

Il Bazar delle Bloodlands

La bottega del viaggiatore

Acciarino

Questo utile strumento aumenta del 70% la possibilità di accendere un fuoco

Argenti: **10**

Attrezzi da scasso

Questa attrezzatura viene venduta di sottobanco e solamente in botteghe particolarmente malfamate

Argenti: **35**

Baule rinforzato con chiave

Un baule rinforzato con chiave difficilmente potrà essere aperto dal primo che passa. Ottimo per evitare di essere derubati dal primo sprovveduto è però estremamente ingombrante e deve essere trasportato su un carro.

Argenti: **2**

Bicchiere di legno

Leggero, indistruttibile agli urti e utilissimo per bere in ogni circostanza

Argenti: **15**

Borraccia grande (2lt)

Quando si devono fare dei viaggi lunghi è necessario pensare al rifornimento di acqua. Questa borraccia si porta a tracolla e contiene una notevole quantità di acqua, sufficiente a dissetare fino a due persone per due giorni

Argenti: **20**

Borraccia media (1lt)

Quando si devono fare dei viaggi lunghi è necessario pensare al rifornimento di acqua. Questa borraccia si porta a tracolla e contiene una buona quantità di acqua, sufficiente a dissetare fino a una persona per due giorni

Argenti: **10**

Borraccia piccola (1/2lt)

Quando si devono fare dei viaggi lunghi è necessario pensare al rifornimento di acqua. Questa borraccia si porta a tracolla e contiene una modesta quantità di acqua, sufficiente a dissetare fino a una persona per un giorno

Argenti: **5**

Bussola

Grazie a questo semplice strumento riuscirete a individuare quasi sempre il nord magnetico

Argenti: **10**

Il Bazar delle Bloodlands

Candela

Una candela consente di vedere in un raggio alquanto limitato e per una durata di circa mezzora.

Argenti: **1**

Canna da pesca

Non tutti sanno catturare un pesce e non tutti hanno la pazienza di attendere che abbocchi. Una buona canna da pesca può aiutare nell'impresa di trovare del cibo

Argenti: **5**

Cibo a lunga conservazione

Le razioni di cibo a lunga conservazione sono composte da carne secca, frutta secca e gallette di frumento dure come il marmo che con un po' di acqua ritornano mangiabili. Non è un pasto gustoso, ma consente di non doversi fermare in costose osterie. Ogni pacco di cibo a lunga conservazione consente a una persona di mangiare per una settimana e si conserva per due mesi, a meno che non si inumidisca. In questo caso dura solamente due giorni.

Argenti: **33**

Corda (4mt)

Corda di grossa canapa utile in mille occasioni

Argenti: **10**

Coperta pesante

Una coperta di lana grezza, capace di tenere al caldo anche nelle notti più cupe

Argenti: **3**

Dadi (2 da 6 facce)

Sono lo strumento principe del giocatore di azzardo: attraverso questi semplici oggetti, generalmente costruiti in osso, egli si diverte a sfidare la sorte

Argenti: **5**

Filo di lega (2mt)

il filo è composta da una lega di metalli che lo rende estremamente resistente e flessibile. Non occupa molto spazio ma anche questo ha certamente molteplici utilizzi

Argenti: **15**

Filo per cucire (1mt)

Venduto in rocchetti, il filo per cucire è di vari colori e di molteplici tipologie

Argenti: **10**

Lanterna

Una candela consente di vedere in un raggio alquanto limitato e per una durata di circa mezzora.

Argenti: **1**

Lucerna

Riempita con olio la lucerna in terracotta crea una zona di luce più ampia rispetto alla candela e dura molto più a lungo, circa tre ore per ogni ricarica di olio.

Argenti: **5**

Il Bazar delle Bloodlands

Olio da lanterna

Altamente combustibile questo olio è generalmente contenuto in ampolle di terracotta. Con questo materiale si riempiono sia le lucerne che le lanterne

Argenti: **10**

Pennello per dipingere

Speciale pennello grazie al quale gli artisti potranno comporre le loro opere d'arte

Argenti: **15**

Sacca di tela cerata

Utilissima per evitare che oggetti delicati si bagnino

Argenti: **17**

Sacco piccolo

Un sacco di iuta può sempre fare comodo per metterci dentro qualche cosa da trasportare. Quello di piccole dimensioni riesce a contenere un oggetto del volume di tre mele circa.

Argenti: **2**

Sacco medio

Un sacco di iuta può sempre fare comodo per metterci dentro qualche cosa da trasportare. Quello di medie dimensioni riesce a contenere un oggetto del volume di venti mele circa.

Argenti: **5**

Sacco grande

Un sacco di iuta può sempre fare comodo per metterci dentro qualche cosa da trasportare. Quello di grandi dimensioni riesce a contenere un oggetto del volume di cinquanta mele

Argenti: **8**

Set di posate

Le persone raffinate non dimenticano mai a casa le buone maniere e con difficoltà si abituano a mangiare con le mani anche quando sono in viaggio

Argenti: **15**

Set di pentole da viaggio

Questi oggetti di metallo occupano molto spazio nell'inventario di un avventuriero ma all'occorrenza gli consentono di creare degli ottimi manicaretti

Argenti: **70**

Sfera di cristallo

Alcuni riescono a leggere il futuro nella sfera di cristallo, altri sono solo dei ciarlatani. Come fare a discernere gli uni dagli altri?

Argenti: **140**

Trappola a tagliola

Un oggetto di questo genere non è mai particolarmente apprezzato da chi ama la natura, come ranger e druidi. Le persone comuni ne fanno uso raramente, solo quando ci sono in giro animali feroci che attentano a greggi e persone. Un avventuriero può utilizzare questo genere di trappole per procacciarsi il cibo.

Argenti: **25**

Il Bazar delle Bloodlands

Torcia

La torcia è un semplice bastone a una estremità del quale è stato applicato un involto di stracci imbevuto di una sostanza infiammabile a combustione lenta. Questo consente di avere luce per circa un'ora o di appiccare il fuoco. Non è consigliato l'uso in ambienti saturi di gas.

Argenti: **10**

Vestiti da viaggio

Le vesti sono studiate appositamente per rendere facile e comodo un viaggio: le zone maggiormente sottoposte a usura sono ricoperta da pezze di pelle che le rendono così resistenti, la tela è leggera, calda d'inverno e fresca d'estate

Argenti: **45**

Vestiti comuni

Abiti normali senza pregi né difetti. Spartani e ruvidi, ma resistenti. Generalmente sono ad appannaggio della classe dei lavoratori: agricoltori, artigiani, manovali ecc

Argenti: **10**

Vestiti preziosi

Le vesti sono di buona fattura con stoffe rare e pregiate, stupende a vedersi. Essendo prodotti eccezionali sono capaci di resistere anche a sforzi elevati. Talvolta decorati con fili d'oro, d'argento od i altri metalli pregiati sono generalmente ad appannaggio di classi socialmente elevate. Solitamente i maghi indossano abiti di questo tipo

Argenti: **350**

Vestiti poveri

Abiti poveri, facili all'usura e tristi nei colori. Sono generalmente stracci accozzati insieme, lerci e sdruciti.

Argenti: **0**

Vestiti signorili

Le vesti sono di buona fattura con stoffe non pregiate ma belle a vedersi. Non hanno una durata eccessiva perché sono fatte per essere sfoggiate e non per sostenere sforzi particolari. Anche i mercanti e i notabili indossano questo genere di vestiti.

Argenti: **175**

Zaino comune

Lo zaino comune consente di portare con sé molti oggetti. Solitamente è fatto di pelle o di cuoio, più raramente di tela

Argenti: **9**

La bottega dello stalliere

Armatura da cavallo in cuoio

Solo i cavalli purosangue sopporteranno di essere ricoperti da un'armatura. Quella di cuoio è abbastanza leggera e non ostacola molto i movimenti dell'animale

Argenti: **250**

Armatura da cavallo in metallo

Solo i cavalli purosangue sopporteranno di essere ricoperti da un'armatura. Quella di metallo appesantisce un po' la bestia che tende a stancarsi prima se sottoposta a sforzi quali andare al galoppo o comunque correre. Le possibilità di un infortunio aumentano

Argenti: **400**

Armatura da cavallo in metallo da guerra

Solo i cavalli purosangue sopporteranno di essere ricoperti da un'armatura. Quella di metallo appesantisce un po' la bestia che tende a stancarsi prima se sottoposta a sforzi quali andare al galoppo o comunque correre. Le possibilità di un infortunio aumentano. La versione da guerra è fornita anche di punte di varie dimensioni che rendono l'animale più pericoloso.

Argenti: **800**

Asino

Avere un asino è piuttosto utile poiché esso può trasportare davvero una grande quantità di materiale. Munito di sella l'asino si rivela una cavalcatura affidabile,, anche se poco nobile e non molto veloce, insuperabile nei sentieri di montagna

Argenti: **130**

Biada energetica

Questa è una speciale miscela di frumenti e di piante essiccate sapientemente per merito della quale il cavallo recupera velocemente le energie perse nel corso di giornate di pesante lavoro. Una dose, contenuta in un piccolo sacchetto di iuta grande circa 20x30 cm, consente al cavallo di riprendersi da fatiche estreme in circa un'ora.

Argenti: **50**

Cavallo mezzosangue

Animale che si presta a essere cavalcato, dotato di buona resistenza e intelligenza. Non è di una razza selezionata e per questo non è certamente tra gli esemplari più forti o più veloci, né può essere allenato a compiere mansioni particolari contrarie al proprio istinto

Argenti: **190**

Il Bazar delle Bloodlands

Cavallo purosangue

Animale che si presta a essere cavalcato, dotato di buona resistenza e intelligenza. Nato da esemplari selezionati per doti particolari e prestazioni eccezionali l'animale è dotato di forza, agilità o velocità eccezionali. Capace di comprendere al meglio gli insegnamenti dell'addestratore è tenace e riesce a sopraffare il proprio istinto dominandolo

Argenti: **260**

Ferri da cavallo in lega leggera

Con la ferratura il cavallo viene protetto dall'eccessiva usura dello zoccolo, ma con i ferri tradizionali l'animale avverte una sensazione di pesantezza alle zampe. Con questo tipo di ferratura l'animale si stanca con meno facilità

Argenti: **30**

Finimenti per cavallo o asino

Attraverso briglie e lacci la cavalcatura potrà essere guidata con maggiore semplicità, diminuendo il rischio di fallimento di un tiro su cavalcare del 30 %

Argenti: **25**

Gualdrappa da cavallo (semplice)

La gualdrappa è un rivestimento di panno che in qualche modo protegge il cavallo dai rigori invernali. Variamente decorata nella sua forma più semplice è costituita da una specie di coperta di un unico colore con una sottile bordatura di un altro tono.

Argenti: **55**

Gualdrappa da cavallo (pregiata)

La gualdrappa è un rivestimento di panno che in qualche modo protegge il cavallo dai rigori invernali. Variamente decorata nella sua forma pregiata è costituita da una coperta di colori accesi, con bordo di altro tono e disegni ricamati o dipinti

Argenti: **70**

Gualdrappa da cavallo (preziosa)

La gualdrappa è un rivestimento di panno che in qualche modo protegge il cavallo dai rigori invernali. Variamente decorata nella sua forma più preziosa è costituita da una coperta dai colori molto vividi decorata con filamenti d'oro e d'argento

Argenti: **150**

Pony

I pony sono cavalli di piccole dimensioni, particolarmente adatti a essere cavalcati da creature di statura ridotta. Spesso le cavallerie degli halfling e dei nani utilizzano proprio dei pony addestrati opportunamente. A differenza dell'asino il pony non è molto adatto al trasporto delle cose e si presta malvolentieri a incombenze del genere

Argenti: **200**

Sacche da soma

Queste particolari sacche di cuoio possono essere allacciate alla sella e sono molto utili per riporvi oggetti che non richiedono un uso immediato.

Argenti: **35**

Il Bazar delle Bloodlands

Sella da cavaliere

A differenza della sella semplice questa è studiata appositamente per rendere più stabile e sicura la cavalcata di una creatura pesantemente armata. La presenza di appositi ganci e tasche consente di poter avere sempre a portata di mano almeno tre oggetti

Argenti: **75**

Sella per cavallo

Cavalcare senza una sella è molto difficile e faticosa. Con questo oggetto dotato di staffe stare sul dorso di un asino o di un cavallo risulterà certamente più comodo.

Argenti: **30**

La bottega dell'alchimista

Ampolla della nebbia

L'ampolla è solitamente di terracotta, di forma globulare e con un tappo di sughero sigillato con la ceramica. Per utilizzarla basta stapparla o frantumarla. Subito si formerà un nembo di nebbia delle dimensioni di circa 18 metri cubi.

Argenti: **25**

Ampolla esplosiva

L'ampolla è generalmente di terracotta molto spessa e piuttosto resistente agli urti. Le forme possono essere le più svariate ma generalmente ha un aspetto globulare. L'unico modo per utilizzarla è quello di lanciare l'oggetto in modo che si frantumi. Così facendo si causerà una piccola esplosione capace di arrecare danni a cose e persone (2d20 danni nel raggio di 3 metri)

Argenti: **30**

Antidoto (veleno semplice)

Molti sono i veleni, molti gli antidoti. Ricercare l'antidoto a una tossina particolarmente mortale è un'impresa ardua e costosa, mentre altri tipi di veleni hanno delle soluzioni di più facile attuazione.

Argenti: **78**

Antidoto (veleno complesso)

Molti sono i veleni, molti gli antidoti. Ricercare l'antidoto a una tossina particolarmente mortale è un'impresa ardua e costosa, mentre altri tipi di veleni hanno delle soluzioni di più facile attuazione.

Argenti: **123**

Antidoto (veleno misterioso)

Molti sono i veleni, molti gli antidoti. Ricercare l'antidoto a una tossina particolarmente mortale è un'impresa ardua e costosa, mentre altri tipi di veleni hanno delle soluzioni di più facile attuazione.

Argenti: **210**

Elisir della rigenerazione

Chi beve questo elisir acquisisce temporaneamente il potere di rigenerare: le sue ferite guariranno più velocemente e se gli sono state amputate parti del corpo esse ricresceranno piano piano. L'effetto dura 1d6 ore e ogni ora vengono rigenerati 12 HP

Argenti: **120**

Elisir della salute

Potente elisir che ridona a chi lo beve tutti gli HP persi fino a quel momento. I rari ingredienti che ne compongono la formula fanno levitare di molto il prezzo di questa pozione.

Argenti: **200**

Fiala corrosiva

Nei flaconcini di vetro è conservato un liquido altamente corrosivo capace di corrodere in poco tempo molti tipi di metalli non magici. La quantità di liquido presente in una fiala non è mai molta e permette di corrodere superfici di estensione molto limitata.

Argenti: **75**

Il Bazar delle Bloodlands

Filtro d'amore

Il filtro d'amore è un prodotto potente che può essere somministrato solo per ingestione. Per produrre questa pozione sono necessari degli ingredienti molto rari ed è per questo che ha un costo così elevato. L'effetto inoltre non è assicurato perché il beverone deve essere somministrato in particolari congiunzioni astrali al fine di non vanificarne i poteri

Argenti: **500**

Pozione curativa

Contenuta generalmente in una fiala di vetro ha colori che variano: verde erba, giallo paglierino, celeste. Il composto è sempre di origine naturale ed è stato fabbricato da un alchimista, nella sua forma base cura 4 HP.

Argenti: **10**

Pozione dell'esplosione magica

Bevendo questa pozione i MP vengono temporaneamente raddoppiati. L'effetto dura 3 turni, dopo di che i MP rimanenti vengono ridotti a un terzo

Argenti: **55**

Pozione del ristoro mentale

Bevendo questa pozione vengono recuperati tutti i MP spesi fino a quel momento.

Argenti: **50**

Pozione velenosa

All'interno di questa fiala si trova un veleno piuttosto blando che agisce per ingestione causando nell'ora successiva dolori atroci ed immobilizzanti e 20 HP di danno. Il veleno può essere curato con un antidoto o con pratiche magiche

Argenti: **25**

Sfera del fuoco

La Sfera del Fuoco è un globo di cristallo all'interno del quale è racchiusa una sostanza che se scossa con movimenti specifici emette un bagliore piuttosto forte. Esaurita la carica la sfera si spegne ma può essere ricaricata da un alchimista. La durata della luce è di circa un'ora e non essendoci fiamma è particolarmente indicata laddove c'è il rischio che siano presenti gas incendiari.

Argenti: **15**

La bottega del fabbricante di frecce

Dardo acquatico

Il dardo o quadrello è la tipica munizione della balestra. Fabbricato con robuste aste di faggio con cuspidi a sezione triangolare o quadrata, di varie dimensioni, è uno strumento particolarmente letale. In particolare questo tipo di dardi è stato studiato per essere utilizzato sott'acqua in modo da subire meno l'effetto frenante del liquido

Argenti: **10**

Dardo semplice

Il dardo o quadrello è la tipica munizione della balestra. Fabbricato con robuste aste di faggio con cuspidi a sezione triangolare o quadrata, di varie dimensioni, è uno strumento letale anche nella sua forma base

Argenti: **5**

Dardo ustionante

Il dardo o quadrello è la tipica munizione della balestra. Fabbricato con robuste aste di faggio con cuspidi a sezione triangolare o quadrata, di varie dimensioni, è uno strumento particolarmente letale. In particolare questo tipo di dardi ha la punta imbevuta di una sostanza che non appena entra in contatto con un fluido corporeo si trasforma in acido, causando così un'ustione molto dolorosa (-5HP)

Argenti: **15**

Dardo velenoso

Il dardo o quadrello è la tipica munizione della balestra. Fabbricato con robuste aste di faggio con cuspidi a sezione triangolare o quadrata, di varie dimensioni, è uno strumento particolarmente letale. In particolare questo tipo di dardi ha la punta imbevuta di una sostanza velenosa o tossica. Gli effetti variano a seconda del tipo di veleno

Argenti: **20**

Faretra

Comoda faretra da mettere a tracolla. Contiene fino a 30 frecce.

Argenti: **10**

Freccia dell'acqua

Molte sono le tipologie di frecce, ognuna adatta a un tipo di arco. Quella definita come "freccia dell'acqua" ha la proprietà di riuscire a penetrare i liquidi con estrema facilità, senza perdere minimamente la propria efficacia

Argenti: **10**

freccia esplosiva

Molte sono le tipologie di frecce, ognuna adatta a un tipo di arco. Quella definita come "freccia esplosiva" ha la proprietà di scoppiare non appena la sua punta urta qualche cosa di duro causando 2d20 di danni. Se la freccia penetra in qualche cosa di morbido essa non scoppia

Argenti: **15**

Il Bazar delle Bloodlands

Freccia infuocata

Molte sono le tipologie di frecce, ognuna adatta a un tipo di arco. Quella definita come "freccia infuocata" ha la punta cosparsa di una particolare sostanza che prende fuoco con particolare facilità e si mantiene ardente anche quando viene scagliata. I bersagli devono fare un tiro resistenza o altrimenti prendono fuoco

Argenti: **15**

Freccia lacrimogena

Molte sono le tipologie di frecce, ognuna adatta a un tipo di arco. Quella definita come "freccia lacrimogena" ha la proprietà di emettere un gas tossico non appena la sua punta urta qualche cosa di duro: ogni creatura vivente presente nell'area di 18 metri cubi deve fare un tiro resistenza o è incapace di compiere azioni per un turno

Argenti: **15**

Freccia semplice

Molte sono le tipologie di frecce, ognuna adatta a un tipo di arco.

Argenti: **5**

Freccia velenosa

Molte sono le tipologie di frecce, ognuna adatta a un tipo di arco. Quella definita come "freccia velenosa" ha la punta rivestita di una sostanza velenosa o tossica. Gli effetti cambiano a seconda del tipo di sostanza utilizzato

Argenti: **20**

La bottega del venditore di pergamene

Inchiostro giallo

Grazie a questo inchiostro, ricavato da liquidi animali o da piante, è possibile scrivere ogni tipo di messaggio su supporti come il papiro o la pergamena. L'Inchiostro giallo si trova con meno frequenza di quello nero ed è utile per impreziosire manoscritti o rendere più potenti certi incantesimi scritti su pergamena.

Argenti: **30**

Inchiostro rosso

Grazie a questo inchiostro, ricavato da liquidi animali o da piante, è possibile scrivere ogni tipo di messaggio su supporti come il papiro o la pergamena. L'Inchiostro rosso si trova con meno frequenza di quello nero ed è utile per impreziosire manoscritti o rendere più potenti certi incantesimi scritti su pergamena.

Argenti: **30**

Inchiostro nero

Grazie a questo inchiostro, ricavato da liquidi animali o da piante, è possibile scrivere ogni tipo di messaggio su supporti come il papiro o la pergamena. L'Inchiostro nero è la forma più comune.

Argenti: **25**

Mappa di Elphia

Grande mappa arrotolata dentro un tubo di legno. Su di essa sono disegnate a colori tutte le terre, le città e le principali attrazioni del continente Elphia

Argenti: **35**

Mappa di Heartlia

Grande mappa arrotolata dentro un tubo di legno. Su di essa sono disegnate a colori tutte le terre, le città e le principali attrazioni del continente Heartlia

Argenti: **25**

Mappa di Oscuria

Grande mappa arrotolata dentro un tubo di legno. Su di essa sono disegnate a colori tutte le terre, le città e le principali attrazioni del continente Oscuria

Argenti: **25**

Mappa del Verdise Centrosettentrionale

Grande mappa arrotolata dentro un tubo di legno. Su di essa sono disegnate a colori tutte le terre, le città e le principali attrazioni del Verdise

Argenti: **25**

Palinsesto

Questa è una pergamena riutilizzata, sulla quale un tempo erano state scritte altre cose ma che non essendo più utili esse sono state cancellate. Non è adatta a scrivere formule magiche, poiché in questo caso gli effetti potrebbero non essere quelli auspicati.

Argenti: **1300**

Il Bazar delle Bloodlands

Pergamena (non scritta)

Questa è una pergamena vergine, dove non è mai stato scritto niente. Utile per scrivere formule magiche o disegnare mappe.

Argenti: **26**

Pergamena clericale grado I

Solo coloro che appartengono a classi capaci di lanciare incantesimi clericali possono leggere con efficacia questo genere di pergamene. Il costo dipende anche dal tipo di preghiera. Leggere una pergamena di questo genere permette al sacerdote di risparmiare il 50% dei MP. Appena utilizzata la pergamena si autodistrugge.

Argenti: **25**

Pergamena clericale grado II

Solo coloro che appartengono a classi capaci di lanciare incantesimi clericali possono leggere con efficacia questo genere di pergamene. Il costo dipende anche dal tipo di preghiera. Leggere una pergamena di questo genere permette al sacerdote di risparmiare il 50% dei MP. Appena utilizzata la pergamena si autodistrugge.

Argenti: **100**

Pergamena clericale grado III

Solo coloro che appartengono a classi capaci di lanciare incantesimi clericali possono leggere con efficacia questo genere di pergamene. Il costo dipende anche dal tipo di preghiera. Leggere una pergamena di questo genere permette al sacerdote di risparmiare il 50% dei MP. Appena utilizzata la pergamena si autodistrugge.

Argenti: **300**

Pergamena clericale grado IV

Solo coloro che appartengono a classi capaci di lanciare incantesimi clericali possono leggere con efficacia questo genere di pergamene. Il costo dipende anche dal tipo di preghiera. Leggere una pergamena di questo genere permette al sacerdote di risparmiare il 50% dei MP. Appena utilizzata la pergamena si autodistrugge.

Argenti: **600**

Pergamena da mago grado I

Solo coloro che appartengono a classi capaci di lanciare incantesimi dei maghi possono leggere con efficacia questo genere di pergamene. Il costo dipende anche dal tipo di preghiera. Leggere una pergamena di questo genere permette al mago di risparmiare il 50% dei MP. Appena utilizzata la pergamena si autodistrugge.

Argenti: **50**

Pergamena da mago grado II

Solo coloro che appartengono a classi capaci di lanciare incantesimi dei maghi possono leggere con efficacia questo genere di pergamene. Il costo dipende anche dal tipo di preghiera. Leggere una pergamena di questo genere permette al mago di risparmiare il 50% dei MP. Appena utilizzata la pergamena si autodistrugge.

Argenti: **150**

Il Bazar delle Bloodlands

Pergamena da mago grado III

Solo coloro che appartengono a classi capaci di lanciare incantesimi dei maghi possono leggere con efficacia questo genere di pergamene. Il costo dipende anche dal tipo di preghiera. Leggere una pergamena di questo genere permette al mago di risparmiare il 50% dei MP. Appena utilizzata la pergamena si autodistrugge.

Argenti: **400**

Pergamena da mago grado IV

Solo coloro che appartengono a classi capaci di lanciare incantesimi dei maghi possono leggere con efficacia questo genere di pergamene. Il costo dipende anche dal tipo di preghiera. Leggere una pergamena di questo genere permette al mago di risparmiare il 50% dei MP. Appena utilizzata la pergamena si autodistrugge.

Argenti: **800**

Pergamena da mago grado V

Solo coloro che appartengono a classi capaci di lanciare incantesimi dei maghi possono leggere con efficacia questo genere di pergamene. Il costo dipende anche dal tipo di preghiera. Leggere una pergamena di questo genere permette al mago di risparmiare il 50% dei MP. Appena utilizzata la pergamena si autodistrugge.

Argenti: **1300**

La bottega del liutaio

Arpa da mano

Questo strumento musicale è dotato di ben 12 corde, ha la forma classica dell'arpa ma può stare comodamente in una mano.

Argenti: **320**

Cetra

Questo è uno strumento a corde pizzicate, formato da un fondo piatto e un manico allungato con corde metalliche doppie che hanno la caratteristica di essere legate nella parte inferiore non su una barra fissata alla tavola, ma sulla fascia inferiore.

Argenti: **135**

Corde per strumento musicale (cinque pezzi)

Alcune volte le corde del proprio strumento si spezzano senza alcun preavviso. Averne sempre qualcuna con sé di riserva è sinonimo di saggezza

Argenti: **25**

Flauto

Strumento musicale a fiato, in legno o metallo. Si distingue in due tipi: flauto dritto e flauto traverso. Il flauto dritto (o flauto dolce), di origine antichissima, ha imboccatura a becco; esso è stato gradatamente sostituito dal flauto traverso, a canna cilindrica, senz'ancia, che si suona soffiando direttamente contro il bordo di una piccola apertura, detta bocca. Il flauto traverso viene usato nella musica militare, ma attualmente ha assunto una particolare importanza nelle orchestre teatrali e di corte.

Argenti: **45**

Flauto di Pan

Il flauto di Pan è uno strumento musicale costituito da più canne, il cui numero può variare da 3 a 9, di lunghezza diversa e legate o incollate tra loro. Questo particolare oggetto va suonato tenendo la fila di canne inferiori (se disposto su due file come da modello andino) rivolte verso di sé, e comunque con le canne più corte, che emettono suoni acuti, verso la sinistra di chi suona. Il soffio deve essere emesso a labbra strette, in modo da lasciare una fessura né troppo stretta né troppo larga, abbastanza per far passare un flusso d'aria leggera e veloce, da spingere sgonfiando i polmoni, per intenderci, senza movimenti dei muscoli addominali o del genere. Inoltre, bisogna accertarsi che un Flauto di Pan, appena comprato, abbia le canne secche, poiché se le canne si seccano man mano che lo strumento viene suonato, l'intonazione cambia e cala.

Argenti: **15**

Il Bazar delle Bloodlands

Lira

Strumento musicale a corde, nel quale due braccia unite da una traversa formano una sorta di telaio, o giogo. Le corde sono tese dalla tavola anteriore della cassa alla traversa. Nelle lire costruite con casse di risonanza, il corpo e la tavola formano una scatola vuota di legno; in alcuni tipi di lira la cassa può essere costituita dal guscio di una tartaruga, e la tavola da pelle animale.

Argenti: 124

Liuto

Nella sua forma più diffusa il liuto presenta una caratteristica cassa piriforme, chiusa da una tavola, al centro della quale c'è il foro di risonanza (un rosone in genere riccamente traforato e decorato); il manico è piuttosto largo e presenta un caratteristico angolo di ca. 90° all'estremità in cui è infisso il cavigliere; monta 11 corde in grado di produrre sei suoni (per i cinque suoni più gravi si avvale di corde doppie intonate all'unisono o all'ottava). L'accordatura è variabile, ma segue in genere lo schema sol, do, fa, la, re, sol.

Argenti: 50

Mandolino

Strumento musicale a corde pizzicate, simile a una piccola mandola, di cui costituisce una varietà. Il mandolino, che ebbe origine e diffusione nelle epoche antiche, è dotato di quattro, cinque o sei corde doppie variamente accordate, che si pizzicano per mezzo di un plettro d'osso o di metallo flessibile. Esistono vari tipi di mandolini, con caratteristiche differenti.

Argenti: 45

Ocarina

L'ocarina è uno strumento musicale popolare a fiato, appartenente alla famiglia dei flauti, ed è appunto un flauto globulare di terracotta a forma ovoidale allungata, proprio come una piccola oca senza testa, con un'imboccatura a lato, e nel corpo praticati vari fori che, scoperti gradualmente mentre contemporaneamente si soffia nell'imboccatura, danno l'estensione fino all'undicesima. Oltre alla diatonica è possibile, mediante una digitazione composta, eseguire anche la scala cromatica. Il timbro varia con la dimensione, da molto squillante e penetrante nella più piccola, a più scuro e rotondo nella più grande.

Argenti: 18

Tamburello

Il tamburello è uno strumento musicale a percussione appartenente alla famiglia dei tamburi a cornice che, originariamente, era legato a culti lunari e veniva impiegato in rituali e celebrazioni religiose del mondo antico. La sua costruzione inizia dalla concia, con sale e allume, della pelle che per lo più è di capretto ma anche di coniglio e persino di gatto. Ancora bagnata, la pelle viene tesa su una cornice ricavata da una stretta striscia di legno modellata a cerchio e fissata intorno ad essa con colla e chiodi, a volte con l'aggiunta di un controcerchio di legno. Lungo la cornice, sono aperti degli alloggiamenti rettangolari in cui vengono inserite coppie di piattini metallici, battuti e temperati.

Argenti: 85

Il Bazar delle Bloodlands

Viola

Strumento musicale ad arco, di forma e costruzione simili al violino, ma di dimensioni poco maggiori, con quattro corde accordate una quinta sotto quelle del violino. Le viole producono un suono dolce e pastoso ma fievole, sono frequentemente utilizzate nelle loro numerosissime varianti: la viola pomposa, più grande e con sei corde, la violetta, più piccola e melodiosa, la viola da gamba e la viola bastarda per le sue dimensioni spesso inconsuete e i suoi soni talvolta distorti e cacofonici.

Argenti: **130**

Violino

Il violino è uno strumento musicale, della famiglia delle viole; il violino è costituito da una cassa, dalla caratteristica forma curvilinea, da essa si disparte un breve manico alla cui estremità sono assicurate le quattro corde che vanno a terminare al fondo della cassa di risonanza; il violino si suona con un archetto che viene passato sulle corde producendo diverse tonalità di suoni.

Argenti: **148**

La bottega del gioielliere

Anello d'argento

Una semplice fascetta di argento

Argenti: **30**

Anello d'oro

Una semplice fascetta d'oro.

Argenti: **80**

Anello d'oro con pasta vitrea

E' una fascetta d'oro con incastonato una pasta vitrea colorata.

Argenti: **80**

Anello d'oro con rubino

E' una fascetta d'oro con incastonato un rubino taglio cabochon

Argenti: **160**

Anello nuziale

L'anello nuziale ha un valore immenso dal punto di vista affettivo e sentimentale. In certi casi questo monile ha anche un grande valore economico poiché è tradizione che in esso venga incastonato un diamante. Solo nobili d'alto rango ne indossano uno.

Argenti: **800**

Armilla d'argento

L'armilla è un monile che orna la parte superiore del braccio e anch'esso può avere varia forma e foggia.

Argenti: **45**

Armilla d'oro

L'armilla è un monile che orna la parte superiore del braccio e anch'esso può avere varia forma e foggia.

Argenti: **76**

Bracciale d'argento

Di varia forma e fattura il bracciale può essere indossato singolarmente o in numerosi esemplari. Quello più semplice ha forma circolare a sezione piatta.

Argenti: **42**

Bracciale d'oro

Di varia forma e fattura il bracciale può essere indossato singolarmente o in numerosi esemplari. Quello più semplice ha forma circolare a sezione piatta.

Argenti: **74**

Cavigliera d'argento

La cavigliera un monile che orna la caviglia e anch'esso può avere varia forma e foggia.

Argenti: **15**

Cavigliera d'oro

La cavigliera un monile che orna la caviglia e anch'esso può avere varia forma e foggia.

Argenti: **35**

Il Bazar delle Bloodlands

Collana d'argento

Una collana di argento massiccio per adornare il collo delle belle signore

Argenti: **67**

Collana d'oro

Una collana di oro massiccio per adornare il collo delle belle signore

Argenti: **85**

Diadema d'argento

E' un diadema tutto d'argento che ingentilisce l'aspetto di chi lo indossa. Impreziosito da gemme non rare, ma appariscenti conferisce un'aria regale.

Argenti: **95**

Diadema d'oro

E' un diadema tutto d'oro che ingentilisce l'aspetto di chi lo indossa.

Argenti: **153**

Diadema d'oro e pietre preziose

E' un diadema tutto d'oro che ingentilisce l'aspetto di chi lo indossa. Impreziosito da gemme non rare, ma appariscenti conferisce un'aria regale.

Argenti: **246**

Fodero in metallo prezioso per spadone a due mani

Per i raffinati che vogliono custodire al meglio e sfoggiare la propria ricchezza

Argenti: **40**

Fodero in metallo pregiato per spada bastarda

Per i raffinati che vogliono custodire al meglio e sfoggiare la propria ricchezza

Argenti: **55**

Orecchino d'argento

Anche in questo caso gli orecchini possono avere differenti forme. Più di uno di questi oggetti può essere inserito ad u singolo orecchio.

Argenti: **18**

Orecchino d'argento con pietra preziosa

Anche in questo caso gli orecchini possono avere differenti forme. Più di uno di questi oggetti può essere inserito ad u singolo orecchio.

Argenti: **50**

Orecchino d'oro

Anche in questo caso gli orecchini possono avere differenti forme. Più di uno di questi oggetti può essere inserito ad u singolo orecchio.

Argenti: **23**

Orecchino d'oro con pietra preziosa

Anche in questo caso gli orecchini possono avere differenti forme. Più di uno di questi oggetti può essere inserito ad u singolo orecchio.

Argenti: **30**

Panno di velluto (50x30cm)

Splendido panno in tessuto di velluto. Utilissimo per lucidare o per avvolgere oggetti valori e gioielli

Argenti: **20**

La bottega degli oggetti magici

Anello di protezione

Grazie a questo anello dall'aspetto ordinario colui che lo possiede ha un percentuale maggiore di evitare sventure. Di solito nelle botteghe si trova il tipo meno potente

Argenti: **250**

Amuleto della buona sorte

Chi possiede questo amuleto risulta avere una particolare fortuna al gioco

Argenti: **520**

Calamita

Pezzo di roccia ferrosa polarizzata capace di attrarre a sé i metalli. Utile in molte circostanze e talvolta componente per incantesimi

Argenti: **10**

Pozione di Isir

Contenuta in una fiala di vetro il liquido che in esso è contenuto è incolore e inodore. All'interno di questa acqua benedetta è stata impressa la forza vivificatrice della dea Isir da un sacerdote di alto livello particolarmente devoto alla divinità e se ingerita curerà fino a 10 HP.

Argenti: **20**

Pugnale incantato

Molte sono le armi incantate che si possono trovare nei differenti empori: ognuna ha proprietà sue proprie ma l'arma più comunque da reperire è senza dubbio il pugnale magico grazie al quale si possono colpire con maggiore facilità gli avversari

Argenti: **750**

Scudo di protezione

Esistono numerose armature fortificate dalla magia che possono essere acquistate nei vari empori o che possono essere trovate all'interno di tesori. Lo scudo di protezione è un oggetto che aiuta colui che lo brandisce a difendersi dagli attacchi dei nemici.

Argenti: **800**

Torcia magica (dura 3 volte di più)

La torcia magica è un'asta di metallo, generalmente bronzo o acciaio, sulla sommità della quale è posta una pietra incantata, le proprietà della quale possono essere risvegliate grazie a particolari formule. La torcia magica ha una durata di circa tre ore, dopo di che la pietra si consuma totalmente e scompare. Solo un mago può inserire una nuova pietra.

Argenti: **25**