beni e servizi				
Servizio	**tipo**	**Importo (PR)**	**Importo lusso (PR)**	**Note**
Paga comandante	paga	150+10% bottino	due terzi del bottino	al posto del 10% del tutto può avere un certo numeo di parti, tipo 5
Paga cavaliere o erudito	paga	10+1 parte	100+1parte	I cavalieri hanno sempre diritto alle armi dei nemici sconfitti in singolar tenzone, gli eruditi a una % dei testi
Paga sottufficiale	paga	12+2 parti	100+2 parti	
Paga ufficiale	paga	50+3 parti	200+3 parti	
Paga mercenario	paga	8+saccheggio	20+saccheggio	di solito diritto saccheggio per scorte, ma in azioni che richiedono disciplina meglio dare 1 parte bottino
Paga servo	paga	2	8	Tutte le paghe sono a evento se non diversamente specificato oppure al mese.
Paga seguace competente	paga	4+1 parte	50+1parte	
Noleggio creatura volante	servizio	500 al giorno	4000 al giorno	sono rare, quasi introvabili (di certo non draghi! Semmai loro addestrano i mortali)
Maestro basilare privato	servizio	10	30	si paga per ogni talento acquisito
Noleggio cavallo perfettamente domato	servizio	50 al giorno	150 al giorno	Il cavallo scaduto il terminei scalpiterà per tornare dal padrone e sarà inutilizzabile
Viaggio in barca	servizio	2	10	una barca da pescatori o commercio marittimo porta 2 persone
Incantamento giornaliero	servizio	10	50	
Viaggio in barca, posto pericoloso	servizio	20	50	
Maestro esperto	servizio	50	150	
Pasto mediocre	servizio	2	10	
Viaggio in carro	servizio	2	10	un carretto comune porta fino a 2 persone
Viaggio in carro, posto pericoloso	servizio	20	50	
Testo con 1 talento base	tomi e pergamene	4	10	ad esempio un abaco che da istruzione
Tomo con talenti socialmente malviste	tomi e pergamene	costo x 2	costo x4	Ad esempio la guida del perfetto scassinatore
Tomo da categoria o almeno 10 talenti	tomi e pergamene	500		
tomo da 5 talenti	tomi e pergamene	100		
Pergamena con rito magico raro	tomi e pergamene	20000	incalcolabile	resurrezione, animare orde di on morti, creare artefatti potentissimi
Rito magico particolare	tomi e pergamene	50	500	evocare spiriti consiglieri
Pergamena con rituali diffusi	tomi e pergamene	20	50	riti di ogni genere, non necessariamente magici
Testo con 1 talento avanzato	tomi e pergamene	20	50	un testo che insegna esperto con una o più armi ad esempio
Tomo con talenti proibiti	tomi e pergamene	costo x 4	costo x 10	Testi di culti oscuri e stregoneria (negromanzia e demonologia)

Nel caso delle parti del saccheggio, prendete il tutto dei beni saccheggiati e divideteli per il totale dei partecipanti. Alcune figure contano come più persone e ottengono più parti del bottino.
Questa non è una regola, sono usi normali.

Alchemici ed Erboristeria

Codice	Nome oggetto	Qualità	Valore risorse (PR)	Valore Max (PR)
	Antidolorifico	Media	2	4
	Calmante	Media	2	4
	Droghe leggere	Media	2	4
	Droghe pesanti	Media	8	16
	Elisir da battaglia	Buona	5	60
	Elisir del caos	Buona	212	0
	Erba del fato	Media	1	2
	Erba della Veglia	Media	1	2
	Erba diavola	Buona	1	3
	Erba digestiva	Ottima	1	5
	Erba pia	Buona	1	3
	Erbe curative	Media	1	2
	Fiore arcano	Ottima	30	90
	Infuso depurante	Buona	4	8
	Infuso di fiore arcano	Buona	90	180
	Olio della guarigione	Buona	4	8
	Oppio	Ottima	6	18
	Ortica feroce	Ottima	1	3
	Pietra arcana	Superba	100	500
	Pozione della curiosità	Buona	6	12
	Pozione di chiarezza mentale	Buona	16	0
	Radice da guerra	Eccelsa	10	50
	Reagente comune	Buona	2	4
	Reagente potente	Ottima	6	18
	Sali	Media	2	4
	Succo di fiore arcano	Buona	30	90
	Svegliamente	Media	2	4
	Unguento da lottatore	Buona	6	12
	Unguento lenitivo	Media	2	4
	Vino da battaglia	Buona	6	12

Alchemici avanzati

Codice	Nome oggetto	Specializzazione	Qualità	Valore risorse (PR) dose arma piccola	Valore Max (PR)dose arma piccola
	Pozione di robustezza	elementarista	Ottima	20	60
	Olio del fuoco (dose	elementarista	Ottima	10	30

Alchemici avanzati					
Codice	Nome oggetto	Specializzazione	Qualità	Valore risorse (PR) dose arma piccola	Valore Max (PR)dose arma piccola
	pugnale)				
	Olio della folgore	elementarista	Ottima	20	60
	Olio del gelo	elementarista	Ottima	20	60
	Unguento ignifugo	elementarista	Ottima	16	50
	Unguento isolante	elementarista	Ottima	16	50
	Unguento basico	elementarista	Ottima	16	50
	Unguento antigelo	elementarista	Ottima	16	50
	Pozione di chiarezza mentale	ammaliatore	Ottima	24	70
	Pozione d'amore minore	ammaliatore	Ottima	30	90
	Pozione del valore	ammaliatore	Ottima	16	50
	Pozione dell'insana follia	ammaliatore	Ottima	30	90
	Bacio di dama nera (dose pugnale)	tossine	Ottima	30	90
	Sangue dell'ubriaco (dose pugnale)	tossine	Ottima	16	50
	Polvere soporifera	tossine	Ottima	16	50
	Lama del baro dose pugnale	tossine	Ottima	16	50
	Pozione della mutazione	tossine	Ottima	20	60
	Infuso arcano	distillazione e infusione	Superba	36	150
	Oggetto catalizzatore	distillazione e infusione	Superba	102	410
	Estratto arcano	distillazione e infusione	Superba	66	260
	Balsamo miracoloso	distillazione e infusione	Superba	20	80

buoni				
Codice	Nome oggetto	Qualità	Valore risorse (PR)	Valore Max (PR)
1	Arma piccola	Buona	8	20
2	Arma 1m	Buona	24	48

buoni				
Codice	Nome oggetto	Qualità	Valore risorse (PR)	Valore Max (PR)
3	Arma doppia	Buona	36	70
4	Arma grande	Buona	60	120
5	Armat.Cuoio	Buona	36	70
6	Armat.Composita	Buona	48	100
7	Armat. Metallo	Buona	100	200
8	Arco	Buona	28	60
9	Armi tiro	Buona	20	40
13	Attrezzo	Buona	8	20
14	Pugnale argento	Buona	104	210
15	Ornamenti	Buona	1004	2010
16	Ogg. "argento puro"	Buona	104	210
17	Scudo	Buona	48	100

ottimi				
Codice	Nome oggetto	Qualità	Valore risorse (PR)	Valore Max (PR)
	Arma piccola	Ottima	12	40
	Arma 1m	Ottima	36	110
	Arma doppia	Ottima	72	216
	Arma grande	Ottima	120	360
	Armat.Cuoio	Ottima	64	190
	Armat.Composita	Ottima	120	360
	Armat. Metallo	Ottima	160	480
	Arco	Ottima	40	120
	Armi tiro	Ottima	36	100
	Attrezzo	Ottima	28	84
	Ornamenti	Ottima	3500	10500
	Ogg. "argento puro"	Ottima	304	920
	Guanti	Ottima	24	70
	Stivali	Ottima	24	70
	Scudo	Ottima	160	480
	vesti "impregnate"	Ottima	500	1500

superbi				
Codice	Nome oggetto	Qualità	Valore risorse (PR)	Valore Max (MO)
	Arma piccola	Superba		un terzo
	Arma 1m	Superba		100%

superbi				
Codice	Nome oggetto	Qualità	Valore risorse (PR)	Valore Max (MO)
	Arma doppia	Superba		x2
	Arma grande	Superba		+150%
	Arma Piombo purpureo	Superba	2516	21
	Scaglia di drago	Superba	3048	24
	Manto del Nord	Superba	3048	24
	Scudo "eterno"	Superba	10080	80
	Atrezzo	Superba	32	1
	Misericodia	Superba	1100	8
	Scure da carnefice	Superba	7570	60
	Arma "argentea"	Superba	2718	22
	Armatura "argentea"	Superba	10400	83
	Arma "Pesante"	Superba	72	1
	Arma grande "titanica"	Superba	15000	120
	Arma "invernale"	Superba	20000	160
	Arma "Alba rovente"	Superba	20000	160
	Ogg."argento puro"	Superba	454	4
	Ornamenti	Superba	8500	68
	Ogg."Simbolico"	Superba	12000	96
	Ogg. "Mimetico"	Superba	1524	12
	Arco "Preciso"	Superba	3520	28
	Ogg."impregnato"	Superba	1560	13
	Guanti da duello	Superba	544	5
	Stivali da montagna	Superba	544	5

eccelsi				
Codice	Nome oggetto	Qualità	Valore risorse (PR)	Valore Max (MO)
	Ornamenti	Eccelsa	17000	170
	Ogg "argento puro"	Eccelsa	7800	78
	Manto d'ombra	Eccelsa	2650	27
	Arco "Implacabile"	Eccelsa	8120	81
	Arma "spaccacrani"	Eccelsa	45000	450
	Armat "granitica"	Eccelsa	12500	125
	Arma "della forgia"	Eccelsa	20000	200
	Arma "delle ere lucenti"	Eccelsa	60000	600
	Arma "delle ere oscure"	Eccelsa	60000	600
	Arma "lacerante"	Eccelsa	18000	180

Tutte le armi sono calcolate come se fossero "a una mano", guardate sulle prime tre righe degli oggetti superbi per convertire in armi piccole, doppie o a due mani

Materie prime			
Codice	Nome oggetto	Valore risorse (PR)	categoria
	buon ferro	4	risorsa
	buona pietra	4	risorsa
	buon cuoio	4	risorsa
	buon legno	4	risorsa
	menta argentea	2	reagente

Materie prime			
Codice	Nome oggetto	Valore risorse (PR)	categoria
	corno incantato	7	reagente
	oro	1000	risorsa
	argento	100	risorsa
	fiore arcano	30	reagente
	dita agili	2	reagente
	diamante	12500	gemma
	stellargento	1000	risorsa
	arcanite	1000	risorsa
	incenso	2	reagente
	pelle a scaglie	500	risorsa
	mercuro	2	reagente
	salnitro	2	reagente
	fiore di rocca	2	reagente
	ossa possenti	2	reagente
	smeraldo	3000	gemma
	loto nero	2	reagente
	occhio acuto	2	reagente
	olio nero	4	risorsa
	piombo purpureo	500	risorsa
	zaffiro	8000	gemma
	mandragola	7	reagente
	polvere di stregone	2	reagente
	giada	1000	gemma
	pietra arcana	100	gemma magica
	oppio	7	reagente
	icore del caos	2	reagente
	salicepiuma	1000	risorsa
	querciascura	1000	risorsa
	noce lunare	1000	risorsa
	pelle di bestia leggendaria	500	risorsa
	seta	500	risorsa
	tela di ragno leggendario	500	risorsa
	trofeo leggendario	500	risorsa
	ossidiana	100	gemma
	opale	1000	gemma