazza a scaglie	50 mo	+4	+3	-4	25%	6 m	13 kg
Corazza da gladiatore Media	25 mo	+3	+3	-3	15%	9 m	4,8 kg
Corazza di Pelle conciata	20 mo	+3	+4	-2	15%	9 m	8 kg
Corazza di Pelle di animale	10 mo	+3	+5	-2	10%	9 m	6 kg
<i>Corazza di piastre</i>	200 mo	+5	+3	-4	25%	6 m	13,5 kg
Corazza di piastre leggera	500 mo	+4	+0	-5	0%	6 m	8 Kg
<i>Cotta di maglia</i>	150 mo	+5	+2	-5	30%	6 m	18 kg
Dhenuka ^e	30 mo	+4	+1	-5	25%	6 m	11,25 kg
Lamellare ^e	150 mo	+5	+3	-4	30%	6 m	15,75 Kg
<i>Pelle</i>	15 mo	+3	+4	-3	20%	9 m	11,25 kg
Armatura Pesante							
Armatura a bande	250 mo	+6	+1	-6	35%	6 m*	15,75 kg
Armatura a strisce	200 mo	+6	+0	-7	40%	6 m*	20,25 kg
Armatura completa	1.500 mo	+8	+1	-6	35%	6 m*	22,5 kg
Armatura da campo	1.000 mo	+9	+0	-6	40%	6 m*	26 kg
Armatura di piastre (antica)	3.750 mo	+9	+0	-8	60%	6 m*	24 kg
Armatura di piastre nanica	1.500 mo	+9	+0	-6	80%	6 m*	24 kg
Armatura Gotica (da torneo)	4.000 mo	+10	+0	-7	50%	6 m*	25 kg
Grande Armatura ^e	1000 mo	+7	+2	-5	40%	6 m*	20,25 kg
<i>Mezza armatura</i>	600 mo	+7	+0	-7	40%	6 m*	22,5 kg
Armature speciali							
Leissanga elfica	5.000 mo	+7	+3	-3	20%	6 m**	8 kg
Armatura funebre cerimoniale ¹	50.000 mo	+2 kg	+1	-6	20%	6 m	22,5 kg

* Si può correre solo al doppio della velocità, non al triplo

** Le creature con velocità 6 m mantengono questa velocità. Rappresenta uno Status Symbol per gli elfi. E' un'armatura media.

¹ Un'armatura celebrativa che viene utilizzata durante il viaggio verso l'al di là. Può essere usata dai Lich. Richiede il talento "Competenza nelle armature esotiche".

Tavola XXIX : Bardature

		Costo	Velocità 12m	Velocità 15 m	Velocità 18 m	Peso
Bardature Medie						
Creatura Media	x2	10,5 m	12 m	13,5 m	x1	
Creatura Grande	x4	10,5 m	12 m	13,5 m	x2	
Creatura Enome	x8	12 m	15 m	18 m	x3	
Bardature Pesanti						
Creatura Media	x2	9 m	10,5 m	12 m	x2	
Creatura Grande	x4	9 m	10,5 m	12 m	x3	
Creatura Enome	x8	10,5 m	12 m	13,5 m	x5	

Tavola XXX : Elmi

	Costo	Bonus CA	Pen. Arm. Prova	Prob. Fall. Inc.	Peso
Elmi					
Coppo cuoio	2 mo	-	-	-	-
Coppo in metallo	8 mo	-	-	-	0,45 kg
Elmo	14 mo	-	Spec.	-	1 kg
Elmo con visiera	20 mo	-	-1 (spec.)	-	1,2 kg
Elmo da torneo	30 mo	+1	-2 kg (spec.)	5%	3,2 kg

Gli elmi in genere tendono a dare protezione solo alla testa e al collo. Non si può né vedere né sentire efficacemente con un elmo di metallo. Si ha una probabilità cumulativa del 5% nel lanciare incantesimi con componente (V)

Tavola XXXI : Extra per armature e scudi

	Costo	Danno	Peso
Extra			
Chiodature per armatura	+50 mo	1d6, 20 x2	+4,5 kg
Chiodature pe rscudo	+10 mo	1d6, 20 x2	+2,2 kg

	Costo	Pen. Arm. Prova	Prob. Fall. Inc.	Peso
Guanti				
Guanto di cuoio	2 ma	-	-	-
Guanto di maglia	3 mo	Spec.	Spec.	0,5 kg
Guanto d'arme	2 mo	Spec.	Spec.	0,9 kg
Guanto d'arme chiodato	5 mo	Spec.	Spec.	0,9 kg
Guanto d'arme con sicura	8 mo	Spec.	Spec.	0,9 kg

Non si possono lanciare incantesimi con componenti (M) se si indossano guanti in metallo, ma si possono lanciare incantesimi con componenti (S) se si ha almeno una mano libera.

Tavola XXXII : Scudi

	Costo	Bonus CA	Pen. Arm. Prova	Prob. Fall. Inc.	Peso
Scudi					
Bucker	15 mo	+1	-1	5%	2,2 kg
Castana °	25 mo	+1	-1	5%	9 kg kg
Chahar-aiana °	75 mo	+1	-1	5%	4,5 kg
Guscio di tartaruga gigante °	30 mo	Copertura	-10	50%	20,25 kg
Scudo grande in legno	7 mo	+2 kg	-2 kg	15%	4,5 kg
Scudo grande in metallo	20 mo	+2 kg	-2 kg	15%	6,75 kg
					kg
Scudo piccolo in legno	3 mo	+1	-1	5%	2,2 kg
Scudo piccolo in metallo	9 mo	+1	-1	5%	2,7 kg
Scudo Torre	30 mo	Copertura	-10	50%	20,25 kg
Tessen ° (Ventaglio)	12 mo	+1	-1	5%	0,45 kg
					kg

Tavola XXXIII : Armature (Ordine Alfabetico)

ARMATURE	Costo	Bonus CA	Max Dex Bonus	Pen. Arm. Prova	Prob. Fall. Inc.	Tipo
Armatura a bande	250 mo	+6	+1	-6	35%	Pesante
Armatura a scaglie di cuoio ^e	35 mo	+3	+6	-2 kg	15%	Leggera
Armatura a strisce	200 mo	+6	+0	-7	40%	Pesante
Armatura completa	1.500 mo	+8	+1	-6	35%	Pesante
Armatura d'ossa ^e	20 mo	+3	+4	-3	15%	Leggera
Armatura da campo	1.000 mo	+9 kg	+0	-6	40%	Pesante
Armatura da oPerforanteaio gnomesca	18 mo	+4	+3	-4	20%	Leggera
Armatura di Corda ^e	15 mo	+2 kg	+5	-1	5%	Leggera
Armatura di corteccia elfica	10 mo	+4	+4	0	5%	Leggera
Armatura di cuoio	10 mo	+2 kg	+6	0	10%	Leggera
Armatura di cuoio borchiato	25 mo	+3	+5	-1	15%	Leggera
Armatura di cuoio composta	15 mo	+3	+6	-1	15%	Leggera
Armatura di cuoio elfica	50 mo	+1	+8	0	0%	Leggera
Armatura di piastre (antica)	3.750 mo	+9 kg	+0	-8	60%	Pesante
Armatura di piastre nanica	1.500 mo	+9 kg	+0	-6	80%	Pesante
Armatura fogliascaglie elfica	2 kg.000 mo	+5	+6	-4	20%	Media
Armatura funebre cerimoniale ²	50.000 mo	+2 kg	+1	-6	20%	Speciale
Armatura Gotica (da torneo)	4.000 mo	+10	+0	-7	50%	Pesante
Armatura imbottita	5 mo	+1	+8	0	5%	Leggera
Ashigaru ^e	25 mo	+3	+5	-1	15%	Leggera
Brigantina	100 mo	+4	+4	-4	20%	Media
Brigantina ^e	30 mo	+4	+2 kg	-5	30%	Media
Corazza a scaglie	50 mo	+4	+3	-4	25%	Media
Corazza da Gadiatore Leggera	8 mo	+2 kg	+4	-2 kg	10%	Leggera
Corazza da gladiatore Media	25 mo	+3	+3	-3	15%	Media
Corazza di Pelle conciata	20 mo	+3	+4	-2 kg	15%	Media
Corazza di Pelle di animale	10 mo	+3	+5	-2 kg	10%	Media
Corazza di piastre	200 mo	+5	+3	-4	25%	Media
Corazza di piastre leggera	500 mo	+4	+0	-5	0%	Media
Cotta di maglia	150 mo	+5	+2 kg	-5	30%	Media
Dhenuka ^e	30 mo	+4	+1	-5	25%	Media
Farsetto di Cuoio	2 mo	+1	+6	0	0%	Leggera
Giacco di maglia	100 mo	+4	+4	-2 kg	20%	Leggera
Grande Armatura ^e	1000 mo	+7	+2 kg	-5	40%	Pesante
Lamellare ^e	150 mo	+5	+3	-4	30%	Media
Leissanga elfica	5.000 mo	+7	+3	-3	20%	Speciale
Mezza armatura	600 mo	+7	+0	-7	40%	Pesante
Pelle	15 mo	+3	+4	-3	20%	Media

Tavola XXXIV : Armature insolite

Taglia	Umanoide		Non umanoide	
	Prezzo	Peso	Prezzo	Peso
Minuscola*	x1/2 kg	x1/10	x1	x1/10
Piccola	x1	x1/2 kg	x2	x1/2 kg
Media	x1	x1	x2	x1
Grande	x2	x2	x4	x2
Enorme	x4	x5	x8	x5

*Amnesso che si trovi un fabbricante che riesca a realizzarla.Dimezzare la CA.

e : Armatura esotica, comune in campagne Orientali

* Si può correre solo al doppio della velocità, non al triplo

** Le creature con velocità 6 m mantengono questa velocità. Rappresenta uno Status Simbol Perforante gli elfi.E' un'armatura media.

² Un armatura celebrativa che viene utilizzata Perforante il viaggio verso l'al di là. Può essere usata dai Lich. Richiede il talento "Competenza nelle armature esotiche".

Tavola XXXV : Armi

Armi Semplici – Da mischia

Taglia	Costo	Danno	Critico	Inc. Gittata	Peso	Tipo	Note	Dur	PF
Attacchi senz'armi									
Colpo senz'armi (Piccola)		1d2	20x2			C			
Colpo senz'armi (Media)		1d3	20x2			C			
Guanto d'arme	2 mo	*	20x2		0,9 kg	C			
Minuscola									
Baionetta da balestra	12 mo	1d4	19-20x2		1,2 kg	P		10	1
Coltello	5 ma	1d3	20x2		0,2 kg	T/P		10	1
Guanto d'arme chiodato	5 mo	1d4	20x2		0,9 kg	P		10	1
Mannaia	3 ma	1d4	20x3		1,2 kg	T		20	2
Mattucashlass	10 mo	1d3	19-20x2		0,9 kg	P		10	1
Misericordia	3 mo	1d3	19-20x2		0,9 kg	P		5	1
Pugnale	2 mo	1d4	19-20x2	3 m	0,45 kg	P		10	1
Pugnale da mischia	2 mo	1d4	20x3		0,9 kg	P	Detto anche "katar"	10	1
Sfondagiaco	3 mo	1d4	18-20x2		0,45 kg	P		15	2
Sgain Dubn							Vedi : Stivale con Lama		
Skain	3 mo	1d4	19-20x2		0,2 kg	P		10	1
Stiletto	8 ma	1d3	20x2		0,2 kg	P	+2 kg al TxC fino ad armature leggere.	10	1
Stivale con Lama ^e	15 mo	1d4	19-20x2		0,45 kg	P	+2 kg alle prove di Artista della fuga. Se usato come arma, è un'arma esotica.		
Tanto ^e	3 ma	1d4	19-20x2		0,45 kg	P/T		10	1
Piccola									
Adze ^e	3 ma	1d4+1	20x2	3 m	1,2 kg	P/T		10	2 kg
Clava	-	1d6	20x2		1,35 kg	C		5	3
Falcetto	6 mo	1d6	20x2		1,35 kg	T		5	2 kg
Frustino	8 mo	1d6	20x2		1,2 kg	C		10	10
Mazza da cavaliere	5 mo	1d6	20x2		2,7 kg	C		5	10
Mazza leggera	5 mo	1d6	20x2		2,7 kg	C		10	10
Pugnale lungo	5 mo	1d6-1	19-20x2		0,9 kg	P/T		10	2 kg
Torcia	1 mr	1d4	20x2		1 kg	C	Può incendiare	5	2 kg
Media									
Bastone chiodato	3 mo	1d6+1	20x2		2,4 kg	C/P		5	10
Bastone piccolo ‡		1d4/1d4	20x2		1,2 kg	C		3	4
Machete	3 mo	1d8	20x3		2 kg	T		10	5
Maglio da guerra	8 mo	1d8	20x3		4,5 kg	C		10	25
Mazza da fante	12 mo	1d8	20x2		5,4 kg	C		5	25
Mazza pesante	12 mo	1d8	20x2		5,4 kg	C		10	25
Mazzafrusto battigrano ^A	5 ma	1d4	20x2		1 kg	C	-2 kg al TxC	5	3
Mezzalancia ^c	1 mo	1d6	20x3	6 m	1,35 kg	P		5	3
Morning Star	8 mo	1d8	20x2		3,6 kg	C/P		5	2 kg
Randello		1d6	20x2	3 m	1,35 kg	C		5	15
Grande									
Angon ^P	2 mo	1d6+1	20x3	3 m	2,4 kg	P			
Bastone ferrato ‡		1d6/1d6	20x2		1,8 kg	C		5	8
Bo ^e ‡	2 mr	1d6/1d6	20x2		1,8 kg	C		5	10
Cateia ^e ^P	2 mo	2d6	20x2	6 m	0,8 kg	P		10	10
Forcone da Contadino	8 ma	1d6	20x2		1,35 kg	P	-1 al TxC	5	5
Lancia corta ^A	2 mo	1d8	20x3	6 m	2,2 kg	P		5	5
Martello da minatore ^h	5 mo	1d10	20x2		9 kg	C	-4 al TxC	5	5
Piccone da contadino	4 mo	1d6	20x3		1,8 kg	P	-1 al TxC	5	2 kg
Rokushakubo ^e	5 ma	1d6/1d6	20x2		1,2 kg	C		5	8

Armi semplici - Distanza

Taglia	Costo	Danno	Critico	Inc. Gittata	Peso	Tipo	Note	Dur	PF
Frecce e Quadrelli									
Proiettili per fionda (10)	1 ma	1d4							
Quadrelli leggeri (10)	1 mo	1d6					Per balestra leggera	10	1
Quadrelli Pesanti (10)	1 mo	1d8					Per balestra media e pesante	10	1
Quadrello Rampino (1)	20 mo	1d3			3,4 Kg		Collegato a 36 m di fune robusta.	10	1
Piccola									
Balestra leggera	35 mo	1d8	19-20x2	24 m	2,7 kg	P		10	10
Dardi	5 ma	1d4	20x2	6 m	0,2 kg			10	1
Fionda		1d4	20x2	15 m		C		10	5
Media									
Balestra lanciarampini	70 mo	1d3	20x2	36 m	5,4 kg		Lancia rampini fino a 36 m.	10	10
Balestra pesante	50 mo	1d10	19-20x2	36 m	4 kg	P		10	10
Giavellotto	1 mo	1d6	20x2	9 m	0,9 kg	P	-4 se usato in mischia	8	1
Mazza chiodata da lancio	4 mo	1d6	20x2	6 m	1,8 kg	C		10	5
Grande									
Bastone-fionda		1d4	20x2	18 m	0,45 kg kg	C	Non può colpire bersagli adiacenti	5	2 kg
Armi da Guerra - Mischia									
Taglia	Costo	Danno	Critico	Inc. Gittata	Peso	Tipo	Note	Dur	PF
Minuscola									
Jambiya ^e	4 mo	1d4	19-20x2		0,45 kg kg	P/T		10	1
Piccola									
Abbasi ^e	20 mo	2d6	19-20x2		2 kg	P/T	+2 kg ai tiri per spaccare l'arma	10	2 kg
Accetta da guerra	10 mo	1d4+1	20x3		1,2 kg	T		5	2 kg
Ascia	6 mo	1d6	20x3		2,2 kg	T		5	2 kg
Ascia da lancio	8 mo	1d6	20x2	3 m	1,8 kg	T		5	5
Baionetta ^c	5 mo	1d4	19-20x2		0,9 kg	P	Applicabile ad uno strumento musicale	10	1
Bearded, (ad una mano)	10 mo	1d4+1	20x3		0,9 kg g	T	Usata come arma secondaria da un -2 kg all'iniziativa.	5	2 kg
Cutlass	15 mo	1d6	19-20x2		1,35 kg	T/P		10	2 kg
Dusack	12 mo	1d6	20x2		1,2 kg	T		10	2 kg
Fioretto	30 mo	1d6	20x3		1 kg	P		10	2 kg
Franc-taupin	18 mo	1d8	19-20x2		1,2 kg	P		10	2 kg
Fransisca	3 mo	1d6	20x2	3 m	0,6 kg	T		10	2 kg
Gladio	50 mo	1d6+1	19-20x2		1,2 kg	T		10	2 kg
Hegyester ^{e c}	20 mo	1d6	19-20x2		4,5 kg	P	Utilizzabile solo in carica.	10	2 kg
Lancia da Cav. Leggera ^m	6 mo	1d6	20x3		2,2 kg	P		7	5
Machaira ^e	10 mo	2d4	20x2		2,8 kg	T		10	2 kg
Manchu ^e	18 mo	2d4	19-20x2		1,2 kg	T		10	2 kg
Manganello	1 mo	1d6 §	20x2		1,35 kg	C		4	2 kg
Martello leggero	1 mo	1d4	20x2	6 m	0,9 kg	C		5	5
Piccone leggero	4 mo	1d4	20x4		1,8 kg	P		5	4
Spada corta	10 mo	1d6	19-20x2		1,35 kg	P		10	2 kg

Media									
Ascia da battaglia	10 mo	1d8	20x3		3,15 kg	T		5	5
	30 mo	1d10	19-20x2		4,5 kg	T	Personaggi di taglia media possono usarlo solo a due mani	10	10
Claymore									
Lancia da cav. pesante ^{m†}	10 mo	1d8	20x3		4,5 kg	P		10	25
Martello da guerra	12 mo	1d8	20x3		3,6 kg	C		5	10
Mazzafrusto leggero	8 mo	1d8	20x2		2,2 kg	C	+2 kg nei tentativi di disarmare	5	5
Piccone pesante	8 mo	1d6	20x4		2,7 kg	P		5	8
Sapara ^e	10 mo	1d6+1	20x2		1,2 kg	T		10	5
Sciabola	20 mo	1d8	19-20x2		1,8 kg	T/P		10	5
Scimitarra	15 mo	1d6	18-20x2		1,8 kg	T		10	4
Scramasax ^e	4 mo	1d6	19-20x2		0,5 kg	T		10	5
Seax ^e	10 mo	2d4-1	20x2		1,2 kg	T		10	5
Seax, lunga ^e	18 mo	1d8	19-20x2		1,2 kg	P/T		12	5
Sica	10 mo	1d6	18-20x2		1,2 kg	T		10	5
Spada larga	25 mo	2d4	19-20x2		2,2 kg	T		10	8
Spada lunga	15 mo	1d8	19-20x2		1,8 kg	T		10	5
Spada serpentina	75 mo	1d8	19-20x3		1,2 kg	T		10	5
Stocco ^P	20 mo	1d6	18-20x2		1,35 kg	P		10	2 kg
Striscia ^P	75 mo	1d8	19-20x2		1,8 kg	P		10	2 kg
Talibon ^e	17 mo	1d8	20x2		2 kg,0 kg	P/T		10	5
Taper Axe ^e	5 mo	1d6	20x2	6 m	1,2 kg	T		10	5
Tridente	15 mo	1d8	20x2	3 m	2,2 kg	P		10	5
Tulwar ^e	17 mo	1d6+1	18-20x2		3,2 kg	T		10	5
Wao Lan ^e	15 mo	2d4	20x2		2,4 kg	T		10	5
YaThan ^e	12 mo	2d4	19-20x2		1,6 kg	T		10	5
Grande									
Alabarda ^{c†}	10 mo	1d10	20x3		6,75 kg	P/T	+1 contro corazze pesanti	5	10
Ascia Grande	20 mo	1d12	20x3		9 kg kg	T		5	10
Bardica†	7 mo	2d4	20x3		6,75 kg	T		5	10
Bec de Corbin†	8 mo	1d8	20x4		6,75 kg	P/C	+3 contro corazze di piastre e pesanti	5	10
Clava Grande		1d10	20x2		4,5 kg	C		5	20
Corsesca†	10 mo	2d4	20x3		6,75 kg	P	+2 kg nei tentativi di disarmare	5	10
Falce	18 mo	2d4	20x4		5,4 kg	P/T		5	3
Falchion	75 mo	2d4	18-20x2		7,2 kg	T		10	8
Falcione†	8 mo	1d10	20x3		6,75 kg	T		5	10
Falcione-Giusarma ^{A†}	10 mo	2d4	19-20x3		6,75 kg	P/T	+2 kg a sbilanciare	5	10
Fauchard†	5 mo	1d6	20x3		5,85 kg	T		5	10
Giusarma ^{A†}	9 mo	2d4	20x3		6,75 kg	T	+2 kg a sbilanciare	5	10
Giusarma-Becco ^{A†}	7 mo	2d4	20x3		7,2 kg	P/T	+2 kg a sbilanciare	5	10
Joustin ^{m†}	20 mo	1d4	20x3		4,5 kg	P	Usata nei tornei cavallereschi	5	5
Maglio	15 mo	1d10	20x3		9 kg kg	C		5	10
Martello di Lucerna ^{c†}	7 mo	2d4	19-20x3		6,75 kg	P/C	+2 kg contro corazze di piastre	5	10
Mazzafrusto pesante ^A	15 mo	1d10	19-20x2		9 kg kg	C	+2 kg nei tentativi di sbilanciare	5	10
Partigiana ^{c†}	10 mo	1d6	20x3		2,2 kg	P	+2 kg a disarmare	5	10
Picca ^{c†h}	5 mo	1d6	20x3		5,85 kg	P	Portata di 4,5 m	5	10
Randello Grande	5 mo	1d10	20x2			C		5	45
Spadone	50 mo	2d6	19-20x2		6,75 kg	T		10	10
Spiedo ^{c†}	5 mo	1d6+1	20x3		1,8 kg	P	+2 kg a disarmare, +1 a sbilanciare	5	10
Tridente pesante ^{c†h}	25 mo	1d10	19-20x2	6 m	4,5 kg	P		5	10
Voulge†	5 mo	2d4	20x3		7,2 kg	T		5	10
Zwei-Hander	50 mo	2d6	19-20x2		6,75 kg	T		10	10

Armi da Guerra - Distanza

Taglia	Costo	Danno	Critico	Inc. Gittata	Peso	Tipo	Note	Dur	PF
Frecce e Quadrelli									
Frecce per arco corto (10)	1 mo							5	1
Frecce per arco lungo (10)	1 mo							5	1
Frecce Perforanti (10)	2 mo	1d6	20x4		0,1 kg	P	Usabili solo con archi lunghi. Riducono la CA di 2 kg punti nel primo incremento di gittata.	10	1
Frecce Piatte (5)	5 mr	1d4	20x2		-	C		5	1
Freccia, quadrello argentato	1 mo							5	1
Freccia, quadrello perfetto	7 mo							5	1
Quadrelli pes. perforanti (1)	2 ma	1d6	18-20/x4		-	P	Riducono la CA di 2 kg punti nel primo incremento di gittata.	10	1
Piccola									
Arco Corto ^h	30 mo	1d6	20x3	18 m	0,9 kg	P		5	2 kg
Arco Corto Composito ^h	75 mo	1d6	20x3	21 m	1,2 kg	P		8	7
Arco Corto Potente +1	150 mo	1d6	20x3	(Arco Composito)		P		9 kg	8
Arco Corto Potente +2 kg	225 mo	1d6	20x3	(Arco Composito)		P		10	9 kg
								11	10
Grande									
Arco Lungo ^h	75 mo	1d8	20x3	30 m	1,35 kg	P		5	5
Arco Lungo Composito ^h	100 mo	1d8	20x3	33 m	1,35 kg	P		8	10
Arco Lungo Potente +1	200 mo	1d8	20x3	(Arco Composito)		P		9 kg	11
Arco Lungo Potente +2 kg	300 mo	1d8	20x3	(Arco Composito)		P		10	12
Arco Lungo Potente +3	400 mo	1d8	20x3	(Arco Composito)		P		11	13
Arco Lungo Potente +4	500 mo	1d8	20x3	(Arco Composito)		P		12	14
Armi Esotiche da mischia									
	Costo	Danno	Critico	Inc. Gittata	Peso	Tipo	Note	Dur	PF
Senz'armi									
Cestus	5 mo	1d4	20x2		0,9 kg	C		4	1
Cestus di guardia	10 mo	-	-		1,8 kg	C	Attacco senz'armi. +1 alla CA se usato in difesa completa.	4	1
Minuscola									
Bagh-Nakh	30 mo	1d4	20x2		0,9 kg	P	Lascia le mani libere	10	1
Bracciale Artiglio	30 mo	1d6	19-20x2		0,9 kg	P		10	2 kg
Kama piccola ^s	2 mo	1d4	20x2		0,45 kg	T		3	1
Kukri	8 mo	1d4	18-20x2		1,35 kg	T		10	1
Main Gauche ^x	10 mo	1d4	19-20x2		0,9 kg	P	+3 nei tentativi di disarmare, +1 alla CA in difesa completa.	10	2 kg
Nekode ^s	5 mo	1d4	20x2		0,9 kg	P	+1 a Scalare	3	1
Nunchaku, piccolo ^s	2 mo	1d4	20x2		0,45 kg	C		5	1
Protesi a coltello	8 mo	1d4	19-20x2		0,9 kg	P	Raddoppia la portata di critico contro un avversario a cui sono stati già inflitti dei danni nel corso di una mischia prolungata.	5	1
Pugnale da parata ^x	10 mo	1d3	20x2		0,9 kg	P	+4 nei tentativi di disarmare. In difesa completa, +3 alla CA.	10	2 kg
Pugnale triplo ^x	10 mo	1d4	19-20x2		0,45 kg	P	+3 nei tentativi di disarmare.	10	3

Siangham, piccola ^s	2 mo	1d4	20x2	kg 0,45 kg	P		4	1
Spada Bastarda	35 mo	1d10	19-20x2	kg 4,5 kg	T	Usata a due mani conta come arma da Guerra	10	8
Stivale con lama	15 mo	1d4	19-20x2	kg 0,45 kg	P		5	1
Tanto	280 mo	1d4	19-20x2	kg 0,45 kg	P	Arma perfetta. Conta come arma Semplice in ambientazioni orientali	10	1
Uncino/Staffa ^A	5 mr	1d2	20x3	kg 0,45 kg	P	-2 kg se usato per attaccare; +2 kg nei tentativi di sbilanciare e disarmare	10	2 kg
Piccole								
Garrotta con lucchetto	100 mo	1d8 [@]	18-20x2	kg 0,45 kg	T	Rende possibile lasciare la Garrotta senza abbandonare la presa	7	4
Garrotta di corda	1 ma	1d6 [@]	19-20x2		T		1	2 kg
Garrotta di filo	10 mo	1d8 [@]	18-20x2	1,35 kg	T		7	3
Jitte ^s	5 ma	1d4	20x2	0,9 kg	C	+2 kg nei tentativi di disarmare	10	1
Kama ^s	2 mo	1d6	20x2	0,9 kg	T		5	2 kg
Maniche bilanciate piccole	5 ma	1d4	20x2	1,1 kg	C		5	30
Ninja-to	10 mo	1d6	19-20x2	1,35 kg	T		10	4
Nunchaku	2 mo	1d6	20x2	0,9 kg	C		5	2 kg
Piccone da battaglia gnomesco	10 mo	1d6	20x4	2 kg,2 kg	P	Conta come armada Guerra se usato a due mani da un personaggio di taglia piccola +4 nei tentativi di disarmare.	5	5
Sai ^s , X	1 mo	1d4	20x2	0,9 kg	C		10	2 kg
Siangham	3 mo	1d6	20x2	kg 0,45 kg	P		5	2 kg
Spada a Farfalla ^s	10 mo	1d6	19-20x2	0,9 kg	T		10	5
Spada a Farfalla ^s	10 mo	1d6	19-20x2	0,9 kg	T		10	5
Tonfa ^s	5 ma	1d6	20x2	0,9 kg	C		5	2 kg
Ventaglio da guerra (Gunsen)	30 mo	1d6	20x3	1,35 kg	T	Tiro opposto Raggiungere-Percepire Inganni per ottenere +4 al prossimo tiro per colpire (solo la prima volta che lo si usa)	5	1
Ventaglio da guerra (Tessen)	30 mo	1d3	20x2	1,35 kg	C	+1 alla CA se usato come uno scudo	5	8
Wakizashi	300 mo	1d6	19-20x2	1,35 kg	T	Arma perfetta. Da Guerra in ambientazioni orientali	10	4
Medie								
Ascia da guerra nanica	30 mo	1d10	20x3	kg 6,75 kg	T	Usata a due mani conta come arma da Guerra (valido solo per personaggi nani)	5	10
Catena con pugnale ^A	4 mo	1d4	19-20x2	1,8 kg	P	+2 kg nei tentativi di disarmare, +2 kg nei tentativi di sbilanciare	10	3
Drusus	50 mo	1d6+1	19-20x3	1,35 kg	P	Se non viene affilato ogni 10 scontri, o trattato con cura, -2 kg al danno e critico 20x2	10	2 kg
Flagello ^A	20 mo	1d8	20x2	0,9 kg	T	+2 kg nei tentativi di sbilanciare	5	1
Katana	400 mo	1d10	19-20x2	2,7 kg	T	Arma perfetta. In ambientazioni orientali, da Guerra se usata a due mani	10	8
Kau Sin Ke	15 mo	1d8	20x2	1,8 kg	C		10	10
Kawanaga ^{A, P} Ȳ	10 mo	1d3/1d3	20x2	kg 0,45 kg	T/C	+2 kg nei tentativi di disarmare. Usabile per scalare.	7	5
Khopesh ^A	20 mo	1d8	19-20x2	5,4 kg	T		10	5
Lajatang, piccola ^s †	80 mo	1d6/1d6	20x2	1,35 kg	T		5	2 kg
Maniche bilanciate	5 ma	1d6	20x2	1,12 kg	C		5	20

Martello picca gnomesco	20 mo	1d6/1d4	X3	6,75 kg	T			
Martello-picca gnomesco‡	20 mo	1d6/1d4	20x4	2,7 kg	C/P		5	5
Spada Bastarda	35 mo	1d10	19-20x2	4,5 kg	T	Usata a due mani conta come arma da Guerra	10	8
Spada lunga mercuriale	400 mo	1d8	20x4	2,7 kg	T	-2 kg aggiuntivo di penalità a chi non è competente	10	4
Spatha	10 mo	1d8	20x2	1,8 kg	T	Antenata della spada lunga, senza guardia.	10	5
Ventaglio da guerra (Gunsen)	30 mo	1d6	20x3	1,35 kg	T	Tiro opposto Raggiare-Percepire Inganni per ottenere +4 al prossimo tiro per colpire (solo la prima volta che lo si usa)	5	1
Ventaglio da guerra (Tessen)	30 mo	1d3	20x2	1,35 kg	C	+1 alla CA se usato come uno scudo	5	8
Grande								
Ankus ^{A†}	15 mo	2d4 [§]	20x2	6,75 kg	C		5	10
Bastone a tre sezioni [§]	4 mo	1d8	20x3	3,6 kg	C		5	3
Catena chiodata ^{P, A†}	25 mo	2d4	20x2	6,75 kg	P	Può colpire anche avversari adiacenti. +2 kg nei tentativi di disarmare	10	10
Catena ^{A, P ‡}	5 mo	1d6/1d6	20x2	2,2 kg	C	+2 kg nei tentativi di disarmare.	10	8
Chijiriki ^{A‡}	8 mo	1d6/1d4	20x2	2,7 kg	P/C		10	10
Doppia Ascia orchesca‡	60 mo	1d8/1d8	20x3	11,2 kg	T		5	10
Duom†	20 mo	1d8	20x3	3,6 kg	P	Usabile anche entro 1,5 m; +2 kg nel primo attacco effettuato entro 1,5 m	5	5
Gyrspike ^A	90 mo	1d8/1d8	19-20x2	9 kg	T/C	+2 kg nei tentativi di disarmare	10	10
Kusari-gama ^{A, P ‡}	10 mo	1d6/1d4	20x2	1,35 kg	T/C	+2 kg nei tentativi di disarmare.	10	5
Lajatang [‡]	90 mo	1d8/1d8	20x2	3,15 kg	T		5	10
Manti	15 mo	1d8	20x3	4 kg	P	Permette un attacco di opportunità addizionale	5	10
Mazzafrusto doppio ^{A‡}	90 mo	1d8/1d8	20x2	9 kg	C	+2 kg nei tentativi di disarmare	5	10
Nagamaki ^c	8 mo	2d4	20x3	4,5 kg	T	Arma da Guerra in ambientazioni orientali	5	5
Naginata ^{c†}	10 mo	1d10	20x3	6,75 kg	T	Arma da Guerra in ambientazioni orientali	5	10
No Dachi	50 mo	1d12	18-20x2	6,75 kg	T	Arma da Guerra in ambientazioni orientali	10	10
Sang kauw ‡	95 mo	1d8/1d8	20x3	4,5 kg	P	+1 alla CA se attacchi solo con un'estremità	10	10
Sasumata †	8 mo	1d4 §	20x2	3,6 kg	C	Se colpisce, può iniziare una presa senza attacco di opportunità. Come opzione, può sempre atterrare l'avversario senza effettuare il tiro	5	10
Shikomi-zue ^c	12 mo	1d8	20x3	2,2 kg	P	Con lama nascosta, agisce come un bastone ferrato	10	8
Sodegarami	4 mo	1d4	20x2	2,2 kg	P	Si può iniziare una presa di lotta senza provocare attacchi di opportunità, in seguito ad un tiro per colpire a contatto. Non si può atterrare o ferire l'avversario ma lo si può sempre trascinare o spingere. In questo caso, non infligge danni	5	10
Spada a due lame‡	100 mo	1d8/1d8	19-20x2	6,75 kg	T		10	10
Spada-ascia	10 mo	1d8+1	20x2	4,95 kg	T	-1 al tiro per colpire	10	5

Spadone dell'Ogre	100 mo	1d12	19-20x2	10,3 kg	T	Arma da Guerra se usata a due mani da un personaggio di taglia grande. Personaggi di taglia media necessitano comunque del talento.	10	20
Spadone mercuriale	600 mo	2d6	20x4	7,6 kg	T	-3 aggiuntivo di penalità a chi non è competente	10	8
Tetsubo	4 mo	1d8	19-20x3	6,7 kg	C		5	15
Ugrosh nanico ^{c†}	50 mo	1d8/1d6	20x3	6,7 kg	T/P	La punta di lancia può essere posta per ricevere una carica	5	10

Armi Esotiche - Distanza

Frecce e dardi

Aghi da cerbottana (10)	5 mr	1	20x2	-	P	Di solito sono avvelenati	2 kg	1
Aghi piumati (5)	1 ma	1d2	20x2	-	P		1	1
Cartuccia (5 quadrelli)	1 mo	1d8	19-20x2	0,45 kg	P	Per balestra a ripetizione	10	1
Dardi da cerbottana (10)	1 mo	1d4	20x2	-	P		2 kg	1
Quadrelli argano (5)	5 ma	1d8§	19-20x2	0,2 kg			10	1
Quadrelli piccoli (10)	1 ma	1d4	19-20x2	-	P		10	1
Quadrello grande (5)	5 ma	1d12	19-20x2	0,45 kg	P		10	2 kg
Quadrello grande perforante (5)	6 ma	1d8	19-20x4	0,9 kg	P	Riduce la CA di 4 punti nel primo incr. di gitt. e di 2 kg punti nel secondo. Addizionale -4 cumulativo per ogni incr. di gitt. Addizionale -4 negli incrementi di gittata successivi	10	2 kg
Quadrello grande piatto (5)	1 ma	1d10	20x2	0,45 kg	C		10	2 kg

Minuscola

Balestra a mano	100 mo	1d4		9 m	1,35 kg			10	5
Fukimi Bari	1 mo	1	20x2	3 m	-	P	Fino a 3 per attacco; non aggiungere bonus della For	7	1
Guanto d'arme caricato a molla	200 mo	1d4		6 m	1,8 kg	P	Usa normali quadrelli da balestra piccoli	10	5
Pietre danzanti halfling	3 mo	1d3	20x2	3 m	0,1 kg	C	Dopo aver colpito un bersaglio, rimbalzano addosso ad un altro bersaglio. Effettuare un tiro per colpire con -2 kg. Per usarle con una fionda serve un talento "Competenza con Armi Esotiche" apposito	8	2 kg
Shuriken	1 mo	1	20x2	3 m	- kg	P	Fino a 3 per attacco; non aggiungere bonus di forza	10	1

Piccola

Balestra a mano coperta	125 mo	1d4	19-20x2	6 m	1,8 kg			10	5
Bolas a due sfere ^A	5 mo	1d4	20x2	3 m	0,9 kg	C	Tiro a contatto. Se riesce, sbilancia l'avversario. Se questi fallisce un tiro lottare contro il tiro per colpire originario, rimane avvinghiato in lotta	4	1
Boomerang	5 ma	1d4	20x2	6 m	0,45 kg	C	Un personaggio competente di taglia media può farlo tornare indietro se manca il bersaglio o farlo virare con una penalità di -3 ogni 45° di	5	3

Chakram	15 mo	1d4	20x3	9 m	0,9 kg	T	curva Un personaggio competente di taglia media può farlo tornare indietro se manca il bersaglio o farlo virare con una penalità di -3 ogni 45° di curva.	10	2 kg
Media									
Balestra a ripetizione ^h	250 mo	1d8	19-20x2	24 m	7,2 kg			10	5
Balestra argano ^h	75 mo	1d8 §	19-20x2	15 m	4,5 kg	P	Intralcia l'avversario	10	10
Cerbottana ^h	1 mo	1	20x2	3 m	0,45 kg	P		2 kg	1
Frusta ^A	1 mo	1d2§		4, 5 m	0,9 kg	T	Non danneggia bersagli con più di +1 di armatura o +3 di armatura naturale. Massima gittata 4,5 m. +2 kg nei tentativi di disarmare	5	4
Frusta dentata ^A	25 mo	1d6	19-20x2	4,5 m	1,35 kg	T	Massima gittata 4,5 m. Usabile con la competenza nella frusta	15	5
Frusta Dentata Pot. ^A +1	225 mo	1d6	19-20x2	4,5 m	1,8 kg	T		15	5
Frusta Dentata Pot. ^A +2 kg	325 mo	1d6	19-20x2	4,5 m	2 kg,1 kg	T		15	5
Frusta Dentata Pot. ^A +3	425 mo	1d6	19-20x2	4,5 m	2 kg,3 kg	T		15	5
Frusta Dentata Pot. ^A +4	525 mo	1d6	19-20x2	4,5 m	2,8 kg	T		15	5
Frusta Potente ^A +1	200 mo	1d2+	20x2	4,5 m	1,8 kg	T	Infligge solo danni debilitanti	10	5
Frusta Potente ^A +2	300 mo	1d2+	20x2	4,5 m	2 kg,1 kg	T	Infligge solo danni debilitanti	10	5
Frusta Potente ^A +3	400 mo	1d2+	20x2	4,5 m	2 kg,3 kg	T	Infligge solo danni debilitanti	10	5
Frusta Potente ^A +4	500 mo	1d2+	20x2	4,5 m	2,8 kg	T	Infligge solo danni debilitanti	10	5
Giavellotto rotante	2 mo	1d8	19-20x2	15 m	0,9 kg	P	Avvolgere lo spago attorno al giavellotto è azione di movimento che provoca attacco di opportunità. Fissare il laccio è di round completo.	5	5
Nagaika potente ^A +1	225 mo	1d6	20x3	4,5 m	1,8 kg	T		15	5
Nagaika potente ^A +2 kg	325 mo	1d6	20x3	4,5 m	2 kg,1 kg	T		15	5
Nagaika potente ^A +3	425 mo	1d6	20x3	4,5 m	2 kg,3 kg	T		15	5
Nagaika potente ^A +4	525 mo	1d6	20x3	4,5 m	2,8 kg	T		15	5
Nagaika ^A	25 mo	1d6	20x3	4,5 m	1,8 kg	T	Massima gittata 4,5 m. +2 kg nei tentativi di disarmare	7	5
Rete	20 mo	-	-	3 m	4,5 kg	-	Massima gittata 3 m. Tiro per colpire a contatto o intralcia	1	5
Grande									
Arpione	15 mo	1d10	20x2	9 m	4,5 kg	P	Tiro Riflessi (CD=10+danni) o resta avvinghiata. Prova contrapposta di forza per trattenere il bersaglio. Estrarsi l'arpione richiede un round completo ed infligge gli stessi danni originali	5	10
Balestra grande ^h	100 mo	1d12	19-20x2	45 m	6,75 kg			10	15
Boomerang pesante	5 mo	1d6	20x2	12 m	0,45 kg	C	Boomerang usato da creature di taglia enorme	5	4
Caber	10 mo	-	20x2	3 m	45 kg	C	Attacco ad area contro CA 15. TS Riflessi (CD pari al tiro per colpire) o spostati indietro di 1,5 m. Se non è possibile spostarsi, si subiscono 2d6	5	120
Cerbottana grande ^h	10 mo	1d4	20x2	3 m	1,8 kg	P		5	4
Proiettile orchesco	10 mo	1d6	19-20x3	3 m	6,75 kg	C	Se di taglia piccola o minore,	8	4

kg	si ha un ulteriore -3 di penalità.
----	---------------------------------------

§ Infligge danni debilitanti anziché normali.

^e arma esotica. Il DM potrebbe richiedere il talento specifico.

^c infligge doppio danno se si sta aspettando una carica.

^d queste armi possono infliggere un danno addizionale da combustibile incendiato, acqua santa o acido.

^h queste armi richiedono due mani per essere portate, a prescindere dalla taglia dell'utilizzatore.

^m queste armi infliggono doppi danni quando usate per una carica a cavallo.

^t queste armi possono venire utilizzate dai monaci ed usufruire del maggior numero di attacchi, come se fosse disarmato (arma da monaco).

^A queste armi possono essere utilizzate per effettuare uno sbilanciare; si possono far cadere a terra per evitare di essere sbilanciati a seguito del fallito tentativo.

^P è sempre possibile prendere il talento "Arma Preferita" con quest'arma, a prescindere se leggera o meno per il personaggio

^x utilizzabile come uno scudo. Se usata in questo modo non infligge penalità per attacco con arma secondaria, ma non può essere utilizzata per infliggere danni. Non fornisce bonus di CA. Il bonus al tentativo di disarmare si applica comunque.

[@] danno per ogni singolo round di presa di lotta

⁺ arma con portata; può colpire (e minacciare) bersagli a 3 metri ma non può colpire (né minacciare) bersagli entro 1,5 metri

⁺ arma doppia. Può essere usata come se si combattesse con due armi con una leggera. È possibile scegliere quale delle due estremità sia l'arma primaria e quale la secondaria

[¥] usabile come arma con portata (portata di 3 metri) o come arma doppia. Se usata con portata, può colpire avversari entro 1,5 metri

Descrizione :

Abbasi :	Spada rinforzata di origine Indiana. +2 kg a tutti i tiri per spaccare l'arma.
Adze :	Piccola arma di origini Maori (Toki)
Angon :	Lancia con una punta a V, utilizzata per impedire l'utilizzo dello scudo e sbilanciare l'avversario. Si effettua un attacco contro lo scudo dell'avversario, se l'attacco ha successo, il bersaglio deve superare una prova di forza contrapposta, se fallisce, non può usare lo scudo ed ha un ulteriore penalità di -2 kg alla CA, fino a che non riesce a liberarsi o dallo scudo, o dall'Angon.
Bearded	Piccola accetta di origine scandinava usata dai guerrieri come arma secondaria per disarmare o per impedire l'uso dello scudo all'avversario. Usata come arma secondaria si ha una penalità di -2 kg all'iniziativa.
Cateia:	Lancia di origine Celtica, formata da una punta tagliente attaccata ad una staffa di legno per mezzo di una catena, ha una portata di 3 m.
Dusack :	Piccola spada corta, la guardia è formata da due fili ricurvi verso l'alto e un anello a protezione della mano. E' l'arma preferita nei duelli.
Fioretto :	Sottile stocco. Colpisce solo di punta. Di origine francese.
Franc-taupin :	Spada lunga con la lama che continua sin dopo l'elsa, fino al tallone, [N.d.A. : Il pomo dell'elsa] e termina in un piccolo stiletto.(Nell'italia del XVI secolo erano state bandite, il nome italiano era "Frantopino")
Fransisca :	Scure da guerra, di origine Franca, dal manico corto e leggermente ricurvo verso l'interno.
Hegyester	Spada bastarda senza filo che termina con una punta da picca, utilizzata solamente in carica da un cavaliere. Usata in carica provoca il doppio dei danni.
Jambiya :	Pugnale ricurvo di origine Indiana
Lama da stivale:	
Machaira§	Arma di origine celtica ad un solo filo, curva verso l'interno.
Manchu	Spada di origine cinese, questa spada leggermente ricurva permette di applicare una maggior forza nei fendenti procurando ferite spesso mortali.
Mattucashlass:	Piccolo pugnale scozzese.
Misericordia:	Piccolo stiletto, il nome deriva dall'uso che se ne faceva in battaglia. Veniva utilizzato per dare il colpo di grazia ai cavalieri disarcionati.
Rokushakubo :	
Sapara :	Versione più piccola del Khopesh
Scramasax :	Grossa spada ad un solo filo di origine sassone. Colpisce solo di taglio.
Seax :	Classica spada di origine sassone, simile alla Scramasax.
Sfondagiaco:	Piccolo pugnale a sezione triangolare, può essere usato solo di punta. In battaglia serviva a perforare con estrema facilità i giacchi di maglia.
Sica :	Scimitarra di taglia piccola originaria della Tracia
Skain:	Pugnale, in bronzo di origini Irlandesi.

Sparthe Axe	Ascia di origine Anglossone, con una sola scure.
Spatha :	Classica spada romana dall'impugnatura senza guardia.
Striscia :	Leggermente più fino di una spada lunga, colpisce solo di punta.
Talibon	Pensante spada ricurva verso l'interno, con un solo filo tagliente, usata spesso nelle giungle delle campagne orientali.
Tanto:	Pugnale giapponese portato insieme alla Katana e al wakizashi.
Taper Axe	Ascia da lancio con un pomello sulla parte opposta per bilanciarla.
Tulwar	Scimitarra di origine indiana, leggermente più lunga di una scimitarra classica, e molto più simile ad una sciabola.
Wao Lan	Classica spada di origine cinese, la controparte delle spade europee.

Tavola XXXVI: Armi, in ordine alfabetico.

SA : Attacchi senz'armi
 SM : Armi semplici, da mischia
 SD : Armi semplici, distanza
 GM : Armi da guerra, Mischia
 GD : Armi da guerra, Distanza
 EM : Armi esotiche, da mischia
 ED : Armi esotiche, Distanza
 ESA : Attacchi senz'armi, esotica
 F : Frece e quadrelli

Mi : Taglia Minuscola
 P : Taglia Piccola
 M : Taglia Media
 G : Taglia Grande
 E : Taglia Enorme

ARMI	Costo	Danno	Critico	Inc. Gittata	Peso	Tipo	Categoria	Taglia
Abbasi ^e	20 mo	2d6	19-20x2		2 kg	P/T	GM	P
Accetta da guerra	10 mo	1d4+1	20x3		1,2 kg	T	GM	P
Adze ^e	3 ma	1d4+1	20x2		1,2 kg	P/T	SM	P
Aghi cerbottana (10)	1 mo	1	20x2				F	
Aghi da cerbottana (10)	5 mr	1	20x2		-	P	F	
Aghi piumati (5)	1 ma	1d2	20x2		.	P	F	
Alabarda ^{c A+}	10 mo	1d10	20x3		6,75 kg	P/T	GM	G
Angon ^P	2 mo	1d6+1	20x3	3 m	2 kg	P	SM	G
Ankus ^{A+}	15 mo	2d4 §	20x2		6,75 kg	C	EM	G
Arco Corto Composito ^h	75 mo	1d6	20x3	21m	0,9 kg		GD	M
Arco Corto Potente +1	150 mo	(Arco Composito)					GD	M
Arco Corto Potente +2 kg	225 mo	(Arco Composito)					GD	M
Arco Corto ^h	30 mo	1d6	20x3	18 m	0,9 kg		GD	M
Arco Lungo Composito ^h	100 mo	1d8	20x3	33m	1,35 kg		GD	G
Arco Lungo Potente +1	200 mo	(Arco Composito)					GD	G
Arco Lungo Potente +2 kg	300 mo	(Arco Composito)					GD	G
Arco Lungo Potente +3	400 mo	(Arco Composito)					GD	G
Arco Lungo Potente +4	500 mo	(Arco Composito)					GD	G
Arco Lungo ^h	75 mo	1d8	20x3	30m	1,35 kg		GD	G
Arpione	15 mo	1d10	20x2	9 m	4,5 kg	P	ED	G
Ascia	6 mo	1d6	20x3		2,2 kg	T	GM	P
Ascia da battaglia	10 mo	1d8	20x3		3,15 kg	T	GM	M
Ascia da guerra nanica	30 mo	1d10	20x3		6,75 kg	T	EM	M
Ascia da lancio	8 mo	1d6	20x2	3 m	1,8 kg	T	GM	P
Ascia Grande	20 mo	1d12	20x3		9 kg	T	GM	G
Bagh-Nakh	30 mo	1d4	20x2		0,9 kg	P	EM	Mi
Baionetta ^c	5 mo	1d4	19-20x2		0,9 kg	P	GM	P
Baionetta da balestra	12 mo	1d4	19-20x2		1,2 kg	P	SM	Mi
Balestra a m. coperta	125 mo	1d4	19-20x2	6 m	1,8 kg		ED	P
Balestra a mano	100 mo	1d4	19-20x2	9 m	1,35 kg		ED	Mi
Balestra a ripetizione ^h	250 mo	1d8	19-20x2	24 m	7,2 kg		ED	M
Balestra argano ^h	75 mo	1d8	20x2	15 m	4,5 kg	P	ED	M

Balestra grande ^h	100 mo	1d12	19-20x2	45 m	6,75 kg		ED	G
Balestra lanciarampini	70 mo	1d3	20x2	36 m	5,4 kg		SD	M
Balestra leggera	35 mo	1d8	19-20x2	24 m	2,7 kg	P	SD	P
Balestra pesante	50 mo	1d10	19-20x2	36 m	4 kg	P	SD	M
Bardica [†]	7 mo	2d4	20x3		6,75 kg	T	GM	G
Bastone 3 Sezioni	4 mo	1d8	20x2		1,8 kg	C	EM	G
Bastone chiodato	3 mo	1d6+1	20x2		2,4 kg	C/P	SM	M
Bastone ferrato [‡]		1d6/1d6	20x2		1,8 kg	C	SM	G
Bastone piccolo [‡]	2 mo	1d4/1d4	20x2		1,2 kg	C	SM	M
Bastone-fionda		1d4	20x2	18 m	0,45 kg	C	SD	G
Bearded, (ad una mano)	10 mo	1d4+1	20x3		0,9 kg	T	GM	P
Bec de Corbin [†]	8 mo	1d8	20x4		6,75 kg	P/C	GM	G
Bo [‡]	2 mr	1d6/1d6	20x2		1,8 kg	C	SM	G
Bolas a due sfere ^A	5 mo	1d4	20x2	3 m	0,9 kg	C	ED	P
Boomerang	5 ma	1d4	20x2	6 m	0,45 kg	C	ED	P
Boomerang pesante	5 mo	1d6	20x2	12m	0,45 kg	C	ED	G
Bracciale Artiglio	30 mo	1d4	19-20x2		0,9 kg	P	EM	Mi
Caber	10 mo	-	20x2	3 m	45 kg	C	ED	G
Cartuccia (5 quadrelli)	1 mo	1d8	19-20x2		0,45 kg	P	F	
Cateia ^{e P}	2 mo	2d6	20x2	6 m	0,8 kg	P	SM	G
Catena chiodata ^{P, A†}	25 mo	2d4	20x2		6,75 kg	P	EM	G
Catena con pugnale ^A	4 mo	1d4	19-20x2		1,8 kg	P	EM	M
Catena ^{A, P, ‡}	5 mo	1d6/1d6	20x2		2,25 kg	C	EM	G
Cerbottana	1 mo	1	20x2	3 m	0,9 kg	P	ED	M
Cerbottana grande ^h	10 mo	1d4	20x2	3 m	1,8 kg	p	ED	G
Cestus	5 mo	1d4	20x2		0,9 kg	C	ESA	
Cestus di guardia	10 mo	-	-		1,8 kg	C	ESA	
Chakram	15 mo	1d4	20x3	9 m	0,9 kg	T	ED	P
Chijiriki ^{A†}	8 mo	1d6/1d4	20x2		2,7 kg	P/C	EM	G
Clava	-	1d6	20x2	3 m	1,35 kg	C	SM	P
Clava Grande		1d10	20x2		4,5 kg	C	GM	G
Claymore	30 mo	1d10	19-20x2		4,5 kg	T	GM	M
Colpo senz'armi		1d3	20x2			C	SA	M
Colpo senz'armi		1d2	20x2			C	SA	P
Coltello	5 ma	1d3	20x2		0,2 kg	T/P	SM	Mi
Corsesca [†]	10 mo	2d4	20x3		6,75 kg	P	GM	G
Cutlass	15 mo	1d6	19-20x2		1,35 kg	T/P	GM	P
Dardi	5 ma	1d4	20x2	6 m	0,2 kg		SD	P
Dardi argano (10)	5 mo				0,2 kg		F	
Dardi Cerbottana (10)	1 mo	1d4	20x2		0,45 kg		F	
Dardo Rampino (1)	100 mo				3,2 kg		F	
Doppia Ascia orchesca [‡]	60 mo	1d8/1d8	20x3		11,2 kg	T	EM	G
Drusus	50 mo	1d6+1	19-20x3		1,35 kg	P	EM	M
Duom [†]	20 mo	1d8	20x3		3,6 kg	P	EM	G
Dusack	12 mo	1d6	20x2		1,2 kg	T	GM	P
Falce	18 mo	2d4	20x4		5,4 kg	P/T	GM	G
Falcetto	6 mo	1d6	20x2		1,35 kg	T	SM	P
Falchion	75 mo	2d4	18-20x2		7,2 kg	T	GM	G
Falcione [†]	8 mo	1d10	20x3		6,75 kg	T	GM	G
Falcione-Giusarma ^{A†}	10 mo	2d4	19-20x3		6,75 kg	P/T	GM	G
Fauchard [†]	5 mo	1d6	20x3		5,85 kg	T	GM	G
Fionda		1d4	20x2	15 m		C	SD	P
Fioretto	30 mo	1d6	20x3		1 kg	P	GM	P
Flagello ^A	20 mo	1d8	20x2		0,9 kg	T	EM	M
Forcone da Contadino	8 ma	1d6	20x2		1,35 kg	P	SM	G
Franc-taupin	18 mo	1d8	19-20x2		1,2 kg	P	GM	P
Fransisca	3 mo	1d6	20x2	3 m	0,6 kg	T	GM	P
Frecce per arco corto (10)	1 mo						F	
Frecce per arco lungo (10)	1 mo						F	
Frecce Perforanti (10)	2 mo	1d6	20x4		0,45 kg	P	F	
Frecce Piatte (5)	5 mr	1d4	20x2		0,45 kg	C	F	
Freccia dell'alchimista (1)	75 mo						F	
Freccia, quadrello argentato	1 mo						F	
Freccia, quadrello perfetto	7 mo						F	
Frusta dentata	25 mo	1d6	19-20x2	4,5 m	1,35 kg	T	ED	M
Frusta Dentata Potente +1	225 mo	1d6	19-20x2		1,8 kg	T	ED	M
Frusta Dentata Potente +2	325 mo	1d6	19-20x2		2,1 kg	T	ED	M
Frusta Dentata Potente +3	425 mo	1d6	19-20x2		2,5 kg	T	ED	M
Frusta Dentata Potente +4	525 mo	1d6	19-20x2		2,8 kg	T	ED	M
Frusta Potente +1	200 mo	1d2+	20x2		1,8 kg	T	ED	M
Frusta Potente +2	300 mo	1d2+	20x2		2,1 kg	T	ED	M

Frusta Potente +3	400 mo	1d2+	20x2		2,5 kg	T	ED	M
Frusta Potente +4	500 mo	1d2+	20x2		2,8 kg	T	ED	M
Frusta ^A	1 mo	1d2§		4,5 m	0,9 kg	T	ED	M
Frustino	8 mo	1d6	20x2		1,2 kg	C	SM	P
Fukimi Bari	1 mo	1	20x2	3 m	0,45 kg	P	ED	Mi
Garrotta con lucchetto	100 mo	1d8 [@]	18-20x2		0,45 kg	T	EM	P
Garrotta di corda	1 ma	1d6 [@]	19-20x2			T	EM	P
Garrotta di filo	10 mo	1d8 [@]	18-20x2		1,35 kg	T	EM	P
Giavellotto	1 mo	1d6	20x2	9 m	0,9 kg	P	SD	M
Giavellotto rotante	2 mo	1d8	19-20x2	15 m	0,9 kg	P	ED	M
Giusarma ^{A+}	9 mo	2d4	20x3		6,75 kg	T	GM	G
Giusarma-Becco ^{A+}	7 mo	2d4	20x3		7,2 kg	P/T	GM	G
Gladio	50 mo	1d6+1	19-20x2		1,2 kg	T	GM	P
Guanto d'arme	2 mo	*	20x2		0,9 kg	C	SA	
Guanto d'arme c. a molla	200 mo	1d4		6 m	1,8 kg	P	ED	Mi
Guanto d'arme chiodato	5 mo	1d4	20x2		0,9 kg	P	SM	Mi
Gyrspike ^A	90 mo	1d8/1d8	19-20x2		9 kg	T/C	EM	G
Hegyster ^{e c}	20 mo	1d6	19-20x2		4,5 kg	P	GM	P
Jambiya ^e	4 mo	1d4	19-20x2		0,45 kg	P/T	GM	P
Jitte ^s	5 ma	1d4	20x2		0,9 kg	C	EM	P
Joustin ^{m+}	20 mo	3d4 §	20x3		4,5 kg	P	GM	G
Kama piccola ^s	2 mo	1d4	20x2		0,45 kg	T	EM	Mi
Kama ^s	2 mo	1d6	20x2		0,9 kg	T	EM	P
Katana	400 mo	1d10	19-20x2		2,7 kg	T	EM	M
Kau Sin Ke	15 mo	1d8	20x2		1,8 kg	C	EM	M
Kawanaga ^{A, P, ¥}	10 mo	1d3/1d3	20x2		0,45 kg	T/C	EM	M
Khopesh ^A	20 mo	1d8	19-20x2		5,4 kg	T	EM	M
Kukri	8 mo	1d4	18-20x2		1,35 kg	T	EM	Mi
Kusari-gama ^{A, P, ¥}	10 mo	1d6/1d4	20x2		1,35 kg	T/C	EM	G
Lajatang, piccola ^{s, ‡}	80 mo	1d6/1d6	20x2		1,35 kg	T	EM	M
Lajatang ^{s, ‡}	90 mo	1d8/1d8	20x2		3,15 kg	T	EM	G
Lancia corta ^A	2 mo	1d8	20x3	6 m	2,2 kg	P	SM	G
Lancia da cav. leggera ^{m+}	6 mo	1d6	20x3		2,25 kg	P	GM	P
Lancia da cav. pesante ^{m+}	10 mo	1d8	20x3		4,5 kg	P	GM	M
Machaira ^e	10 mo	2d4	20x2		2,8 kg	T	GM	P
Machete	3 mo	1d8	20x3		2 kg	T	SM	M
Maglio	15 mo	1d10	20x3		9 kg	C	GM	G
Maglio da guerra	8 mo	1d8	20x3		4,5 kg	C	SM	M
Main Gauche ^x	10 mo	1d4	19-20x2		0,9 kg	P	EM	Mi
Manchu ^e	18 mo	2d4	19-20x2		1,2 kg	T	GM	P
Manganello	1 mo	1d6 §	20x2		1,35 kg	C	GM	P
Maniche bilanciate	5 ma	1d6	20x2		1,1 kg	C	EM	M
Maniche bilanciate piccole	5 ma	1d4	20x2		1,1 kg	C	EM	P
Mannaia	3 ma	1d4	20x3		1,2 kg	T	SM	Mi
Manti	15 mo	1d8	20x3		4 kg	P	EM	G
Martello da guerra	12 mo	1d8	20x3		3,6 kg	C	GM	M
Martello da minatore ^h	5 mo	1d10	20x2		9 kg	C	SM	G
Martello di Lucerna ^{c+}	7 mo	2d4	19-20x3		6,75 kg	P/C	GM	G
Martello leggero	1 mo	1d4	20x2	6 m	0,9 kg	C	GM	P
Martello-picca gnomesco [‡]	20 mo	1d6/1d4	20x4		2,7 kg	C/P	EM	M
Mattucashlass	10 mo	1d3	19-20x2		0,9 kg	P	SM	Mi
Mazza chiodata da lancio	4 mo	1d6	20x2	6 m	1,8 kg	C	SD	M
Mazza da cavaliere	5 mo	1d6	20x2		2,7 kg	C	SM	P
Mazza da fante	12 mo	1d8	20x2		5,4 kg	C	SM	M
Mazza leggera	5 mo	1d6	20x2		2,7 kg	C	SM	P
Mazza pesante	12 mo	1d8	20x2		5,4 kg	C	SM	M
Mazzafrusto battigrano ^A	5 ma	1d4	20x2		1 kg	C	SM	M
Mazzafrusto doppio ^{A, ‡}	90 mo	1d8/1d8	20x2		9 kg	C	EM	G
Mazzafrusto leggero	8 mo	1d8	20x2		2,2 kg	C	GM	M
Mazzafrusto pesante ^A	15 mo	1d10	19-20x2		9 kg	C	GM	G
Mezzalancia ^c	1 mo	1d6	20x3	6 m	1,35 kg	P	SM	M
Misericordia	3 mo	1d3	19-20x2		0,9 kg	P	SM	Mi
Morning Star	8 mo	1d8	20x2		3,6 kg	C/P	SM	M
Nagaika Potente +1	225 mo	1d6	20x3		1,8 kg	T	ED	M
Nagaika Potente +2	325 mo	1d6	20x3		2,1 kg	T	ED	G
Nagaika Potente +3	425 mo	1d6	20x3		2,5 kg	T	ED	G
Nagaika Potente +4	525 mo	1d6	20x3		2,8 kg	T	ED	G
Nagaika ^A	25 mo	1d6	20x3	4,5 m	1,8 kg	T	ED	M
Nagamaki ^c	8 mo	2d4	20x3		4,5 kg	T	EM	G
Naginata ^{c+}	10 mo	1d10	20x3		6,75 kg	T	EM	G
Nekode ^s	5 mo	1d4	20x2		0,9 kg	P	EM	Mi

Ninja-to	10 mo	1d6	19-20x2		1,35 kg	T	EM	P
No Dachi	50 mo	1d12	18-20x2		6,75 kg	T	EM	G
Nunchaku	2 mo	1d6	20x2		0,9 kg	C	EM	P
Nunchaku, piccolo ^s	2 mo	1d4	20x2		0,45 kg	C	EM	Mi
Partigiana ^{††}	10 mo	1d6	20x3		2,25 kg	P	GM	G
Picca ^{c††}	5 mo	1d6	20x3		5,85 kg	P	GM	G
Piccone da B. gnomesco	10 mo	1d6	20x4		2,25 kg	P	EM	P
Piccone da contadino	4 mo	1d6	20x3		1,8 kg	P	SM	G
Piccone leggero	4 mo	1d4	20x4		1,8 kg	P	GM	P
Piccone pesante	8 mo	1d6	20x4		2,7 kg	P	GM	M
Pietre danzanti halfling	3 mo	1d3	20x2	3 m	0,1 gk	C	ED	Mi
Proiettile orchesco	10 mo	1d6	19-20x3	3 m	6,75 kg	C	ED	G
Proiettili per fionda (10)	1 ma				0,45 kg		F	
Protesi a coltello	8 mo	1d4	19-20x2		0,9 kg	P	EM	Mi
Pugnale	2 mo	1d4	19-20x2	3 m	0,45 kg	P	SM	Mi
Pugnale da Mischia	2 mo	1d4	20x3		0,9 kg	P	SM	Mi
Pugnale da parata ^x	10 mo	1d3	20x2		0,9 kg	P	EM	Mi
Pugnale lungo	5 mo	1d6-1	19-20x2		0,9 kg	P/T	SM	P
Pugnale triplo ^x	10 mo	1d4	19-20x2		0,45 kg	P	EM	Mi
Quadrelli argano (5)	5 ma	1d8§	19-20x2		0,2 kg		F	
Quadrelli leggeri (10)	1 mo				0,45 kg		F	
Quadrelli pes. perforanti (1)	2 ma	1d6	18-20/x4		0,9 kg	P	F	
Quadrelli Pesanti (10)	1 mo				0,9 kg		F	
Quadrelli piccoli (10)	1 ma	1d4	19-20x2		0,45 kg	P	F	
Quadrello grande (5)	5 ma	1d12	19-20x2		0,45 kg	P	F	
Quadrello perforante (5)	6 ma	1d8	19-20x4		0,9 kg	P	F	G
Quadrello piatto (5)	1 ma	1d10	20x2		0,45 kg	C	F	G
Quadrello Rampino (1)	20 mo						F	
Randello		1d6	20x2	3 m	1,35 kg	C	SM	M
Randello Grande	5 mo	1d10	20x2			C	GM	G
Rete	20 mo	-	-	3 m	4,5 kg	-	ED	M
Rokushakubo ^e	5 ma	1d6/1d6	20x2		1,2 kg	C	SM	G
Sai ^{s, x}	1 mo	1d4	20x2		0,9 kg	C	EM	P
Sang kauw ‡	95 mo	1d8/1d8	20x3		4,5 kg	P	EM	G
Sapara ^e	10 mo	1d6+1	20x2		1,2 kg	T	GM	M
Sasumata †	8 mo	1d4 §	20x2		3,6 kg	C	EM	G
Sciabola	20 mo	1d8	19-20x2		1,8 kg	T/P	GM	M
Scimitarra	15 mo	1d6	18-20x2		1,8 kg	T	GM	M
Scramasax ^e	4 mo	1d6	19-20x2		0,5 kg	T	GM	M
Seax ^e	10 mo	2d4-1	20x2		1,2 kg	T	GM	M
Seax, lunga ^e	18 mo	1d8	19-20x2		1,2 kg	P/T	GM	M
Sfondagiaco	3 mo	1d4	18-20x2		0,45 kg	P	SM	Mi
Sgain Dubn							SM	Mi
Shikomi-zue ^c	12 mo	1d8	20x3		2,25 kg	P	EM	G
Shuriken	1 mo	1	20x2	3 m	0,05 kg	P	ED	Mi
Siangham	3 mo	1d6	20x2		0,45 kg	P	EM	P
Siangham, piccola ^s	2 mo	1d4	20x2		0,45 kg	P	EM	Mi
Sica	10 mo	1d6	18-20x2		1,2 kg	T	GM	M
Skain	3 mo	1d4	19-20x2		0,2 kg	P	SM	Mi
Sodegarami	4 mo	1d4	20x2		2,25 kg	P	EM	G
Spada a due lame‡	100 mo	1d8/1d8	19-20x2		6,75 kg	T	EM	G
Spada a Farfalla ^s	10 mo	1d6	19-20x2		0,9 kg	T	EM	P
Spada Bastarda	35 mo	1d10	19-20x2		4,5 kg	T	EM	M
Spada corta	10 mo	1d6	19-20x2		1,35 kg	P	GM	P
Spada larga	25 mo	2d4	19-20x2		2,25 kg	T	GM	M
Spada lunga	15 mo	1d8	19-20x2		1,8 kg	T	GM	M
Spada lunga mercuriale	400 mo	1d8	20x4		2,7 kg	T	EM	M
Spada serpentina	75 mo	1d8	19-20x3		1,2 kg	T	GM	M
Spada-ascia	10 mo	1d8+1	20x2		4,95 kg	T	EM	G
Spadone	50 mo	2d6	19-20x2		6,75 kg	T	GM	G
Spadone dell'Ogre	100 mo	2d8	19-20x2		10,35 kg	T	EM	E
Spadone mercuriale	600 mo	2d6	20x4		7,65 kg	T	EM	G
Spatha	10 mo	1d8	20x2		1,8 kg	T	EM	M
Spiedo ^{c††}	5 mo	1d6+1	20x3		1,8 kg	P	GM	G
Stiletto	8 ma	1d3	20x2		0,2 kg	P	SM	Mi
Stivale con Lama ^e	15 mo	1d4	19-20x2		0,45 kg	P	EM	Mi
Stocco ^p	20 mo	1d6	18-20x2		1,35 kg	P	GM	M
Striscia ^p	75 mo	1d8	19-20x2		1,8 kg	P	GM	M
Talibon ^e	17 mo	1d8	20x2		2 kg	P/T	GM	M
Tanto	280 mo	1d4	19-20x2		0,45 kg	P	EM	Mi
Taper Axe ^e	5 mo	1d6	20x2	6 m	1,2 kg	T	GM	M

Tetsubo	4 mo	1d8	19-20x3		6,75 kg	C	EM	G
Tonfa ^s	5 ma	1d6	20x2		0,9 kg	C	EM	P
Torcia	1 mr	1d4	20x2		1 kg	C	SM	P
Tridente	15 mo	1d8	20x2	3 m	2,2 kg	P	GM	M
Tridente pesante ^{c h}	25 mo	1d10	19-20x2	6 m	4,5 kg	P	GM	G
Tulwar ^e	17 mo	1d6+1	18-20x2		3,2 kg	T	GM	M
Ugrosh nanico ^{c†}	50 mo	1d8/1d6	20x3		6,75 kg	T/P	EM	G
Uncino/Staffa ^A	5 mr	1d2	20x3		0,45 kg	P	EM	Mi
Vanga ^h	1 mo	1d4	20x2		2 kg,5	T/C	SM	G
Ventaglio ^e (Gunsen)	30 mo	1d6	20x3		1,35 kg	T	EM	P
Ventaglio ^e (Tessen)	30 mo	1d3	20x2		1,35 kg	C	EM	P
Voulge†	5 mo	2d4	20x3		7,2 kg	T	GM	G
Wakizashi	300 mo	1d6	19-20x2		1,35 kg	T	EM	P
Wao Lan ^e	15 mo	2d4	20x2		2,4 kg	T	GM	M
YaThan ^e	12 mo	2d4	19-20x2		1,6 kg	T	GM	M
Zwei-Hander	50 mo	2d6	19-20x2		6,75 kg	T	GM	G

Storico de "Il Grande Tomo Dell'Equipaggiamento"

Dalla Versione 1.0 alla Versione 1.1

- ✓ Aggiunti alcuni nuovi oggetti.
- ✓ Correzione di alcuni errori
- ✓ Restyle grafico a cura di Aerandir.
- ✓ Inserito testo della Licenza OGL.

Dalla Versione 1.1 alla Versione 2.0

- ✓ Corretto il valore dei lingotti.
- ✓ Corretti alcuni errori.
- ✓ Inserite nuove Costruzioni.
- ✓ Inserita Tavola "Gemme"
- ✓ Inserita Tavola "Oggetti Sacri"
- ✓ Inserita Tavola "Trappole"
- ✓ Inserita la Tavola "Veleni"
- ✓ Inseriti pesi e misure delle monete.
- ✓ Inserite pesi e misure dei lingotti.
- ✓ Inserito "Storico" del Tomo.
- ✓ Inserita lista dei siti che ospitano questo documento.
- ✓ Restyle grafico con l'aggiunta della cover.

Dalla Versione 2.0 alla "Terza Edizione"

- ✓ Sostituito il numero cardinale.
- ✓ Corretti errori di sul costo di oggetti comuni, merci e vivande varie.
- ✓ Riscritte le regole (ufficiali) sui veleni.
- ✓ Inserite HR di Monte Cook sui veleni.
- ✓ Inserite le tabelle sulle armi e armature. (Armi a cura di Fabio Cavallin)
- ✓ Inserito un nuovo sito ufficiale.
- ✓ Nuovo Restyle grafico.
- ✓ Creata ristampa vecchio stile.

Questo documento è stato scritto raccogliendo le informazioni prese dalla rete e dai principali Manuali di Gioco.

Si ringrazia "Portos", "Shad", "Alessio Baldini", "Wondrith", "Igor", "Parvati V", "The Keeper" e tutti coloro che hanno collaborato prestando materiale, fornendo idee e spunti, critiche e suggerimenti. In particolar modo Elia Santi, il sito <http://www.d20.it> da dove sono state tratte le tabelle per le Costruzioni, e degli Incantesimi.

Infine, si ringrazia il newsgroup it.hobby.giochi.gdr.dnd ed i siti che ospitano questo documento.

Per ulteriori informazioni riguardanti "Il Grande Tomo dell'Equipaggiamento":

Pegaso : pegasos@yahoo.it
Aerandir : aerandir@excite.it

Siti Ufficiali che ospitano questo documento:

<http://www.cumulidineve.it>

<http://www.lataverna.too.it>

<http://digilander.libero.it/dragoncovenant>

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

Open Game License Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

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