

# Equipaggiamento & Denaro



7

## UNITÀ MONETARIE

HARP usa un sistema di valuta standardizzato, il denaro solitamente è in forma di monete, in modo da semplificare l'acquisto di equipaggiamento da parte dei personaggi. Le monete hanno, nel HARP, un peso di circa 10 grammi l'una, in questo modo 50 monete pesano circa mezzo chilogrammo. Ogni popolo o cultura può decidere di coniare monete dei più disparati valori, anche le dimensioni stesse della moneta possono variare vistosamente da regno a regno. Il tasso di conversione standard tra un tipo di moneta, e quella di valore immediatamente successivo, è di 10 a 1. La seguente tabella riporta i tipi più comuni di monete e i loro valori relativi basati sul metallo usato per coniarle.

- 1 moneta di platino (mp) = 10 monete d'oro (mo)
- 1 moneta d'oro (mo) = 10 monete d'argento (ma)
- 1 moneta d'argento (ma) = 10 monete di rame (mr)

## INGOMBRO

Con il passare del tempo, il numero di oggetti posseduti dai personaggi non potrà fare altro che crescere, molto probabilmente porteranno sempre con se tutti i loro "tesori" finché non avranno qualche posto sicuro dove poterli conservare, sempre che non decidano di disfarsene, vendendoli per avere del denaro in più. Maggiore sarà il peso che i personaggi porteranno con loro, maggiore sarà l'ingombro che ne riceveranno, questo potrebbe persino rallentarli nei movimenti o renderli più goffi.

Quando i personaggi portano con se un peso eccessivo ricevono una penalità a tutte le manovre basate su Agilità e Riflessi, quanto un personaggio possa portare con se prima di essere penalizzato dipende dal suo bonus nella caratteristica di Forza. Quando si calcola il peso totale portato da un personaggio il peso dell'armatura indossata non va incluso, questo è già considerato nelle penalità dell'armatura

stessa. La tabella seguente riporta degli intervalli di peso e le corrispondenti penalità, questi intervalli vengono modificati dal bonus in Forza del personaggio. Per determinare gli intervalli di peso corretti per un personaggio basta aggiungere metà del bonus Forza ai valori base riportati. Se il personaggio sta portando un peso maggiore di quello relativo all'Ingombro Pesante allora la Penalità d'Ingombro va raddoppiata per ogni 15 kg oltre il valore massimo.

*Esempio: Taledarion è molto forte, ha un punteggio in forza di 92 a cui corrisponde un bonus di +9, sommando la metà del suo bonus (9 diviso 2 = 4,5) agli intervalli base otterremo i suoi: Nessuno = 0 - 19,5kg; Leggero = 20 - 34,5kg; Medio = 35 - 49,5kg; Pesante = 50 - 64,5kg. Se Taledarion sta portando più di 64,5kg, ma meno di 75,5kg, la sua penalità è di -60 (il doppio della penalità massima).*

## ELENCO GENERALE OGGETTI & EQUIPAGGIAMENTO

La seguente lista di equipaggiamento è normalmente a disposizione per i personaggi intenzionati ad acquistarlo. La lista è divisa in varie categorie, alcune più ampie di altre.

Peso (Kg)	Ingombro	Mod.	Passo Max.
0-15	Nessuno	+0	Scatto Veloce
16-30	Leggero	-10	Scatto
31-45	Medio	-20	Corsa Veloce
46-60	Pesante	-30	Corsa



Oggetto/Bene	Costo	Peso (Kg)	Tempo Produzione	Note
Accarino e pietra focaia	2 mr	0,125	12 ore	Accende il fuoco in 3 minuti
Amaca	3 mr	1,25	3 giorni	In corda. Sbarre di legno alle estremità e ganci di ferro
Archetto per accendere il fuoco	1 mr	0,125	1 ora	Accende il fuoco in 5 minuti
Bardatura	1 ma	2	2 giorni	Pelle e Ferro. Include le redini e il morso
Borraccia	1 mr	0,125	6 ore	Capienza mezzo litro
Borsa da Sella	8 mr	2,5	2 giorni	7,5 litri di capienza
Camicia	3 mr	0,5	36 ore	
Candela	1 mr	0,125	12 ore	Illumina un diametro di 3 m, resta accesa per 2 ore
Cappa	2 mr	0,25	12 ore	Copre testa e spalle
Cappello	6 mr	0,5	1 giorno	Pelle
Carbone	2 mr	0,5	12 ore	Fuoco caldo per 4 ore
Carta (10)	12 mr	0,125	1 giorno	30 cm x 15 cm
Catena	6 mr	4,5	1 giorno	Lunga 3 m. Ferro
Cintura per Armi	5 mr	0,5	12 ore	Può ospitare 2 foderi e fino a 3 sacchetti
Cuneo (per bloccare)	1 mr	0,5	1 ora	In legno duro
Custodia	4 ma	0,5	2 giorni	Resistente all'acqua
Dardi per Balestra	11 mr	1,5	2 giorni	
Faretra	1 mr	0,25	1 giorno	Capienza 20 frecce/dardi
Fiala	2 mr	0,125	2 ore	Vetro, capienza 120 grammi
Fiasca d'Olio	3 mr	0,5	1 giorno	Include mezzo litro d'olio (6 ore)
Flauto	2 mr	0,25	1 giorno	Legno/ferro, 12 cm, può essere udito sino a più di 2 km.
Fodero per Armi	25 mr	0,5	1 giorno	Può contenere un'arma
Frecce (20)	4 mr	1,5	1 giorno	
Fune	4 mr	3	3 giorni	Canapa. 15 metri.
Gessetti (10)	2 mr	0,125	2 ore	
Giacca	15 mr	3,5	2 giorni	
Guanti	2 mr	0,25	1 giorno	Pelle resistente, foderati
Inchiostro	1 mr	0,125	1 giorno	Nero, non solubile
Kit da Scasso	1 ma	0,25	2 giorni	Bonus +5
Lanterna	12 mr	0,75	4 giorni	Illumina un diametro di 13 m; contiene una fiasca d'olio.
Legna da Ardere	1 mr	0,125	12 ore	Legno. Abbastanza per accendere sette fuochi.
Mantello	9 mr	1,25	1 giorno	
Martello	1 ma	0,5	1 giorno	Ferro, mazza -30
Paletti (10)	1 mr	1	2 ore	Legno
Pantaloni	3 mr	0,75	1 giorno	
Penne (10)	4 mr	0,125	2 ore	D'oca
Pentola da Cucina	7 mr	1,25	1 giorno	Ferro, capienza 10 litri
Pergamena (10)	2 ma	0,125	1 giorno	30 cm x 15 cm
Piccozza da Scalatore	28 mr	1	1 giorno	Ferro, piccozza -15
Rampino	1 ma	0,5	1 giorno	Ferro, non resta attaccato con un tiro 01-03
Sacca	1 mr	1,25	2 ore	25 litri di capienza
Sacco a Pelo	7 mr	4,75	1 giorno	Lana e pelliccia
Scalpello	9 mr	0,5	1 giorno	Ferro, pugnale -40
Sella	5 ma	5,5	6 giorni	Include staffe e cuscino
Serratura	23 mr	0,5	2 giorni	Ferro, incluse due chiavi
Specchio	35 mr	0,25	1 giorno	18 cm x 12 cm vetro/argento
Staffa	1 mr	3,75	3 ore	Legno. Lunghezza 3 metri.
Stivali	1 ma	1,75	3 giorni	
Tavola	1 mr	6	4 ore	Legno. Lunga 3 metri, regge 175 kg.
Tenda	2 ma	4,5	2 giorni	Tela 1,5 m x 2,4 m, due posti
Torcia	1 mr	0,5	1 ora	Illumina un diametro di 12 m. Resta accesa per 6 ore.
Triboli	8 mr	1	1 giorno	Chiodi in ferro a tre punte, usati come trappola portatile.
Zaino	2 mr	1,25	1 giorno	10l di capienza
Zaino Rigido	4 mr	1,75	36 ore	22l di capienza
Zanche	2 mr	1,25	1 giorno	Ferro. Chiodi a forma di "L" usati per appendere oggetti.



Vitto e Alloggio			
Oggetto/Bene	Costo	Peso	Note
Alloggio Buono	3 mr	-	Stanze separate
Alloggio Medio	2 mr	-	Letti separati
Alloggio Scarso	1 mr	-	Stanza comune
Birra	2 mr	-	Mezzo litro
Pasto Abbondante	15 mr	-	Varie portate
Pasto Normale	1 ma	-	Vari piatti e un dessert
Pasto Leggero	6 mr	-	Un piatto principale e uno o due contorni
Razioni da Viaggio	1 mr	2	Scadono dopo una settimana. Conservate.
Razioni Settimanali	5 mr	2,5	Tempi di scadenza normali.
Sidro	1 mr	-	Mezzo litro
Stalla	2 mr	-	Include cibo per l'animale
Vino	6 mr	-	Mezzo litro

Trasporti							
Oggetto/Bene	Costo	MB	Km/Orari	Passo Max	Bonus Manovre	Altezza / Peso	Capacità di Carico
Cane	50 ma		4,2	Scatto Veloce	25	1,05+ m/33 Kg	50
Cavallo (leggero)	45 ma		3,9	Scatto Veloce	40	1,5 m/400 Kg	200
Cavallo (medio)	60 ma		4,2	Scatto Veloce	25	1,8 m/450 Kg	250
Cavallo (pesante)	80 ma		2,8	Scatto	10	1,8+ m/650 Kg	300
Cavallo da Guerra (minore)	20 mo		3,3	Scatto Veloce	30	1,8 m/475 Kg	300

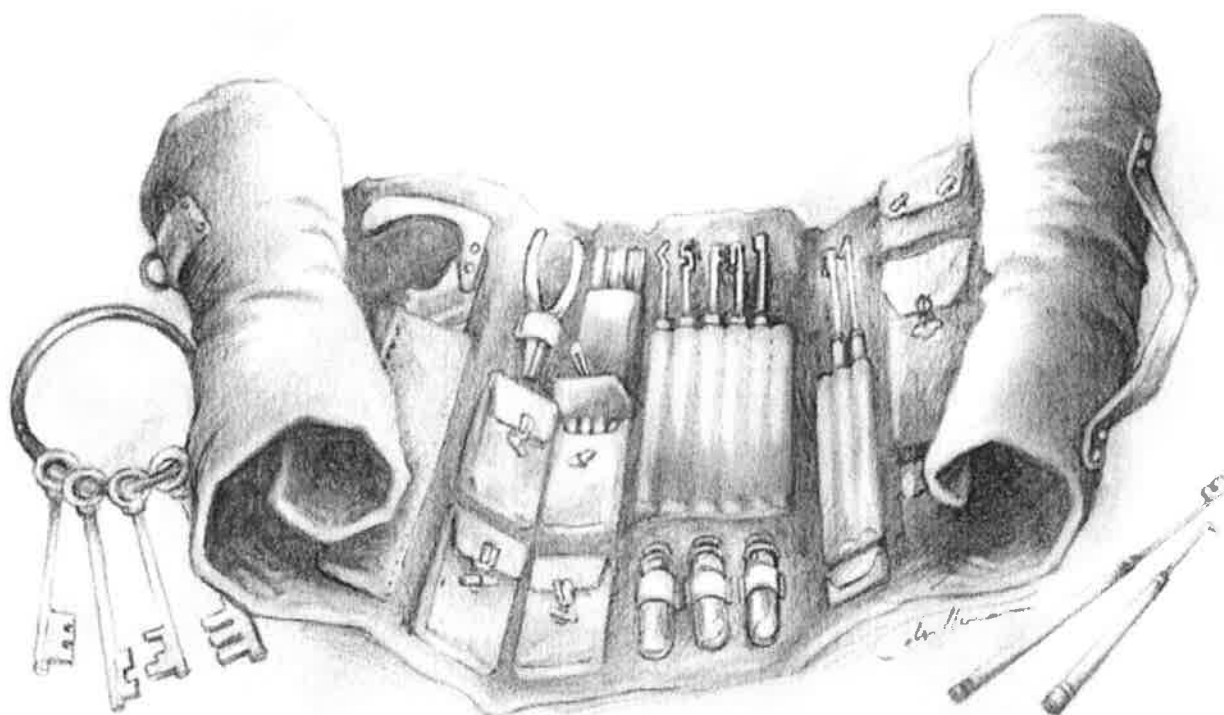
**Bonus Manovre:** Il bonus della cavalcatura nel compiere manovre.

Armi					
Oggetto	Costo	Peso	Tempo di Produzione	Taglia Attacco	Maldestro
Arco Corto	6 ma	1-1,5	3 giorni	Punta Piccolo	01-03
Arco Lungo	10 ma	1-1,5	9 giorni	Punta Medio	01-03
Arma ad Asta	14 ma	2,5-5	2 giorni	Punta Grande	01-04
Ascia ad una mano	5 ma	0,5-1,5	1 giorno	Taglio Piccolo	01-02
Ascia da battaglia	13 ma	2-3,5	2 giorni	Taglio Grande	01-04
Balestra leggera	11 ma	1,5-3	7 giorni	Punta Piccolo	01-02
Balestra pesante	25 ma	3-5	16 giorni	Punta Grande	01-04
Bastone	5 mr	1-2	1 giorno	Impatto Grande	01-02
Clava	1 mr	1-2	6 ore	Impatto Medio	01-02
Claymore	20 ma	1,5-2,5	3 giorni	Taglio Grande	01-04
Fionda	9 mr	0,5	12 ore	Impatto Piccolo	01-02
Fioretto	21 ma	1-1,5	5 giorni	Punta Piccolo	01-03
Giavellotto	3 ma	1,5-2	1 giorno	Punta Medio	01-04
Lancia	23 mr	1-2	1 giorno	Punta Grande	01-03
Lancia da Cavaliere	5 ma	4-7,5	1 giorno	Punta Grande	01-04
Main Gauche	12 ma	0,5-1	3 giorni	Taglio Piccolo	01-04
Martello da Guerra	15 ma	2-3,5	2 giorni	Impatto Medio	01-04
Mazza	6 ma	1-2	2 giorni	Impatto Medio	01-02
Mazza Frusto	16 ma	1-2	2 giorni	Impatto Medio	01-02
Mazza Pesante	5 mr	1,5-2,5	12 ore	Impatto Grande	01-02
Nunchaku	4 mr	0,5-1	1 giorno	Impatto Medio	01-05
Pugnale	3 ma	0,325	1 giorno	Taglio Piccolo	01-02
Sciabola	22 ma	1-1,5	5 giorni	Punta Medio	01-03
Scimitarra	15 ma	1,5-2	3 giorni	Taglio Medio	01-03
Spada	10 ma	1-2	3 giorni	Taglio Medio	01-03
Spada Corta	7 ma	1-1,5	2 giorni	Taglio Piccolo	01-02
Spada Lunga	18 ma	1,5-2	4 giorni	Taglio Medio	01-03
Spadone a due mani	20 ma	2-4	5 giorni	Taglio Grande	01-04
Tomahawk	4 mr	1-1,5	12 ore	Taglio Piccolo	01-02



Set Completi di Armature					
Oggetto	Costo	Base	DB	Peso (Kg)	Produzione
Armatura in Cuoio Morbido	10 ma	Cuoio Morbido	+20	5-10	8 giorni
Armatura in Cuoio Rigido	25 ma	Cuoio Rigido	+30	7,5-15	15 giorni
Armatura in Cotta di Maglia	65 ma	Maglia	+40	17,5-25	2 mesi
Armatura di Maglia & Piastre	15 mo	Misto Maglia & Piastre	+50	27,5-35	3 mesi
Armatura di Piastre	20 mo	Piastre	+60	30-42,5	4 mesi

Scudi					
Oggetto	Costo	Base	DB	Peso (Kg)	Produzione
Scudo Buckler	20 mr	Scudo	+0/+15	0,5-2	2 giorni
Scudo Piccolo	35 mr	Scudo	+5/+20	2,5-5	3 giorni
Scudo Medio	55 mr	Scudo	+10/+25	5-7,5	5 giorni
Scudo Grande	7 ma	Scudo	+15/+30	7,5-10	6 giorni
Scudo Torre	9 ma	Scudo	+20/+40	12,5-15	7 giorni



7