

Equipaggiamento: Abiti, Oggetti, Animali, Locande, Mezzi di Trasporto e altro regola

Questo capitolo fornisce un elenco dei principali oggetti di uso comune reperibili nell'ambientazione di **Sarakon**, utilizzabili anche per una generica ambientazione di stampo medievale: il Master potrà adattare alla sua Ambientazione le tabelle presentate, o utilizzarle come un possibile esempio per costruirne di proprie.

Calcolo dei Prezzi

I prezzi suggeriti sono da considerarsi a titolo indicativo, seguendo la moneta più diffusa sul territorio. Nel caso di **Sarakon**, la moneta di uso comune è lo Scudo Imperiale d'Argento (**Sla**), equivalente grossomodo al soldo in uso in età medioevale (1/20esimo di libbra d'argento): tale moneta sarà utilizzata come punto di riferimento per le tabelle dell'equipaggiamento e per la tabella di conversione monetaria qui in basso:

Tabella di Conversione Monetaria	
1 SI = 10 Sla = 100 Sib = 1000 Sir	

Legenda: SI (Scudo Imperiale d'oro), Sla (d'argento), Sib (di bronzo), Sir (di rame).

Abbigliamento

Qui di seguito sono elencati i principali capi di vestiario in uso nell'ambientazione di **Sarakon**: oltre ad avere la funzione di coprire e di tener caldo, i vestiti indicano il ceto sociale di appartenenza.

Nella maggior parte dei casi, l'abbigliamento cittadino prevede un abito completo (una sorta di tunica in cotone) per mercanti e popolani, pantaloni e giacche per artigiani, lavoratori e guardie fuori servizio, e tuniche per sacerdoti e uomini di legge. Molto diffuse sono anche le camicie, solitamente utilizzate soltanto dai cittadini più facoltosi, non di rado assieme a mantelli e/o cappelli di vario tipo.

L'abito completo femminile è lungo fino alle caviglie e fermato in vita da una cintura: nelle versioni più eleganti, la parte superiore ha la forma di una giacca ben sagomata, magari bordata di pelliccia. Quello dell'uomo, più corto, arriva fino alle ginocchia, ed anch'esso è fermato in vita da una cintura o cordone. Nella maggior parte dei casi, in luogo della tasca, questi abiti hanno appesa alla cintola la "scarsella", una specie di borsa in stoffa, originariamente utilizzata dai pellegrini. L'abbigliamento militare prevede una tunica particolarmente leggera, la cui cintura è portata più bassa per poter meglio sostenere le armi: tale tunica è anche nota con il nome di "fratino".

Nelle campagne, i contadini ed i braccianti sono soliti utilizzare giacche, braghe e mantelli con il cappuccio, non troppo costosi ma utili per difendersi da pioggia e vento.

Infine, la biancheria si compone di lunghi camicioni, ricamati al collo e alle maniche.

Abiti e vestiti

ABITO	COSTO
ABITO COMPLETO	5-7 Sla
ABITO COMPLETO ELEGANTE	10-15 Sla
ABITO COMPLETO INVERNALE	10 Sla
CAMICIA DI, SETA	5-10 Sla
CAMICIA DI LINO	1 Sla
CAPPA COMPLETA, INVERNALE	3-5 Sla
CAPPOTTO PESANTE	5 Sla
GIACCA ELEGANTE	5-10 Sla
GIACCA NORMALE	2 Sla
GUANTI IN PELLE	6-8 Sib
GUANTI INVERNALI	10-15 Sib
MANTELLINO	15 Sib
MANTELLINO INVERNALE	2-3 Sla
PANTALONI CORTI	6 Sib
PANTALONI LUNGHI	1 Sla

PANTALONI DI LUSO	3-5 Sla
PERIZOMA IN CUIO	2 Sib
TOGA	15-20 Sib
TUNICA	15-20 Sib
VESTAGLIA DA CASA	2-3 Sla

Scarpe e stivali

SCARPE	COSTO
MOCASSINI	3 Sla
SANDALI	2 Sib
SCARPE NORMALI	1 Sla
SCARPE ELEGANTI	3-5 Sla
SCARPONI DA NEVE	5 Sla
STIVALETTI IN PELLE	2-3 Sla
STIVALI	5 Sla
STIVALI DA PALUDE	6-8 Sla
ZOCCOLI	15 Slr

Cappelli, cinture, guanti e accessori

ABITO	COSTO
BRETELLE REGGIPANTALONI	1 Sib
CINTURA	3 Sib
CINTURA CON TASCHE	5-10 Sib
CINTURA INGIOIELLATA	1 Sl o più
CAPPELLO	5 Sib
CAPPUCCIO DI STOFFA	5 Slr
CAPPUCCIO DI PELLE	1 Sla
GIOIELLI, ORNAMENTI	1-100 Sl
GUANTI IN PELLE	6-8 Sib
GUANTI INVERNALI	10-15 Sib

Oggetti di uso comune

Nella tabella seguente sono elencati i principali oggetti che costituiscono l'equipaggiamento classico di ogni buon Personaggio: zaini, corde, chiodi e tutto il necessario per muoversi lungo il territorio senza cader vittima di brutte sorprese.

OGGETTO	COSTO
ACCIARINO	3 Sib
AMO E FILO	2 Sib
APPARATO DA ALCHIMISTA	4-10 Sl
BASTONE (2 metri)	2 Slr
BILANCIA	5 Sla
BISACCIA	2 Sla
BORRACCIA (1 litro)	2 Sib
BORSA DI CUIO	2 Sla

CATENA (al metro)	3 Sib
CHIODI (50)	2 Sib
COPERTA	1 Sla
CORDA (al metro)	5 Slr
GIOCHI (dadi, pedine, carte, etc.)	5-50 Sib
GRIMALDELLO	5 Sib
INCHIOSTRO	3 SIB
LAMPADA A PETROLIO	2 Sla
MICCIA (1 metro)	7 Sib
OPPIO	1 Sl/dose
OTRE DA 2L.	5 Sib
PENNA	2 Slr
PERGAMENE	3 Sib
PETROLIO (1 carica per lanterna)	2-4 Sib
POSATA DI STAGNO	2 Slr
SACCO DI TELA (1000 monete)	3 Slr
SAPONE VEGETALE	3 Slr
SCALA DI CORDA (10 metri)	10-15 Sib
SECCHIO DI METALLO	3 Sib
SPECCHIO TASCABILE	2 Sla
SPUGNA	5-10 Slr
STRUMENTI MUSICALI	5-15 SI
TABACCO	3 Sla/dose
TORCIA	3 Slr
ZAINO DA AVVENTURIERO	2 Sla

Alloggi e Pernottamenti

La tabella seguente presenta alcuni prezzi indicativi per pernottamenti in locanda: il costo è espresso in riferimento ad una locanda di media qualità.

TIPO (Locanda Media)	COSTO
STALLA per cavalli (con nutrimento)	3 Sib
LETTO IN CAMERATA	2-3 Sib
CAMERA SINGOLA	1 Sla
CAMERA DOPPIA	15 Sib

Materiali ed Elementi da Costruzione

La tabella seguente mostra alcuni dei costi indicativi per materiali da costruzione (finestre, porte, fossati, etc.).

OGGETTO	COSTO (Sla)
FINESTRA	5 Sib-10 Sla (dipende dal materiale)
FOSSATO	2 al metro cubo (manodopera compresa)
MURO LEGNO (1x1x0,05 metri)	1-3 Sib
MURO PIETRA (1x1x0,1 metri)	5 Sib
MURO DI CINTA (al metro cubo)	5 Sla
PAVIMENTAZIONE (al metro quadrato)	1-50 e più (dipende dal materiale)
PASSAGGIO SEGRETO	25 SI
PORTA DI LEGNO E FERRO	5-10 SI

PORTA DI LEGNO	5-50 Sla
PORTA SEGRETA IN PIETRA	10-30 SI
POZZO	40 o più (dipende dalla profondità)
TETTO DI TEGOLE (al metro quadro)	5-20 Sla
TORRE (cilindro di 3x9 m)	750 SI
TORRE (cilindro di 4x12 m)	1500 SI
TORRE (cilindro di 5x15 metri)	3000 SI
TORRE (altre dimenSloni)	A seconda del Master

N.B.: Al prezzo totale della costruzione si deve aggiungere 1/3 per la manodopera; il tempo totale di costruzione, con la massima manodopera, sarà di 1 giorno ogni 50 SI.

Le Armi

A fianco di ogni arma, viene indicato il Paese di provenienza ed il suo costo in Scudi Imperiali.

ARMA	PAESE	Costo
Accetta	Ovunque	5-8
Alabarda	Delos, Greyhaven	20-40
Arco	Ovunque	25-45
Arco Lungo	Greyhaven, Zone elfiche	35-60
Arpione	Greyhaven, Norsyd	40-60
Ascia Bipenne	Greyhaven, Norsyd	7-15
Ascia da battaglia	Greyhaven, Delos	30-50
Balestra	Greyhaven, Delos	35-55
Balestra pesante	Greyhaven, Delos	60-85
Cerbottana (+ di 60 cm)	Delos, Zedghast, Nomadi	2-6
Cerbottana (10-60 cm)	Greyhaven, Zedghast, Nomadi	1-4
Clava	Ovunque	1-5 Slb
Daga	Delos	10-20
Dardo per balestra	Greyhaven, Delos	2-3 Slb
Dardo per balestra pes.	Greyhaven, Delos	5 Slb
Falce	Ovunque	1-3
Falcetto	Ovunque	6-10 Slb
Fionda	Ovunque	5 Slb
Forca	Ovunque	1-3
Freccia	Vedi archi	2-4 Slb
Frusta	Delos, Zedghast	1-2
Giavellotto	Ovunque	1-3
Lancia da cavaliere	Delos, Greyhaven	40-60
Lancia da guerra	Delos, Greyhaven	50-70
Martello da guerra	Ovunque	10-15
Martello da guerra (2 mani)	Delos, Greyhaven	25-35
Mazza	Delos, Greyhaven	10-25
Mazza Chiodata	Delos-Greyhaven	20-40
Mazza Ferrata	Delos-Greyhaven	20-40
Morning Star (chiodata, con catena)	Delos, Greyhaven	30-50
Picca	Delos-Greyhaven	10-20
Proiettile per cerbottana	Greyhaven, Delos, Zedghast, Nomadi	3 Slr
Pugnale	Ovunque	4-12

Randello	Ovunque	1-5
Rete	Ovunque	2-10
Spada bastarda	Greyhaven	35-45
Spada lunga	Greyhaven, Delos	20-40
Spadone	Greyhaven, Delos	40-60
Stiletto	Ovunque	3-8
Stocco	Greyhaven, Delos	30-60

Armi esotiche

ARMA	PAESE	Costo
Boomerang	Terre dei Nomadi	5-10
Gatto a nove code	Zedghast	5-8
Katana	Sconosciuta	40-60
Sciabola	Zedghast	20-40
Scimitarra	Zedghast	35-55
Thunderball	Terre dei Nomadi	5-15
Tomahawk	Terre dei Nomadi	5-10
Tridente	Terre dei Nomadi	5-15
Zweihander	Norsyd	60-80

Armi di Fortuna

Vengono qui presentati alcuni esempi di *Armi di Fortuna*, che è possibile utilizzare con le [Regole di Combattimento Avanzate](#) (vedi capitolo relativo).

ARMA	DANNI	WDF	MANI
Barile	1d2	9	2
Boccale	1	4	1
Bottiglia	1	5	1
Bottiglia spaccata	1d2	5	1
Catena	1d2	7	1
Coltello	1d3	4	1
Cucchiaio	1	3	1
Forchetta	1	2	1
Forcone	1d3	7	1
Freccetta	1	3	1
Mannaia	1d4	7	1
Mattarello	1	7	1
Mezzaluna	1d3	7	1
Moneta	0	3	1
Olio e/o Torce	1/round	5	1
Padella	1	6	1
Pala o zappa	1d3	7	2
Panca	1d2	12	2
Pentola	1	6	1
Piede di porco	1d3	6	1
Porta	1d3	15	2
Rasoio	1d3	3	1

Scodella	1	5	1
Sedia	1d2	9	2
Sega	1d3	7	1
Tavolo	1d2	12	2
Trapano	1d2	5	1
Trave	1d2	8	2

Cibo, pietanze e costumi alimentari

Il pasto svolge un ruolo centrale all'interno della società di Sarakon, e differisce in portate e qualità a seconda dello stile di vita e delle possibilità economiche dei commensali. La tavola dei nobili è solitamente ricca di carni arrostate, solitamente bianche (capponi, oche, galline, polli) e rosse (manzo e maiale), ma soprattutto selvaggina come cervi e cinghiali. La caccia è infatti una delle attività preferite dai nobili, che vi si recano anche per allenarsi all'uso dei cavalli e delle armi.

Tale occupazione è però esclusivo appannaggio della nobiltà: un popolano colto ad uccidere un capo di grossa selvaggina all'interno di un possedimento, infatti, è soggetto a sanzioni anche molto severe.

Per cuocere i cibi si utilizza soprattutto la bollitura, eseguita solitamente in un brodo ricco di spezie: tra queste ultime spicca in particolare il pepe, molto prezioso per via della scarsa reperibilità e non di rado utilizzato come vera e propria merce di scambio: la stessa cosa avviene con molte altre spezie, come il coriandolo e la noce moscata, che oltre ad insaporire i cibi ne ritardano la putrefazione.

Gli stessi arrostiti vengono solitamente prima bolliti, e soltanto in seguito infilati nello spiedo.

Il pranzo del signore inizia di solito con i vini bianchi o rossi e confetture di zucchero: seguono le carni, servite con intingoli vari fatti con mandorle, zucchero e altre spezie. Un pasto completo prevede anche molte pietanze di contorno come formaggi, torte salate con strati di pollo, salsicce, cipolle, datteri, mandorle, zucchero e dolci alle mandorle e al miele.

La scarsa diffusione dello zucchero in alcuni paesi rende il miele uno degli unici dolcificanti utilizzabili nella preparazione dei dolci.

L'etichetta prevede che il cibo venga consumato principalmente con cucchiari e coltelli, ma per molte pietanze è consentito l'uso delle mani; le forchette, invece, vengono utilizzate soprattutto per passare il cibo. Per piatti vengono utilizzate delle ciotole di legno, spesso usate da più persone.

ALIMENTO	COSTO
Acqua	N/A
Anatra	7 Slb
Birra	8-10 Slr
Bistecca	1 Sla
Brodo ecc.	2 Slr
Carne affumicata	7-8 Slb
Carne secca	6 Slb
Cervo	2 Sla
Cinghiale	15 Slb
Coniglio	5-6 Slb
Costolette di cavallo	25 Slb
Costolette di mucca	10 Slb
Crostacei	1-10 Slb
Cucurbitacee	2 Slr
Dolci	1-10 Sla
Focaccia	3 Slr
Frittata	5 Slb
Frutta	5-15 Slr

Legumi	4 Slr
Liquore	1-3 Sla
Pane azzimo	6 Slr
Pane bianco	5-8 Sib
Pesce	10-50 Sib
Pollo	8 Sib
Prosciutto	4 Sib
Quaglia	8 Sib
Salsicce	10 Sib
Sldro	10-15 Slr
Tacchino	8 Sib
Uova	1 Sib
Vino	5-30 Sib
Vitello	5 Sib
Zampone di maiale	20-30 Slr

Reagenti e sostanze

Segue un elenco dei principali reagenti e sostanze officinali in uso nell'ambientazione di Sarakon: alcuni di questi materiali risulteranno fondamentali per il loro utilizzo con potenti Incantesimi, altri saranno utili per la preparazione di tisane e decotti.

REAGENTE	COSTO
Acanto (foglie)	8 Slr
Aconito (fiore)	1 Sla
Aglio (spicchio)	1 Slr
Alcool	5 Sla
Bacca di Sangue	1 Slr
Bacca di Xensedrina	5 Sib
Balsamina (foglie)	3 Sib
Belladonna (fiore, bacche)	1 Sla
Brionia (bacca)	1 Sib
Carbone	1 Slr
Cera d'api	2 Sla
Dente di morto (fungo)	1 Slr
Drosera (foglie)	1 Sla
Foglia del Male	1 Sla
Fiore del Male	5 Sla
Fungo del sonno	5 Sla
Incenso	6-10 Slr
Licopodio (pianta)	5 Sib
Lingua di Drago (foglia)	3 Sib
Limatura di ferro	1 Slr
Menta	1 Slr
Ortica Selvatica (foglie)	1 Slr
Prisma	2 Slr
Radice di Mandragora	7 Sla
Radice di Zaam	1 Slr
Scaglie di serpente	3 Sla
Specchio	5 Sla

Talco	1 Sla
Zolfo	1 Sla

Aconito

Pianta erbacea, con fiori di colore azzurro cupo riuniti in grappolo: sebbene abbia alcune proprietà medicinali, risulta velenosa se assunta in grandi quantità, e per questo viene utilizzata in impacchi, tisane, etc. insieme ad altre erbe.

Bacche di Sangue

Bacche piuttosto comuni all'interno del Granducato di Greyhaven, molto meno a Delos per via del clima più moderato: sono di colore rosso scuro, e quando vengono schiacciate producono una grande quantità di liquido rosso (da qui il loro nome). Non sono commestibili, pur non essendo sostanzialmente nocive.

Bacche di Xensedrina

Simili a grossi mirtilli, di colore nero lucido, queste bacche crescono nel sottobosco, e la pianta che le produce è piuttosto rara: in aggiunta a questo, solo pochissime bacche raggiungono la maturazione necessaria per poter essere utilizzate come reagenti.

Balsamina

Pianta erbacea, con fiori colorati e foglie a lancia.

Belladonna

Pianta erbacea medicinale con fiori di color marrone e bacche nere. Non molto usata nel Continente, malgrado i suoi effetti vasodilatatori.

Brionia

Pianta rampicante con foglie palmate e bacche di colore verdastro: queste ultime sono utilizzate come rimedio per le malattie respiratorie, per la tosse e simile.

Dente di Morto

Uno dei funghi più rari di tutto il Continente, difficilissimo da trovare per via della sua brevissima vita (tende a seccarsi uno o due giorni dopo la sua nascita): può essere trovato un po' ovunque in giro per il Continente, prevalentemente in zone collinari o montane (le spore attecchiscono solo ad una certa altitudine). Per via della sua scarsa longevità, è praticamente impossibile trovarlo se non a ridosso di un giorno di pioggia. Si conserva secco.

Drosera, Foglie

Pianta erbacea, carnivora, con foglie disposte a rosetta e cosparsa di piccoli tentacoli per catturare gli insetti. Utilizzata in qualche paese come rimedio contro le difficoltà di respirazione.

Fiore del Male, Foglia del Male

Sono i fiori del Cespuglio del Male, una delle piante più pericolose che si trovano nel Continente: questo tipo di pianta è solita crescere in luoghi dove la vegetazione è molto fitta, o presso rovine o luoghi inesplorati (anche perché viene bruciata a vista dalle Guardie Civiche): la pianta è un rampicante di colore verde scuro, somigliante per certi versi all'edera per via della forma singolare delle foglie: il Fiore invece, grosso come un pugno, assomiglia a quello dell'Oleandro, con i petali di un rosso vivo e l'interno striato di nero. Sia le foglie sia (soprattutto) il fiore sono pericolosissimi per via del veleno mortale che producono, con il quale la pianta si difende dai parassiti e dagli insetti. Anche se non tutti lo sanno, il veleno è prodotto dal fiore (e tende poi a depositarsi sulle foglie).

Licopodio (Lycopodium)

Pianta selvatica, dalle proprietà officinali, poco utilizzata nel Granducato poiché le sue proprietà risultano ancora essere piuttosto misteriose.

Lingua di Drago, Pianta del Drago

La pianta del Drago è un arbusto che cresce solitamente all'interno di boschi e di foreste, spesso attorno a laghi o a corsi d'acqua di una certa dimensione: le foglie, aguzze e rigide, sono denominate "Lingue di Drago". Il nome minaccioso è derivato dal movimento ondulatorio che la pianta produce quando viene mossa dal vento, che la fanno sembrare (per via del fogliame ispido) una sorta di mostro nell'atto di ghermire una preda.

Radice di Mandragora

Una radice molto rara, che cresce su terreni spesso impervi e necessita di un notevole "occhio" per essere notata, visto che cresce sotto terra: si trova nei cimiteri e nei terreni dissestati, e ovunque vi siano stati dei grossi sommovimenti di terreno (terremoti, slavine, frane). Famosa per le sue proprietà magiche ed alchemiche.

Radice di Zaam

Una radice estremamente rara, i cui effetti sono piuttosto misteriosi: sembra che, masticandola o ingerendone una piccola parte, possa provocare forti allucinazioni ed uno stato prolungato di stordimento, simile a quello indotto da una droga. In pochissimi sanno come procurarsela, e ancora meno è il numero di coloro che sanno dove poterla raccogliere.

Animali domestici

ANIMALE	COSTO (Sla)
ANIMALI SELVAGGI (tigri, orsi etc.)	25 SI o più
ASINO	3-4 Sla
CAMMELLO COMUNE	10-30 Sla
CANE DA GUARDIA	15 Sla
CANE DA PASSEGGIO	10 Sla
CAVALLO DA BATTAGLIA	30-50 Sla
CAVALLO DA SELLA	10-30 Sla
CAVALLO DA TIRO	5-10 Sla
FALCONE DA CACCIA	40-50 Sla
GALLO / GALLINA	1 Sla
GATTO	15 SIb
GATTO SELVATICO	3 Sla
MUCCA	10 Sla
MULO	4 Sla
OCA	15 SIb
PAPPAGALLO	10 Sla o +
PECORA	3 Sla
PONY	5-6 Sla
TORO	10-20 Sla

N.B.: Per l'affitto di animali (solo quelli da tiro o da sella), si consideri il 5% del costo al giorno ove non previsto dall'ambientazione specifica.

Carri e imbarcazioni

TIPO	COSTO (SI)
BATTELLO DA COSTA	25-50
BATTELLO FLUVIALE	20-35
CANOA DA FIUME (Monoposto)	10-25 Sla
CARRO, 2 RUOTE, 2 POSTI (1 cavallo)	15-35 Sla
CARRO, 4 RUOTE, 6 POSTI (2 cavalli)	20-60 Sla
CARROZZA, 12 POSTI (4 cavalli)	50-80 Sla
BARCA A VELA, DA PESCA	15-40 Sla
NAVE A VELA, TRASPORTO	1000-5000 SI
NAVE DA GUERRA	3000-10000 SI
VASCELLO, CARAVELLA	3500 SI

N.B.: Per le navi, occorrono un numero di marinai pari al 20% del numero totale di posti, oltre ad un capitano ed ad un cartografo, indispensabili per mantenere la rotta.

Battello da Costa

Diffuso per le traversate costa-a-costa (vedi il Fluviale).

Battello fluviale

25 Posti diffuso per le traversate.

Canoa da fiume

Poco usata per muoversi, va comunque veloce.

Carro, 2 ruote

Non molto usato, né diffuso.

Carro, 4 ruote

Molto usato per spostarsi, è molto comune.

Carrozza

È usata per le traversate a pagamento (3-5 SI a tappa).

Barca a vela, da pesca

5 posti, molto usata per pescare.

Nave a vela (trasporto)

Da 30 a 100 posti, usata per le traversate oceaniche.

Nave da guerra

Da 50 a 150 posti, molto resistente e munita di armi.

Vascello o Caravella

Nave da 50 posti, ottima per attraversare l'oceano.

Voci correlate

Manuale di Myst

- Manuale di Myst
 - **Creazione del Personaggio**
 - Abilità Primarie e Abilità Secondarie
 - Abilità Speciali e Talenti
 - Le Azioni di Gioco
 - Il Combattimento
 - Il Combattimento (Regole Avanzate)
 - Danni e Ferite
 - Ambientazioni, Campagne ed Avventure
 - I Punti Incremento
 - **Equipaggiamento**
 - Armi, Armature, Elmi e Scudi
 - Modifiche Razziali