



LEX[®] ARCANA

GUS system

v.1.03





SOMMARIO

Introduzione	3
I - Prefazione	3
II - Presentazione	3
III - Dati per i personaggi	3
Invocazione dei Numi Tutelari	4
Nome	4
Provincia Natale	4
Prefettura	4
Qualifica	5
IV - Trattati dei personaggi	5
Virtutes (caratteristiche)	5
Peritiaie (abilità/conoscenze)	5
V - Classi	5
Augure [Sensibilitas, de Magia]	5
Diplomatico [Ratio, de Societate]	6
Esploratore [Coordinatio, de Corpore]	6
Guerriero [Vigor, de Bello]	6
Sapiente [Ingenium, de Scientia]	6
VI - Assegnazione dei valori	6
VII - Il tocco finale	7
VIII - Gradi, livelli e paga del personaggio	7
Equipaggiamento	11
IX - Armi	11
X - Armature	12
XI - Equipaggiamento vario	14
XII - Capacità di trasporto degli animali	20
XIII - Mezzi di trasporto	21
XIV - Spese ed entrate di vario genere	22



Introduzione

I - Prefazione

Lex Arcana è un gdr già esistente, edito dalla Nexus. Poiché i manuali sono difficilmente reperibili l'ho adattato al regolamento di GUS, raccogliendo le informazioni del gioco attraverso i siti amatoriali esistenti in rete. Questa è dunque una versione alternativa che probabilmente con l'originale ha poco in comune, ma ne mantiene comunque lo spirito di base. Sperando che questo lavoro sia di vostro gradimento vi auguro buona lettura.

TheKeeper 11/10/2003

II - Presentazione

L'impero romano non e' crollato, come i libri di storia ci insegnano. Esso ancora prospera, grazie all'utilizzo delle arti divinatorie, che hanno previsto e debellato le minacce mortali per il popolo di Roma. Per secoli la ricerca magica e' stata parte integrante del progresso romano, finche' l'imperatore Adriano, preso atto dei moniti datigli dagli oracoli, decreto' il congelamento dei confini e della ricerca magica stessa. Ma nel 1229 a.u.c (ab urbe condita - dalla fondazione della città; 753 a.C.) - 476 d.C., l'imperatore Teodomiro, spinto dal responso degli oracoli, riunisce d'urgenza i padri coscritti in un senato consulto, in cui li informa dei tristi presagi che, secondo l'oracolo e i Libri Sybillini, incombe sul futuro di Roma.

Teodomiro decreta la riapertura delle strade della conoscenza, per evitare un'inevitabile decadenza dell'impero e chiede dunque al senato di approvare la Lex Arcana, secondo la quale verrà costituita la Cohors Auxiliaria Arcana, un corpo speciale molto indipendente, deputato alle indagini sui fenomeni magici sconosciuti che si manifestano principalmente ai confini dell'impero, facente capo all'organizzazione delle coorti pretoriane. E saranno proprio membri di questo corpo scelto imperiale che i giocatori dovranno interpretare, per proteggere gli interessi dell'impero piu' grande del mondo.

Lex Arcana è un gioco di ruolo che narra di un Impero Romano che non ha interrotto il suo cammino 1.500 anni fa, come la storia ci insegnerebbe, ma continua a esistere fondendo magia e leggende con la realtà che tutti conosciamo. E' un mondo dove per le strade monumentali di città come Alexandria e Carthago un avventuriero può incontrare legionari romani e guerrieri germanici, nomadi delle steppe della Scythia e astrologi di Babylonia.

E' un mondo dove le mura di quelle stesse città separano gli ignari cittadini da deserti infestati da demoni e da foreste popolate da genti sanguinarie. E' un mondo reso vasto da secoli di storia, ma ancor più da millenni di mitologia.

I giocatori di Lex Arcana entrano a far parte del suo mondo di avventura in prima persona, nei panni dei Custodes (Custos al singolare), gli elementi scelti della Guardia Pretoriana preposti dall'Imperatore alla ricerca e allo studio dei fenomeni soprannaturali e magici.

Nonostante l'apparente potenza, l'Impero Romano è infatti roso da mille insidie che lo scuotono dalle fondamenta: la missione dei Custodes è penetrare i misteri delle magie sconosciute, indagare tra popolazioni ostili, affrontare creature emerse dalle profondità dell'Averno, intervenire, di propria iniziativa, qualora accadano fatti misteriosi, magici o fuori dall'ordinario, in città e province sull'orlo della crisi sociale e del disordine.

Le avventure di Lex Arcana possono quindi avere come teatro le profondità delle catacombe di Roma, dove si consumano segreti rituali, oppure le sterminate lande desertiche nei pressi dei Monti dell'Atlante, abitate da mostri e creature fantastiche, o ancora le innevate coste d'Iperborea, i cui ghiacci celano i relitti di navi costruite da mani non umane.

III - Dati per i personaggi

I Custodes sono solo poche centinaia, selezionati tra i molti per particolari doti innate. Ma tutto ciò non sarebbe comunque sufficiente a garantire il successo nelle loro future pericolose imprese: in loro, i selezionatori cercano le qualità che avrebbero potuto essere degli eroi di un tempo, e le affinano attraverso un duro addestramento. Ma è la finale consacrazione a un Dio dell'Olimpo a rendere le caratteristiche di ogni Custos veramente al di fuori della norma. I Numi Tutelari, Dèi protettori, vegliano sui passi dei loro fedeli.



Ares (o Marte), dio della guerra, difende i Custodes guerrieri, Diana gli esploratori, Mercurio i diplomatici, Minerva i sapienti e Apollo gli àguri, coloro che sono versati nell'uso delle arti divinatorie.

Riassumendo:

Sapiete – Minerva Esploratore – Diana Guerriero – Marte Augure – Apollo Diplomatico - Mercurio
--

Invocazione dei Numi Tutelari

Quando un personaggio si trova in una situazione pericolosa può invocare il proprio Nume Tutelare.

L'invocazione permette di effettuare un doppio tiro sulla virtute o la peritia relativa alla classe del personaggio scelto (per le classi di pg si veda sotto) e di tenere il risultato migliore.

L'invocazione del proprio Dio può essere usata una volta per seduta di gioco, tuttavia se i pg si comportano in modo esemplare e onorano la propria divinità il Demiurgo può permettere più invocazioni.

I Custodes possono anche far adirare i propri Numi Tutelari, compiendo azioni malvagie e/o oltraggiose. In questo caso perdono il favore degli Dei e non potranno più contare sul loro aiuto finché non ripareranno al torto causato. Per capire quando un Dio è adirato, e come riparare al danno, i Custodes possono ricorrere a riti particolari (si veda il libro ARS MAGICA allegato).

Nome

Il nome del personaggio; abbandonate le rigide restrizioni dei secoli precedenti, si possono combinare uno, due, tre o anche più nomi (solitamente praenomen, nomen e cognomen). Per esempio, Caio Valerio Massimo.

Provincia Natale

Indica in quale delle 20 province è nato e cresciuto il personaggio. Per ogni provincia riportiamo la qualifica del personaggio più frequente, tuttavia questo non deve vincolare i giocatori.

- 1) Roma Urbe - sapiente
- 2) Italia - esploratore
- 3) Illyricum - guerriero
- 4) Macedonia - àgure
- 5) Achaia - diplomatico
- 6) Gallia - diplomatico
- 7) Iberia - sapiente
- 8) Britannia - àgure
- 9) Germania - guerriero
- 10) Raetia - esploratore
- 11) Thracia - sapiente
- 12) Dacia - guerriero
- 13) Asia - diplomatico
- 14) Armenia - esploratore
- 15) Mesopotamia - àgure
- 16) Aegyptus - sapiente
- 17) Syria - àgure
- 18) Arabia - diplomatico
- 19) Numidia - guerriero
- 20) Mauritania - esploratore

Prefettura

Le 20 province dell'Impero sono raggruppate in 4 Prefetture (Occidentale, Orientale, Greco-Italica e Afro-Siriana). Gli aspiranti Custodes vengono selezionati direttamente dalle Commissioni che fanno capo alle quattro Prefetture.



Qualifica

Dopo aver superato l'**Inquisitio**, un severo esame teso a mettere in luce le potenzialità fisiche, psicologiche e magiche, l'individuo selezionato entra a far parte della Cohors Auxiliaria Arcana con una delle seguenti qualifiche: guerriero, sapiente, esploratore, diplomatico oppure àgure.

In base alla qualifica, il Custos viene iniziato al culto di una particolare divinità la cui invocazione garantisce grandi vantaggi in termini di gioco.

IV - Tratti dei personaggi

Non mi dilungherò troppo su questa parte, tutti i dati tecnici sono riportati nel manuale generale di GUS. Rimando a quello per ogni chiarimento. I tratti scelti per questo gdr sono suddivisi in virtutes e peritiae.

Virtutes (caratteristiche)

Raggruppano le caratteristiche psicofisiche innate del Custos.

Vigor Indica la forza e la generale costituzione fisica [tratto di energia fisica]

Coordinatio Indica l'agilità, l'abilità manuale, la prontezza di riflessi, la destrezza. [tratto di difesa]

Ingenium Indica alcuni aspetti dell'intelligenza, come la perspicacia e la memoria, riferiti naturalmente non al giocatore, ma al suo personaggio.

Auctoritas Indica simpatia, autorità, carisma, fascino e tutte quelle altre doti che possono favorire la comunicazione e i contatti con gli altri.

Ratio Indica la predisposizione al ragionamento razionale, la forza di volontà, l'autocontrollo e la resistenza nei confronti di magie nemiche.

Sensibilitas Indica la capacità di percezione, la sensibilità nei confronti della magia, la tendenza all'impulsività può anche funzionare come un sesto senso che avvisa di un pericolo imminente.

Peritiae (abilità/conoscenze)

Sono le conoscenze che il Custos ha acquisito con lo studio, l'esperienza o l'allenamento.

De Bello E' la misura dell'abilità nelle arti del combattimento. Si utilizza sia nel caso di scontri in corpo a corpo che con armi a distanza. [tratto di combattimento]

De Natura E' la misura del grado di familiarità con tutto ciò che riguarda la natura: caccia, pesca, agricoltura, conoscenza di animali, piante, ambienti naturali, orientamento in boschi, deserti e specchi d'acqua, ecc.

De Societate E' la misura della competenza nelle attività che comportano un rapporto con gli altri, all'interno di una città o un villaggio. Comprende la politica, le arti, la cultura, la conoscenza delle lingue, la capacità di convincere, di orientarsi in una metropoli, di barare al gioco dei dadi, ecc.

De Magia E' la misura delle conoscenze in campo magico, della capacità di effettuare i rituali della Divinazione (Precognizione, Retrocognizione, Chiaroveggenza, Lettura dei presagi, Interpretazione dei sogni, ecc.)

De Scientia E' la misura delle capacità tecnico-scientifiche e della conoscenza teorica dei fenomeni naturali; la medicina rientra in questo campo (la cura delle ferite dei personaggi), come pure il saper far di calcolo, la comprensione di meccanismi di tipo architettonico e tecnico (trappole, passaggi segreti).

De Corpore, E' la misura della capacità acquisita tramite l'allenamento, di eseguire gesti atletici di ogni genere: saltare, correre, nuotare, arrampicarsi, ecc.

NOTA: I pg donna hanno -1 a Vigor e +1 a Sensibilitas

V - Classi

Per ogni classe sono elencate le virtutes e le peritiae a cui devono essere assegnati i valori massimi fra quelli disponibile per la creazione del pg.

Augure [Sensibilitas, de Magia]

L'augure è un personaggio atipico può propenso alla meditazione che all'azione. E' il sommo conoscitore della arti divinatorie romane e vede l'ora di apprendere altre, è la guida spirituale del gruppo e il suo tramite con il volere degli DEI. In battaglia preferisce le ultime linee per attaccare con armi da lancio (frombola o arco), nella foresta può cavarsela solo con dei riti che gli consentano di vedere altri luoghi presenti (dove



trovare legna da ardere o cibo), nel passato (per individuare trappole e pericoli in generale) e nel futuro (per prevenire guai). Nella città può camminare tranquillo poiché difficilmente qualcuno vorrà grane con gli DEI.

Il mio consiglio è di affidare questo ruolo ad una ragazza, per far aumentare la sua sensibilità al pericolo. Non cristallizzatevi però: le ragazze non devono essere tutte Auguri.

Diplomatico [Ratio, de Societate]

Il diplomatico come è ovvio aspettarsi è l'ambasciatore del gruppo, colui che deve mettere tutti d'accordo grazie alla sua loquela. Incapace di adattarsi nella foresta, morirebbe nel giro di qualche giorno, ed infastidito da chi fa uso della magia per i propri scopi è un pesce fuor d'acqua anche nei combattimenti e se possibile li evita del tutto. La città è il suo habitat naturale ove nessuno è in grado di competere con lui e con la sua cultura.

Concludendo il diplomatico deve per forza essere interpretato da un giocatore schietto e con una cultura medio-superiore per poter fronteggiare qualsiasi dilemma linguistico.

Esploratore [Coordinatio, de Natura]

L'esploratore è uno dei personaggi più equilibrati, indispensabile nella foresta ed utile nella città. Conoscitore esperto delle regole della natura è in grado di girare in zone inesplorate come se fosse a casa sua, segue le tracce lasciate da qualsiasi essere vivente a distanza di giorni, può aiutare il sapiente nella ricerca di erbe magiche e di trovare la via del ritorno in un intricato labirinto sotterraneo. Non si interessa molto di scienza, gli basta il sapersi curare, né di magia, anche se è in grado di avvertirla. In termini di gioco deve categoricamente avere almeno un arco per cacciare e lo scudo, poiché è quello che sta davanti e gli attacchi a sorpresa non mancano, l'armatura deve essere la giusta soluzione tra la resistenza e la leggerezza (avete mai provata a salire su di un albero con un'armatura da 20KG.) anche perché togliersela potrebbe risultare fatale.

In poche parole è un personaggio versatile adatto a tutti i giocatori qual che sia la loro esperienza e la loro voglia di giocare, saranno sempre nel pieno dell'azione.

Guerriero [Vigor, de Bello]

Il guerriero è il personaggio più forte del gioco, avvezzo nell'utilizzo e la manutenzione di tutte le armi, da non confondersi con il soldato: tutti i personaggi sono dei soldati. Il suo principale compito è quello di fare "pulizia" di ostacoli nelle foreste, soffre infatti la città e le sue rigide leggi. E' uno stratega astuto e calcolatore in battaglia quanto irascibile ed incontrollabile nella vita privata. Può cavarsela da solo nella foresta, ma difficilmente in un labirinto per la sua pochezza mentale. Ha paura della magia poiché non è in grado di avvertirla e di sottrarsi ai suoi voleri. In termini di gioco dovrebbe essere armato con l'arma più potente che può utilizzare e di una buona armatura, anche a scapito dello scudo e dell'arma da lancio (come comprensibile preferisce la mischia alle frecce!).

In conclusione il guerriero è il personaggio più facile da usare.

Sapiente [Ingenium, de Scientia]

Il sapiente è una figura chiave nell'ambito cittadino ed urbano in generale in quanto conoscitore dell'architettura e dell'ingegneria dell'impero. E' un ottimo medico ed un buon erborista. Fuori dall'urbe può migliorare le sue capacità grazie alle numerose erbe sconosciute presenti in regioni come la Britannia, ma non è in grado di trovarsele da solo. In battaglia è poca cosa e preferisce il combattimento a distanza, preferibilmente con la frombola, al duello corpo a corpo. Non crede molto nella magia, si attiene di più a ciò che può toccare con mano, e ne è quindi una vittima quasi predestinata.

In conclusione il sapiente è un personaggio debole sul piano fisico, che può risolvere ogni situazione con un colpo di genio.

VI - Assegnazione dei valori

Distribuire i seguenti valori tra *virtutes* e *peritiae* in base alla classe scelta (vedi sotto):

10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7, 6, 6;



E' possibile aumentare uno o più valori di un punto sacrificando il valore più altro tra quelli inferiori o uguali a valore che si vuole aumentare. Il valore sacrificato diventa un 6. I valori a 6 non possono essere aumentati.

Il massimo valore raggiungibile è 12.

NB: contrariamente alle regole base di GUS qui è permesso arrivare fino ad un valore massimo di 12 invece che 10.

Ad esempio se si vuole portare un 8 a 9 si deve sacrificare un 8. La serie a) è quella originale già mostrata sopra, mentre la serie b) rappresenta la nuova serie di valori con le modifiche apportate, in grassetto evidenziamo i cambiamenti.

- a) 10, 9, 9, **8**, **8**, **8**, 7, 7, 7, 7, 6, 6;
b) 10, 9, 9, **9**, **8**, **6**, 7, 7, 7, 7, 6, 6;

Continuando con un altro esempio: se volessimo aumentare il valore 10 a 12 dovremmo sacrificare due 9.

- a) **10**, **9**, **9**, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7, 6, 6;
b) **12**, **6**, **6**, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7, 6, 6;

VII - Il tocco finale

Per creare un personaggio con un certo spessore concludete rispondendo a queste domande e annotate le risposte sulla vostra scheda:

- 1) Chi sono i familiari del pg?
- 2) Chi è il modello di comportamento del pg?
- 3) Il pg ha amici carissimi? Chi sono e perché?
- 4) Il pg ha acerrimi nemici? Chi sono e perché?
- 5) Perché è entrato nella Cohors Arcana? Cosa vuole ottenere?
- 6) Quale rapporto ha con i suoi superiori? E con i suoi subalterni?
- 7) Il pg ha delle abitudini particolari? Come reagisce la gente?
- 8) Come si comportano i civili con lui? Perché secondo il pg?
- 9) Descrivete l'aspetto del pg.
- 10) Cosa fa quando non è in missione? Ha una famiglia? Una compagna? Se no perché?
- 11) Il pg ha delle fobie? Delle paure inconfessate?
- 12) Ha commesso atrocità simili senza aver mai pagato per i suoi atti?
- 13) Si sente in colpa per qualcosa? Perché?
- 14) Che rapporto ha con la sua terra, con la sua patria? Prova nostalgia?
- 15) A che punto arriverebbe per salvare i suoi compagni? E l'esito finale della missione?
- 16) Motto o pensiero in cui crede.

VIII - Gradi, livelli e paga del personaggio

Ogni pg inizia la sua carriera con un certo grado nella Cohors Arcana. Il pg può inoltre scalare i livelli della vita religiosa, pubblica e privata. Il grado nella Cohors è dato dalle somme delle peritiae, ossia dal valore del personaggio, mentre il grado nella vita religiosa, pubblica e privata è dato dal livello sociale del pg. Ogni pg inizia con un livello sociale pari a 2d6. Per salire di un livello sociale il giocatore deve spendere un totale di punti esperienza (si veda regolamento di GUS) pari al valore attuale. Il pg può cambiare a piacere tra vita religiosa, pubblica e privata, ma non può sceglierne più di una alla volta; inoltre per entrare in un'altra categoria il pg deve pagare una somma (in aurei) pari al livello sociale per 1000. Il denaro iniziale del pg è pari alla paga mensile nella Cohors moltiplicata per 3, più la paga per la vita religiosa, pubblica o privata.

Perciò: **Denaro iniziale (in aurei) = 5000 + (Paga Cohors x 3) + paga vita religiosa, pubblica o privata.**

Il termine V.P. indica il ritiro a vita privata del pg e il suo ritiro dal gioco.

Gradi nella Cohors Arcana

Somma delle peritiae	Grado nella Cohors	Paga mensile (aurei)
45 o meno	Fante	300
46 – 48	Cavaliere	400
49 – 51	Decurione	500
52 – 54	Signifer	550



55 – 57	Optio	1000
58 – 60	Centurione	2000
61 – 63	Tribuno Aerarii	5000
64 – 66	Tribuno Celerum	7000
67 – 69	Tribuno Militum	8000
70 o più	Legato	10000
Eccezione per il guerriero		
45 o meno	Decurione	750
46 – 48	Optio	1000
49 – 51	Centurione	2000
52 – 54	Tribuno Aerarii	3000
55 – 57	Tribuno Celerum	3500
58 – 60	Tribuno Militum	4000
61 o più	Legato	5000

Livelli vita religiosa

Livello sociale	Grado
5 o meno	Discepolo
6	Principiante
7	Iniziato
8	Novizio
9	Maestro
10	Gran Maestro
11	4° sacerdote
12	3° sacerdote
13	2° sacerdote
14	1° sacerdote
15	Gran sacerdote
16	Assistente consiglio degli auguri
17	Membro consiglio degli auguri
18	Capo consiglio degli auguri
19	Pontefice Massimo - V.P.
Eccezione Augure Donna	
14 o meno	Officiante
15 – 16	Ancella della sibilla
17 – 18	Capo ancelle aiuto sibilla
19	Sibilla - V.P.

Livelli vita pubblica

Livello sociale	Grado	Paga mensile (aurei)
Sapiente		
8 (minimo)	Maestro	500
9	Professore	750
10	Rettore	1500
11	Costruttore	2000
12	Progettista	2250
13	Inventore civile	2400
14	Inventore militare	2500
15	Archeologo	3000
16	Architetto imperiale	4000
17	Medico Imperiale	5000
18	Professore Accademia Cohors	10000
19 o più	Rettore Accademia Cohors	V.P.
Esploratore		
8 (minimo)	Guida	200
9	Guida d'avanscoperta	250



10	Aiuto tattico terrestre	1000
11	Assistente capitano imbarcazioni	1200
12	Aiuto tattico navale	1250
13	Capitano d'imbarcazioni	2000
14	Ricercatore erbe per sapienti	3000
15	Disegnatore mappe	3500
16	Infiltrato territorio nemico	5000
17	Guida imperiale	6000
18	Ricercatore erbe per auguri	7000
19 o più	Ricercatore erbe sconosciute	V.P.
Diplomatico		
8 (minimo)	Messaggero	150
9	Questore urbano	300
10	Questore parricida	1000
11	Questore aureo	2000
12	Questore italico	2500
13	Pretore peregrinos	3000
14	Pretore	4500
15	Censore	5000
16	Ambasciatore	6000
17	Doppiogiochista	10000
18	Consigliere dell'imperatore	15000
19 o più	Senatore	V.P.

Livelli vita privata

<i>Livello sociale</i>	<i>Grado</i>	<i>Paga mensile (aurei)</i>
Augure		
7 o meno	Apprendista	10
8	Cartomante	50
9	Aurospicio	100
10	Discepolo	125
11	Novizio	200
12	Maestro	600
13	Gran Maestro	1000
14	Studioso religioni	2500
15	Studioso riti	3000
16	Studioso religioni antiche	5500
17	Studioso riti antichi	6000
18	Medium	6500
19 o più	Traghetatore delle Anime	V.P.
Sapiente		
7 o meno	Apprendista	50
8	Manovale	75
9	Fabbro	200
10	Cuoco	300
11	Geometra	350
12	Erborista	1000
13	Inventore	2000
14	Medico	3000
15	Architetto	3500
16	Ingegnere	4000
17	Alchimista	4500
18	Cuoco imperiale	5000
19 o più	Medico imperiale	V.P.
Esploratore		



7 o meno	Contadino	20
8	Boscaiolo	50
9	Cacciatore	750
10	Falegname	1200
11	Guida del posto	2000
12	Mandriano	2500
13	Ricercatore d'erbe	3000
14	Astronomo	3250
15	Navigatore	3500
16	Costruttore navale	4000
17	Addestratore	4500
18	Addestratore fiere	5000
19 o più	Ricercatore città perdute	V.P.
Diplomatico		
7 o meno	Archivista	50
8	Bibliotecario	200
9	Maestro	500
10	Conoscitore culture locali	2000
11	Storico	2500
12	Oratore	3000
13	Filosofo	4000
14	Conoscitore culture dell'impero	4500
15	Giudice	6000
16	Interprete	6000
17	Conoscitore alfabeti	7000
18	Traduttore testi	10000
19 o più	Traduttore testi antichi	V.P.
Guerriero		
7 o meno	Armiero	500
8	Atleta	750
9	Mercenario	1000
10	Capo Mercenario	2000
11	Lottatore	2250
12	Guardia del corpo	2500
13	Gladiatore	2750
14	Oplita	3000
15	Allenatore	3500
16	Tiratore scelto	4000
17	Assalitore	4500
18	Cavaliere di Marte	5000
19 o più	Figlio di Marte	V.P.



Equipaggiamento



Nota:

au = aurei (moneta)

10 aurei = 1 sesterzo

10 sesterzi = 1 denaro

IX - Armi

Arma	Era	Peso (grammi)	Costo (au)	Danni	Mod	Mani/Note	Gittata (metri)
Accetta	Sempre	2250	100	1d6	+2	1	n.a.
Arco	Sempre	900	3000	2d6	0	2	50
Arco composito (toxon)	Sempre	900	7500	2d6+3	-1	2	75
Arpione	Sempre	2700	2000	3d6	-1	2	10
Ascia da battaglia	Sempre	2200	120	2d6	0	1, "H"	n.a.
Ascia da lancio (securicula)	Sempre	900	100	1d6+3	0	2	10
Balestra / manubalista	Raro fino al 650 d.c.	3150	3500	2d6	0	2	50
Balestra pesante	Rara fino al 650 d.c.	6300	5000	3d6	-1	2, "B"	75
Bastone rinforzato	Sempre	1350	5	1d6	+2	1, "H"	n.a.
Bastone/clava	Sempre	450	5	1d6+2	0	2, "H"	n.a.
Catena da guerra	Sempre	3000	150	2d6+3	-1	2, "H"	n.a.
Catena di ferro	Sempre	1350	50	1d6+2	0	1, "H"	n.a.
Cerbottana	Sempre	900	500	1d6+1	+1	2, "H"	10
Cestus	Sempre	900	80	1d3	0	1	n.a.
Coltello	Sempre	225	25	1d6+1	0	1	10
Coltello da caccia	Sempre	225	50	1d6+2	0	1	10
Coltello di osso	Sempre	225	3	1d6+1	0	1, "H"	10
Coltello di pietra	Sempre	225	5	1d6	+1	1, "H"	10
Dolabora (piccone)	Sempre	3150	1000	1d6+3	0	1, "P"	n.a.
Falce da combattimento (ensis falcatus)	Sempre	1350	60	3d6	-1	2	n.a.
Fionda	Sempre	45	5	1d6+2	0	1, "H"	30
Frusta	Sempre	900	30	1d3	0	1, "H"	n.a.
Giavellotto	Sempre	900	50	1d6+3	0	2	20
Lancia (angon)	Sempre	2250	80	2d6	0	2	10
Lancia lunga (hasta)	Sempre	3600	500	3d6	-1	2, "E"	n.a.



Lancia pesante da cavalleria	Molto rara prima del 650 d.c.	6750	1500	4d6	-2	1, "F"	n.a.
Mazza romana (malleus)	Sempre	2700	500	2d6+2	-1	1	n.a.
Mazzafionda	Sempre	900	20	1d6	+2	2	50
Picca macedone (sarisa)	Sempre	5400	500	3d6	-1	2, "E", "H"	n.a.
Pilum (pilum)	Sempre	1350	80	2d6	0	2, "K"	20
Pugnale (sica)	Sempre	450	200	1d6+1	+1	2,	10
Rete (per 10 metri quadrati)	Sempre	4500	500	"N"	0	2	n.a.
Scure (bipennis)	Sempre	3150	500	4d6	-2	2, "H"	n.a.
Spada a due mani	Sempre	2210	3000	3d6	-1	2, "H"	n.a.
Spada corta (scramasax)	Sempre	1350	500	1d6	+2	1	n.a.
Spada daga	Sempre	900	400	1d6+3	0	1	n.a.
Spada gladio (gladius)	Sempre	1350	1000	1d6+3	0	1	n.a.
Spada grande	Sempre	2800	4000	4d6	-2	2, "H"	n.a.
Spada khopesh	Sempre	3150	1000	2d6+2	-1	1, "H"	n.a.
Spada lunga (spatha)	Sempre	1800	1500	1d6+3 (1 mano) 2d6 (2 mani)	0 +1	1	n.a.
Spada normale (ensis)	Sempre	1800	1000	2d6	0	1	n.a.
Spada scimitarra	Molto rara fino al 632 d.c.	1800	1500	2d6+2	-1	1, "H"	n.a.
Tridente	Sempre	2250	1000	3d6	-1	2, "H"	10

Legenda

B = la balestra pesante richiede 1 round per essere ricaricata.

E = questa arma infligge danni doppi quando è solidamente piazzata con per ricevere una carica a di qualche tipo

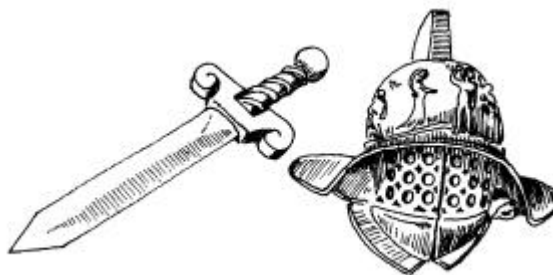
F = questa arma infligge danni doppi quando è usata durante una carica dal dorso di un cavallo (o simile)

H = arma principalmente usata dalle tribù barbariche (raramente i romani usano questo genere di armi)

N = non causa danni ma può immobilizzare

l'avversario; se colpito l'avversario deve fare almeno uno scarto di 4 sul de corpore per liberarsi.

P = è il classico piccone multiuso romano, oltre che come arma può essere per scavare, demolire e via di seguito (per rendere l'idea di quanto sia importante e preso in considerazione basti affermare che alcuni storici romani (e non) sostenevano che la vittoria e la sconfitta derivavano da come il soldato romano sapeva usare la dolabra) (i.e. una specie di "coltellino svizzero" dell'antichità)



X - Armature

Nome	Era	Peso (grammi)	Costo (au)	Protezione	Parti coperte	Mod (*)	Note
Nessuna armatura	n.a.	n.a.	n.a.	0	n.a.	+1	"A"
Elmi							
Elmo Levis Galea / cuoio	Sempre	600	200	1d3	Testa	0	"B"
Elmo Cassis / metallo	Sempre	1800	512	1d6	Testa	-1	"C"
Elmo Gravis Galea / da gladiatore	Sempre	2250	1024	2d6	Testa	-2	"D"



Armature							
Armatura da gladiatore	Sempre	2000	1500	1d3	Busto	0	
Levis Lorica / cuoio	Sempre	5581	1000	1d3	Busto	0	
Lorica squamata / scaglie	Sempre	9302	3072	1d6	Busto	-1	"E"
Lorica hamata / maglia	Sempre	11700	4096	2d6	Busto	-2	"F"
Lorica segmenta / strisce	Sempre	14625	10240	3d6	Busto	-3	"G"
Thorax / piastre	Sempre	18604	51200	4d6	Busto	-4	"H"
Protezioni							
Nessuna protezione	n.a.	n.a.	n.a.	0	n.a.	n.a.	"A1"
Levis manica / cuoio	Sempre	600	200	1d3	Braccia	0	"I"
Manica hamata / maglia	Sempre	1000	800	1d6	Braccia	-1	"L"
Galerus / bronzo	Sempre	1500	1000	2d6	Braccia	-2	"M"
Levis ocreae / cuoio	Sempre	600	200	1d3	Gambe	0	"I"
Ocreae hamata / maglia	Sempre	1000	800	1d6	Gambe	-1	"L"
Gravis ocreae / bronzo	Sempre	1500	1000	2d6	Gambe	-2	"M"
Scudi							
Scudo grande (rettangolare o esagonale)/scutum	Sempre	6750	1000	1d6		-2	
Scudo medio (ovale)/clipeus	Sempre	4500	700	1d3		-1	
Scudo piccolo (tondo)/parma	Sempre	2250	300	1		0	

Legenda

(*) = la penalità viene applicata sia a *Coordinatio* che a *De Corpore*

- A = se il personaggio non indossa armature ottiene un bonus di +1 a *Coordinatio* e *De corpore*.
- A1 = se il personaggio non indossa nessuna di queste protezioni diminuisce il malus dato da armatura, elmo, scudo di 1 punto.
- B = **Levis Galea**. E' un semplice elmo di cuoio.
- C = **Cassis**. E' il classico elmo da legionario, di metallo, dotato di paranuca e due para-guance che possono essere allacciate sotto il mento.
- D = **Gravis Galea**. E' l'elmo dei gladiatori, dotato di visiera e di una celata traforata che copre il volto.
- E = la **lorica squamata** si chiamata così per le evidenti placche di metallo che la componevano. La lorica squamata era generalmente fatta in bronzo e ferro, formata da dischi di questi due materiali, varianti dai 2,5 cm agli 8 cm per i dischi più grandi in ferro, che venivano uniti tra loro con dei rivetti di bronzo in modo da formare un insieme molto mobile e relativamente comodo da portare. I modelli più recenti hanno la particolarità di essere formati da strisce di bronzo alle quali venivano uniti dei dischi ferrei in forma di semicerchio, assemblati come le tegole delle case. Essa era impiegata solamente da militari di un certo rango, prima del II secolo d.C. quali i centurioni, i signifer, i cavalieri e solo dopo questo periodo fu impiegata dai legionari. Alcune ricostruzioni moderne, provano il fatto che questo tipo di armatura resistesse alle frecce solamente 1 volta su 2, almeno oltre i 7 metri. L'effetto sull'uomo è stato constatato fosse molto simile ai moderni giubbotti antiproiettile, cioè vi era uno shock dovuto all'impatto del dardo ma nessuna penetrazione importante dello stesso.
- F = è oramai universalmente accettato che la **lorica hamata** fosse stata copiata dai romani dai fabbri celti i quali furono i suoi inventori. Era costituita da piccoli, a volte piccolissimi, fino a 3 mm di diametro, cerchi di metallo, ferro e bronzo. Come sempre vi erano delle varianti, le più comuni sono quelle senza maniche o comunque di lunghezza variante. Il metodo di assemblaggio, come sovente nella storia dell'artigianato militare romano, doveva essere rapido e funzionale. Il metodo utilizzato era il seguente: un anello di metallo intero era unito ad un anello con una apertura, la quale veniva successivamente chiusa con l'aiuto di una pinza, il tutto fino al completamento della corazza: il diametro degli anelli variava dai 3 ai 9 mm. Vi erano pregi e difetti nell'utilizzo della lorica hamata; i pregi principali erano sicuramente la grande resistenza agli attacchi diretti di spada e ai fendenti, la sua vestibilità e la facilità della riparazione. I difetti principali, invece, erano la sua lunghezza di costruzione (fino a 180 ore di lavoro per creare una semplice lorica per il busto) e il suo peso, che poteva arrivare sino agli 810 chilogrammi. Per ovviare a questo inconveniente venne utilizzato il cingulum, una cintura in cuoio che permetteva, indossandola come una normale cintura odierna, di limitare il peso alla parte superiore delle



anche, scaricandolo su di esso. Delle prove effettuate ai giorni nostri rivelano che gli impatti delle frecce scagliate ad una distanza superiore ai 7 metri facevano penetrare le punte a delle profondità massime di 5 cm, salvando così non poche vite, poiché la penetrazione non é mortale. L'armatura in questione é stata sicuramente utilizzata in modo intensivo dai legionari romani fino all'entrata in scena, ai tempi di Claudio, della lorica segmentata.

- G = La forma di corazza sicuramente più famosa del I secolo d.C. é proprio la **lorica segmentata**. Il suo nome non é quello romano originale ma deriva dal Rinascimento. Questo é il primo esempio della storia di armatura laminata mobile, le origini della quale sono sconosciute. Probabilmente era utilizzata nei giochi di gladiatori, poiché è risaputo che l'Arena fosse un eccellente campo di prova per le attrezzature e le armi di nuova concezione, i nuovi prototipi. La prima volta che l'esercito romano utilizzò questo tipo di armatura fu probabilmente durante la rivolta di Florus e Sacrovirus (21 d.C). Dei gladiatori pesantemente corazzati detti crupellarii si batterono contro i legionari. Tacito descrive come essi furono uccisi dai legionari che per vincerli dovettero rompere le loro eccellenti armature segmentate a colpi di piccone. Molto probabilmente questo tipo di corazza divenne parte dell'equipaggiamento delle Legioni all'epoca della campagna di Britannia dell'Imperatore Claudio (43 d.C).
- H = la **thorax** statios, "corazza muscolare", la cui origine era probabilmente ellenica, era modellata sul contorno dei muscoli del tronco umano, riprodotto in un modello idealistico. La corazza muscolare era forgiata in ferro oppure in bronzo e consisteva in due parti, una frontale ed una posteriore, legate insieme con dei lacci di cuoio all'altezza del petto e delle anche. Molti studiosi credono che questo tipo di armatura era molto probabilmente portata solamente dagli Imperatori o da militari di alto rango, simboli della potenza di Roma e della sua sovranità. Si crede, inoltre, che fosse portata dalla Guardia Pretoriana, come alta uniforme.
- I = é formata da strisce di cuoio sovrapposte nello stesso modo della Lorica Segmentata; data l'elasticità garantiscono libertà di movimento.
- L = é fatta da anelli di ferro, può essere aggiunta direttamente sulla Lorica Hamata, oppure può essere indossata con altre armature, fissandola con delle cinghie.
- M = E' una protezione di bronzo sagomata, che viene fissata mediante l'uso di cinghie.

XI – Equipaggiamento vario

Animale/Equipaggiamento/Oggetto/Servizio/Vestibario	Era	Peso (grammi)	Costo (au)	Ingombro base	Quantità	Capacità (grammi/litri)	Note/Descrizioni
Acciarino	Sempre	450	50	"C"	1	N.A.	"N"
Ago per cucire	Sempre	2	1	"C"	1	N.A.	"N"
Amo da pesca	Sempre	22	5	"C"	1	N.A.	"N"
Ampolla in terracotta	Sempre	225	10	"C"	1	10/0.01	"N", "R"
Ampolla in terracotta	Sempre	450	20	"C"	1	20/0.02	"N", "R"
Ampolla in terracotta	Sempre	675	30	"C"	1	30/0.03	"N", "R"
Ampolla in terracotta	Sempre	+225	+10	"C"	1	+10/+0.01	"N", "Q", "R"
Anello/sigillo personale	Sempre	45	500	"C"	1	N.A.	"N"
Anfora/otre	Sempre	900	10	"C"	1	1000/1	"N"
Anfora/otre	Sempre	1350	15	"C"	1	2000/2	"N"
Anfora/otre	Sempre	1800	20	"C"	1	3000/3	"N"
Anfora/otre	Sempre	+450	+5	"C"	1	+1000/+1	"N", "Q"
Aringa salata	Sempre	100	10	"C"	1	N.A.	"F"
Arpionino da pesca	Sempre	100	10	"C"	1	N.A.	"N"
Bagno	Sempre	N.A.	3	N.A.	1	N.A.	"H"
Banchetto (per persona)	Sempre	N.A.	1000	N.A.	1	N.A.	"F"
Barile	Sempre	2250	30	"C"	1	5000/5	"N"
Barile	Sempre	4500	60	"C"	1	10000/10	"N"
Barile	Sempre	6750	90	"C"	1	15000/15	"N"
Barile	Sempre	9000	120	"C"	1	20000/20	"N"
Barile	Sempre	+2250	+30	"C"	1	+5000/+5	"N", "Q"
Biada e stalla per cavallo (per giorno)	Sempre	N.A.	50	N.A.	1	N.A.	"G"
Biada per cavallo	Sempre	1000	20	N.A.	1	N.A.	"I"
Bicchiera/calice legno	Sempre	100	12	"C"	1	N.A.	"N"
Bicchiera/calice metallo	Sempre	100	30	"C"	1	N.A.	"N"
Bicchiera/calice oro	Sempre	100	15000	"C"	1	N.A.	"N"
Bicchiera/calice terracotta	Sempre	100	4	"C"	1	N.A.	"N"
Bicchiera/calice vetro	Sempre	100	2000	"C"	1	N.A.	"N"
Birra (1 litro)	Sempre	1000	5	"C"	1	N.A.	"F"



Birra di bassa qualità (1 litro)	Sempre	1000	1	"C"	1	N.A.	"F"
Borraccia	Sempre	100	40	"C"	1	N.A./1	"N"
Borraccia	Sempre	200	80	"C"	1	N.A./2	"N"
Borraccia	Sempre	300	160	"C"	1	N.A./3	"N"
Borraccia	Sempre	+200	+80	"C"	1	N.A./+1	"N", "Q"
Borse/sacche per cavallo (grandi)	Sempre	3600	400	"C"	2	15000/N.A.	"J", "K"
Borse/sacche per cavallo (piccole)	Sempre	2250	300	"C"	2	7500/N.A.	"J", "L"
Borsello grande da cintura	Sempre	450	100	"C"	1	3500/N.A.	"N", "U"
Borsello piccolo da cintura	Sempre	225	70	"C"	1	2000/N.A.	"N", "V"
Bottiglia di terracotta	Sempre	450	120	"C"	1	N.A./1	"N"
Bottiglia di vetro	Molto rara fino al 600 d.c. (circa)	450	600	"C"	1	N.A./1	"N"
Braciare di bronzo	Sempre	900	400	"C"	1	N.A.	"N"
Burro di qualità	Sempre	500	100	"C"	1	N.A.	"F"
Burro mediocre	Sempre	500	20	"C"	1	N.A.	"F"
Campana	Sempre	900	400	"C"	1	N.A.	"N"
Campanello	Sempre	255	100	"C"	1	N.A.	"N"
Candela	Sempre	45	1	"C"	1	N.A.	"N"
Cappone	Sempre	N.A.	3	N.A.	1	N.A.	"A"
Cappuccio/cappello	Sempre	80	10	"C"	1	N.A.	"B"
Capra	Sempre	N.A.	100	N.A.	1	N.A.	"A"
Carbone	Sempre	1000	5	"C"	1	N.A.	"N"
Carne fresca	Sempre	1000	50	"C"	1	N.A.	"F"
Carne per un pasto	Sempre	N.A.	10	N.A.	1	N.A.	"F"
Carne secca	Sempre	1000	25	"C"	1	N.A.	"F"
Carta, per foglio	Molto rara fino al 600 d.c. (circa)	5	200	"C"	1	N.A.	"N", "A7"
Cassa grande	Sempre	11250	200	"C"	1	45000/N.A.	"N", "W"
Cassa piccola	Sempre	4500	100	"C"	1	20000/N.A.	"N", "X"
Catena leggera	Sempre	750	500	"C"	1	N.A.	"N", "A2"
Catena pesante	Sempre	2250	750	"C"	1	N.A.	"N", "A2"
Cera per sigillo	Sempre	500	100	"C"	1	N.A.	"N"
Ceralacca	Sempre	50	10	"C"	1	N.A.	"N"
Cesto grande	Sempre	450	30	"C"	1	9000/N.A.	"N", "S"
Cesto piccolo	Sempre	45	5	"C"	1	4500/N.A.	"N", "T"
Cigno	Sempre	N.A.	50	N.A.	1	N.A.	"A"
Cinghiale	Sempre	N.A.	1000	N.A.	1	N.A.	"A"
Cintura	Sempre	200	30	"C"	1	N.A.	"B"
Clessidra	Sempre	225	50	"C"	1	N.A.	"N", "A5"
Contenitore impermeabile per mappa/pergamena/foglio	Sempre	225	80	"C"	1	N.A.	"N"
Coperta invernale	Sempre	1350	50	"C"	1	N.A.	"N"
Coperta per cavalcare	Sempre	1200	100	"C"	1	N.A.	"J"
Coperta per sella	Molto rara fino al 600 d.c. (circa)	1800	300	"C"	1	N.A.	"J"
Corda di canapa	Sempre	6000	65	"C"	1	N.A.	"N", "A9"
Corda di seta (estremamente rara)	Sempre	1800	6500	"C"	1	N.A.	"N", "A9"
Custodia per dardi da balestra	Sempre	450	100	"C"	1	N.A.	"N", "A1"
Dado d'osso	Sempre	100	5	"C"	1	N.A.	"N"
Dado di avorio	Sempre	100	500	"C"	1	N.A.	"N"
Dado di legno	Sempre	100	3	"C"	1	N.A.	"N"
Dottore/medico/cerusico (per visita)	Sempre	N.A.	300	N.A.	1	N.A.	"H"
Erbe aromatiche	Sempre	500	5	"C"	1	N.A.	"F"
Falcetto	Sempre	450	60	"C"	1	N.A.	"N"
Falco (addestrato)	Sempre	N.A.	100000	N.A.	1	N.A.	"A"
Faretra	Sempre	450	80	"C"	1	N.A.	"N", "A8"
Farina di ceci	Sempre	1000	20	"C"	1	N.A.	"F"
Farina di grano	Sempre	1000	10	"C"	1	N.A.	"F"
Farina di segale	Sempre	1000	5	"C"	1	N.A.	"F"



Felini (i.e. giaguaro, leone, tigre)	Sempre	N.A.	500000	N.A.	1	N.A.	"A"
Ferro di cavallo	Sempre	450	35	"C"	1	N.A.	"J"
Fichi	Sempre	500	30	"C"	1	N.A.	"F"
Finimento per carro	Sempre	4500	200	"C"	1	N.A.	"J"
Fischio/fischietto per segnali	Sempre	45	80	"C"	1	N.A.	"N"
Focaccia dolce	Sempre	100	25	"C"	1	N.A.	"F"
Focaccia salata	Sempre	100	20	"C"	1	N.A.	"F"
Fodero per coltello/pugnale	Sempre	40	3	"C"	1	N.A.	"B"
Fodero per spada	Sempre	80	400	"C"	1	N.A.	"B"
Formaggio	Sempre	1000	20	"C"	1	N.A.	"F"
Freno per cavallo	Sempre	45	5	"C"	1	N.A.	"J"
Frutta esotica/insolita	Sempre	1000	30	"C"	1	N.A.	"F"
Frutta normale	Sempre	1000	4	"C"	1	N.A.	"F"
Frutta secca	Sempre	1000	8	"C"	1	N.A.	"F"
Funghi freschi	Sempre	1000	20	"C"	1	N.A.	"F"
Funghi secchi	Sempre	1000	15	"C"	1	N.A.	"F"
Gallina	Sempre	N.A.	2	N.A.	1	N.A.	"A"
Gatto	Sempre	N.A.	10	N.A.	1	N.A.	"A"
Gesso	Sempre	40	1	"C"	1	N.A.	"N"
Giogo per bue	Sempre	9000	300	"C"	1	N.A.	"J", "M"
Giogo per cavallo	Sempre	6750	500	"C"	1	N.A.	"J", "M"
Giogo per elefante	Sempre	15750	500	"C"	1	N.A.	"J", "M"
Guanti (molto rari)	Sempre	400	200	"C"	1	N.A.	"B", "D"
Guida in città(per giorno)	Sempre	N.A.	20	N.A.	1	N.A.	"H"
Incenso	Sempre	500	200	"C"	1	N.A.	"N"
Inchiostro (0.1 litri)	Sempre	50	1600	"C"	1	N.A.	"N"
Lana	Sempre	1000	10	"C"	1	N.A.	"B"
Latte di capra (1 litro)	Sempre	1000	15	"C"	1	N.A.	"F"
Latte di mucca (1 litro)	Sempre	1000	30	"C"	1	N.A.	"F"
Lavandaia (per carico)	Sempre	N.A.	5	N.A.	1	N.A.	"H"
Legna da ardere	Sempre	1000	1	"C"	1	N.A.	"F"
Legna per costruzioni	Sempre	1000	5+	"C"	1	N.A.	"F"
Legna pregiata	Sempre	1000	20+	"C"	1	N.A.	"F"
Letterato/scrivano (per lettera)	Sempre	N.A.	20	N.A.	1	N.A.	"H"
Lima	Sempre	225	16	"C"	1	N.A.	"N"
Liquore (0.1 litri)	Sempre	100	15	"C"	1	N.A.	"F"
Locanda buona (per giorno) notte	Sempre	N.A.	30	N.A.	1	N.A.	"G"
Locanda buona (per giorno) pasto	Sempre	N.A.	50	N.A.	1	N.A.	"G"
Locanda buona (per giorno) stalla	Sempre	N.A.	10	N.A.	1	N.A.	"G"
Locanda media/normale (per giorno) notte	Sempre	N.A.	15	N.A.	1	N.A.	"G"
Locanda media/normale (per giorno) pasto	Sempre	N.A.	30	N.A.	1	N.A.	"G"
Locanda media/normale (per giorno) stalla	Sempre	N.A.	5	N.A.	1	N.A.	"G"
Locanda povera (per giorno) notte	Sempre	N.A.	10	N.A.	1	N.A.	"G"
Locanda povera (per giorno) pasto	Sempre	N.A.	10	N.A.	1	N.A.	"G"
Locanda povera (per giorno) stalla	Sempre	N.A.	3	N.A.	1	N.A.	"G"
Maglia	Sempre	1600	60	"C"	1	N.A.	"B"
Maiale	Sempre	N.A.	300	N.A.	1	N.A.	"A"
Mantello buono	Sempre	2400	80	"C"	1	N.A.	"B"
Mantello di pelliccia di qualità	Sempre	7200	5000	"C"	1	N.A.	"B"
Mantello normale	Sempre	2400	5	"C"	1	N.A.	"B"
Mantello pelliccia modesta	Sempre	4800	320	"C"	1	N.A.	"B"
Mantello pesante/invernale	Sempre	X2	X1.5	"C"	1	N.A.	"B"
Martello, legno	Sempre	1350	20	"C"	1	N.A.	"N"



Martello, metallo	Sempre	1800	35	"C"	1	N.A.	"N"
Materiale grezzo, argento	Sempre	1000	5328	"C"	1	N.A.	"N", "B5", "B6"
Materiale grezzo, avorio	Sempre	1000	5000+	"C"	1	N.A.	"N", "B5", "B6"
Materiale grezzo, bronzo	Sempre	1000	1332	"C"	1	N.A.	"N", "B5", "B6"
Materiale grezzo, diamante	Sempre	1	133200+	"C"	1	N.A.	"N", "B5", "B6"
Materiale grezzo, ferro	Sempre	1000	250	"C"	1	N.A.	"N", "B5", "B6"
Materiale grezzo, marmo	Sempre	1000	1500+	"C"	1	N.A.	"N", "B5", "B6"
Materiale grezzo, oro	Sempre	1000	133200	"C"	1	N.A.	"N", "B5", "B6"
Materiale grezzo, perla	Sempre	1	66600+	"C"	1	N.A.	"N", "B5", "B6"
Materiale grezzo, piombo	Sempre	1000	200	"C"	1	N.A.	"N", "B5", "B6"
Materiale grezzo, rame	Sempre	1000	333	"C"	1	N.A.	"N", "B5", "B6"
Materiale grezzo, rubino	Sempre	1	133200+	"C"	1	N.A.	"N", "B5", "B6"
Materiale grezzo, smeraldo	Sempre	1	66600+	"C"	1	N.A.	"N", "B5", "B6"
Materiale grezzo, stagno	Sempre	1000	150	"C"	1	N.A.	"N", "B5", "B6"
Messaggero (per chilometro)	Sempre	N.A.	2	N.A.	1	N.A.	"H"
Messaggero in città (per messaggio)	Sempre	N.A.	10	N.A.	1	N.A.	"H"
Mestolo, legno	Sempre	225	5	"C"	1	N.A.	"N"
Miele	Sempre	1000	50	"C"	1	N.A.	"F"
Ministro/Sacerdote (per funzione)	Sempre	N.A.	300	N.A.	1	N.A.	"H"
Montone	Sempre	N.A.	400	N.A.	1	N.A.	"A"
Morso e briglie	Sempre	1350	150	"C"	1	N.A.	"J"
Mucca	Sempre	N.A.	1000	N.A.	1	N.A.	"A"
Noci	Sempre	500	100	"C"	1	N.A.	"F"
Oca	Sempre	N.A.	5	N.A.	1	N.A.	"A"
Oggetti da scasso	Sempre	450	3000	"C"	1	N.A.	"N"
Oggetto sacro	Sempre	200	2000	"C"	1	N.A.	"N"
Olio di oliva (1 litro)	Sempre	800	20	"C"	1	N.A.	"F"
Olio di semi (1 litro)	Sempre	800	5	"C"	1	N.A.	"F"
Pane	Sempre	1000	3	"C"	1	N.A.	"F"
Pane bianco	Sempre	1000	15	"C"	1	N.A.	"F"
Pantaloni/calzoni	Sempre	240	15	"C"	1	N.A.	"B", "E"
Papiro, per foglio	Sempre	5	8	"C"	1	N.A.	"N", "A7"
Pavone	Sempre	N.A.	50	N.A.	1	N.A.	"A"
Pecora	Sempre	N.A.	200	N.A.	1	N.A.	"A"
Pelle conciata (1 metro quadrato)	Sempre	1000	50	"C"	1	N.A.	"B"
Pelle grezza (1 metro quadrato)	Sempre	1000	10	"C"	1	N.A.	"B"
Pelliccia modesta (1 metro quadrato)	Sempre	1000	40	"C"	1	N.A.	"B"
Pelliccia normale (1 metro quadrato)	Sempre	1000	80	"C"	1	N.A.	"B"
Pelliccia pregiata/qualità (1 metro quadrato)	Sempre	1000	480	"C"	1	N.A.	"B"
Pelliccia rara (1 metro quadrato)	Sempre	1000	960	"C"	1	N.A.	"B"
Pergamena, per foglio	Sempre	5	10	"C"	1	N.A.	"N", "A7"
Pernice	Sempre	N.A.	5	N.A.	1	N.A.	"A"
Pesce fresco	Sempre	200	60	"C"	1	N.A.	"F"
Pesce salato	Sempre	200	30	"C"	1	N.A.	"F"
Pesi e misurini di precisione (per mercanti)	Sempre	450	200	"C"	1	N.A.	"N"
Petrolio/olio combustibile per Fuoco Greco (1 litro)	A partire dal 650 d.c. (circa)	1000	1000	"C"	1	N.A.	"N"
Petrolio/olio combustibile per Lampada (1 litro)	Sempre	1000	12	"C"	1	N.A.	"N"
Piccione	Sempre	N.A.	1	N.A.	1	N.A.	"A"
Piccione (viaggiatore)	Sempre	N.A.	10000	N.A.	1	N.A.	"A"
Pietra per affilare	Sempre	450	2	"C"	1	N.A.	"N"
Pollo	Sempre	N.A.	2	N.A.	1	N.A.	"A"
Portatore di torcia (per notte)	Sempre	N.A.	10	N.A.	1	N.A.	"H"
Pranzo (per giorno) buono	Sempre	N.A.	50	N.A.	1	N.A.	"F"



Pranzo (per giorno) medio	Sempre	N.A.	30	N.A.	1	N.A.	"F"
Pranzo (per giorno) povero	Sempre	N.A.	10	N.A.	1	N.A.	"F"
Profumo (10 centilitri)	Sempre	5	500+	"C"	1	N.A.	"N"
Rampino	Sempre	1800	80	"C"	1	N.A.	"N"
Razioni conservate (conservabili fino a 20 gironi)	Sempre	7000	1000	"C"	1	N.A.	"N", "O"
Razioni conservate (conservabili fino a 40 giorni)	Sempre	7000	4000	"C"	1	N.A.	"N", "O"
Rete da pesca	Sempre	2250	100	"C"	1	N.A.	"N", "A4"
Riso	Fino al 250 d.c. (circa)	500	2000	"C"	1	N.A.	"F"
Riso	Dal 250 d.c. al 500 d.c. (circa)	500	200	"C"	1	N.A.	"F"
Riso	Dal 500 d.c. in poi (circa)	500	20	"C"	1	N.A.	"F"
Ruota per carro	Sempre	6750	132	"C"	1	N.A.	"J"
Sacco grande	Sempre	225	20	"C"	1	15000/N.A.	"N", "Y"
Sacco piccolo	Sempre	45	5	"C"	1	7500/N.A.	"N", "Z"
Sale	Sempre	500	100	"C"	1	N.A.	"F"
Sandali	Sempre	160	5	"C"	1	N.A.	"B"
Sapone	Sempre	500	50	"C"	1	N.A.	"N"
Scala di corda di canapa	Sempre	1500	2	"C"	1	N.A.	"N", "A6"
Scala di legno	Sempre	6000	10	"C"	1	N.A.	"N", "A6"
Scarpe	Sempre	320	15	"C"	1	N.A.	"B", "D"
Secchio	Sempre	1350	50	"C"	1	5000/5	"N"
Sega	Sempre	1350	35	"C"	1	N.A.	"N"
Sella buona/da guerra	Molto rara fino al 600 d.c. (circa)	15750	1000	"C"	1	N.A.	"J"
Sella normale	Molto rara fino al 600 d.c. (circa)	6750	500	"C"	1	N.A.	"J"
Serratura/chiavistello buono	Sempre	450	10000	"C"	1	N.A.	"N"
Serratura/chiavistello normale	Sempre	450	6000	"C"	1	N.A.	"N"
Serratura/chiavistello pessimo	Sempre	450	2000	"C"	1	N.A.	"N"
Sidro (1 litro)	Sempre	1000	8	"C"	1	N.A.	"F"
Specchio, piccolo, di metallo	Sempre	45	1000	"C"	1	N.A.	"N"
Spezie esotiche (i.e. zafferano, chiodi di garofano)	Sempre	500	15000	"C"	1	N.A.	"F"
Spezie poco comuni (i.e. cannella)	Sempre	500	1000	"C"	1	N.A.	"F"
Spezie rare (i.e. pepe, zenzero)	Sempre	500	2000	"C"	1	N.A.	"F"
Spilla	Sempre	20	600	"C"	1	N.A.	"B"
Stivali cuoio (molto rari)	Sempre	800	300	"C"	1	N.A.	"B"
Stivali leggeri (molto rari)	Sempre	400	100	"C"	1	N.A.	"B"
Stoffa/tela comune	Sempre	4500	700	"C"	1	N.A.	"N", "A3"
Stoffa/tela di buona qualità	Sempre	4500	5000	"C"	1	N.A.	"N", "A3"
Stoffa/tela ricca	Sempre	4500	10000	"C"	1	N.A.	"N", "A3"
Strumenti musicali	Sempre	225-1350+	500-10000+	"C"	1	N.A.	"N"
Tenda a padiglione	Sempre	22500	10000	"C"	1	N.A.	"N", B2", "B4"
Tenda grande	Sempre	9000	2500	"C"	1	N.A.	"N", "B1"
Tenda piccola	Sempre	4500	500	"C"	1	N.A.	"N", "B3"
Toga comune	Sempre	1600	120	"C"	1	N.A.	"B"
Toga di seta (estremamente rara)	Sempre	1200	80000	"C"	1	N.A.	"B"
Toga mediocre	Sempre	1600	8	"C"	1	N.A.	"B"
Torcia	Sempre	450	1	"C"	1	N.A.	"N"
Toro	Sempre	N.A.	2000	N.A.	1	N.A.	"A"



Trasporto materiale (per chilometro)	Sempre	N.A.	5	N.A.	1	N.A.	"H"
Trasporto persona (per chilometro e per persona)	Sempre	N.A.	10	N.A.	1	N.A.	"H"
Tunica	Sempre	800	80	"C"	1	N.A.	"B"
Uccellino (i.e. passerotto)	Sempre	N.A.	100	N.A.	1	N.A.	"A"
Uova	Sempre	50x100	80	"C"	100	N.A.	"F"
Uova	Sempre	50x20	20	"C"	24	N.A.	"F"
Uovo	Sempre	50	1	"C"	1	N.A.	"F"
Uva passa	Sempre	500	20	"C"	1	N.A.	"F"
Vaso di ferro	Sempre	900	50	"C"	1	1000/1	"N"
Verdura fresca (i.e. insalata)	Sempre	100	2	"C"	1	N.A.	"F"
Vestito leggero	Sempre	1600	32	"C"	1	N.A.	"B"
Vestito normale	Sempre	2400	80	"C"	1	N.A.	"B"
Vestito pesante	Sempre	3200	192	"C"	1	N.A.	"B"
Vestito pregiato	Sempre	Vario	x2+	"C"	1	N.A.	"B"
Vestito/toga ricamata	Sempre	1600	2000	"C"	1	N.A.	"B"
Vino buono (1 litro)	Sempre	1000	20	"C"	1	N.A.	"F"
Vino comune (1 litro)	Sempre	1000	10	"C"	1	N.A.	"F"
Vitello	Sempre	N.A.	100	N.A.	1	N.A.	"A"
Zaino	Sempre	900	200	"C"	1	25000/N.A.	"N", "P"
Zucchero di qualità	Sempre	500	500	"C"	1	N.A.	"F"
Zucchero mediocre	Sempre	500	100	"C"	1	N.A.	"F"
Zuppa	Sempre	N.A.	5	N.A.	1	N.A.	"F"

Legenda

N.A.=non applicabile (o non rilevante ai fini del gioco se non in casi particolari).

A=animale

B=vestiario/materiale grezzo

C=più parti/quantità di questi oggetti causa un ingombro derivante dal loro peso totale (o dal contenitore in cui sono racchiusi) se trasportati, nel caso del vestiario l'ingombro diminuisce se indossato, spesso questi oggetti non sono trasportati "direttamente", il peso complessivo, resta, invece, uguale; per le tabelle di conversione scaricare le regole aggiuntive

D=usati normalmente dai barbari (non di uso comune fra i Romani)

E= usati normalmente dai barbari (stanno prendendo uso comune fra i Romani dal 450 d.c.)

F=cibo/provvigioni/pranzi

G=alloggiamenti

H=servizio

I=per animali

J=imbastiture, finimenti ed equipaggiamento per animali, ovviamente non causano ingombro ai giocatori se indossati da animali

K=dimensioni 46x30x15 centimetri

L=dimensioni 30x30x15 centimetri

M=ogni giogo "controlla" un animale

N=oggetti/equipaggiamento personale vario

O=razioni per 7 gironi

P=dimensioni 91x61x31 centimetri

Q=indica le statistiche da "aggiungere" ai dati del contenitore più grande elencato per ottenerne di più grandi ancora (i.e. un barile che contiene 25000 grammi (o 25 litri) costerà 120+30 au, e peserà 9000+2250 grammi)

R=per lo stesso oggetto di vetro il costo è x5

S=dimensioni 61x61x61 centimetri

T=dimensioni 31x31x31 centimetri

U=dimensioni 15x20x5 centimetri

V=dimensioni 10x15x5 centimetri

W=dimensioni 91x61x61 centimetri

X=dimensioni 61x30x30 centimetri

Y=dimensioni 61x61x30 centimetri

Z=dimensioni 30x30x20 centimetri

A1=contiene 20 dardi per balestra

A2=per ogni 50 centimetri di lunghezza

A3=10 metri per 10 metri (100 metri quadrati)

A4=1 metro per 1 metro (1 metro quadrato)

A5=dura 1 ora

A6=per ogni metro di lunghezza

A7=le mappe costano x3+ rispetto al prezzo base



A8=contiene 20 frecce per arco

A9=per ogni 10 metri di lunghezza

B1=dimensioni 6x4x3 metri (max. 4 persone)

B2=dimensioni 10x10x5 metri (max. 8 persone)

B3=dimensioni 3x3x2 metri (max. 2 persone)

B4=tenda tipica da accampamento romano

B5=il materiale lavorato/intagliato può ampiamente variare di prezzo (da x1.1 in su) a seconda del manufatto creato o degli ornamenti (i Custodes decidono quale può essere la variazione)

B6=il valore può cambiare in base al colore, alla purezza e alla qualità

XII - Capacità di trasporto degli animali

Animale	Era	Costo (au)	Movimento al passo (chilometri orari)	Movimento al passo (metri ogni 10 secondi)	Peso massimo trasportabile in chili (movimento normale)	Peso massimo trasportabile in chili (movimento di 2/3)	Peso massimo trasportabile in chili (movimento di 1/3)	Note/Descrizione
Asino, mulo e/o somaro	Sempre	800	7.2	20.00	000-115	115.1-175	175.1-225	"B", "C", "D"
Bue	Sempre	500	7.2	20.00	000-100	100.1-150	150.1-200	"B", "C"
Cammello	Sempre	5000	9.0	25.00	000-150	150.1-225	225.1-300	"A", "B", "C", "D"
Cane da caccia	Sempre	1700	7.2	20.00	000-007	007.1-010	010.1-013	"A", "B", "C", "D"
Cane da guardia	Sempre	2500	7.2	20.00	000-007	007.1-010	010.1-013	"A", "B", "C", "D"
Cane da guerra	Sempre	2000	7.2	20.00	000-007	007.1-010	010.1-013	"A", "B", "C", "D"
Cane da slitta	Sempre	1000	7.2	20.00	000-007	007.1-010	010.1-013	"A", "B", "C", "D"
Cavallo, da tiro	Sempre	20000	7.2	20.00	000-120	120.1-175	175.1-240	"A", "B", "C", "D"
Cavallo, leggero	Sempre	15000	14.4	40.00	000-075	075.1-115	115.1-150	"A", "B", "C", "D"
Cavallo, medio	Sempre	22500	10.8	30.00	000-100	100.1-150	150.1-200	"A", "B", "C", "D"
Cavallo, normale	Sempre	7500	14.4	40.00	000-080	080.1-120	120.1-160	"A", "B", "C", "D"
Cavallo, pesante	Sempre	40000	9.0	25.00	000-120	120.1-175	175.1-240	"A", "B", "C", "D"
Cavallo, selvaggio	Sempre	2000	14.4	40.00	000-075	075.1-115	115.1-150	"A", "B", "C", "D"
Elefante da guerra	Sempre	50000	9.0	25.00	000-225	225.1-340	340.1-450	"B", "C", "D"
Elefante da lavoro	Sempre	20000	9.0	25.00	000-225	225.1-340	340.1-450	"B", "C", "D"
Pony	Sempre	3000	7.2	20.00	000-070	070.1-110	110.1-145	"B", "C", "D"

Legenda

A=Trotto movimento x4/x6 (max. 10-20 minuti senza problemi), galoppo movimento x8/x10 (max. 5-10 minuti senza problemi), a seconda della qualità e dell'addestramento dell'animale; se si supera il limite "temporale" l'animale può fermarsi, rischiare di cadere o di azzopparsi e, anche, di morire (naturalmente più l'animale è carico maggiori sono i rischi).

B=Capacità di traino da x2 a x4 a seconda della qualità e dell'addestramento dell'animale.

C=Passo veloce movimento x2/x3 (max. 20-30 minuti senza problemi), a seconda della qualità e dell'addestramento dell'animale; se si supera il limite "temporale" l'animale può fermarsi, rischiare di cadere o di azzopparsi e, anche, di morire (naturalmente più l'animale è carico maggiori sono i rischi).

D=Costi x1/x10 a seconda della qualità e dell'addestramento dell'animale.



XIII - Mezzi di trasporto

Mezzo di trasporto	Era	Costo (au)	Peso a vuoto (chilogrammi)	Peso massimo trasportabile (chilogrammi)	Movimento base (metri ogni 10 secondi)	Movimento base (chilometri orari) remi/vela	Movimento base di "emergenza" (chilometri orari)	Dimensioni/Lunghezza	Valutazione della nave	Note/Descrizione
Canoa/piccole barche	Sempre	3000	N.A.	250	60	3.2	N.A.	3-4.5	N.A.	"D"
Canoa/piccole barche da guerra	Sempre	5000	N.A.	360	54	3.2	N.A.	7.5-10.5	N.A.	"D", "F"
Carretto a mano	Sempre	10000	96	240	"A"	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	"L"
Carro grande	Sempre	60000	288	1440	"A"	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	"F", "G", "H", "I"
Carro grande	Sempre	160000	384	1920	"A"	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	"H", "J"
Carro medio	Sempre	40000	192	960	"A"	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	"F", "G", "H", "I"
Carro medio	Sempre	80000	288	1440	"A"	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	"H", "J"
Carro piccolo	Sempre	20000	96	480	"A"	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	"F", "G", "H", "I"
Carro piccolo	Sempre	40000	192	960	"A"	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	"H", "J"
Carro piccolo	Sempre	20000	96	480	"A"	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	"F", "G", "H", "I", "K"
Chiatta	Sempre	10000	N.A.	1800	18	1.6/4.8	N.A.	7.5-12	N.A.	"D"
Dromond (galera bizantina) (vela e remi)	A partire dal 550 d.c. circa	15000000 +	N.A.	N.A.	N.A.	3.2/9	19.3	N.A.	40%	"C", "E"
Galera Grande-Evoluzione Dromond (vela e remi)	A partire dal 650 d.c. circa	30000000 +	N.A.	N.A.	N.A.	4.8/6	17.5	N.A.	45%	"C", "E"
Nave a remi Galera	Sempre	2000000+	N.A.	N.A.	N.A.	3.2	20.9	N.A.	40%	"C", "F"
Nave a remi normale	Sempre	40000+	N.A.	N.A.	N.A.	3.2	19.3	N.A.	35%	"C", "F"
Slitta	Sempre	1125	14	130	"A"	N.A.	N.A.	3-4	N.A.	"B"
Zattera	Sempre	1000	N.A.	900	18	1.6/4.8	N.A.	4.5-6	N.A.	"D"

Legenda

Movimento base=è la velocità media a cui si può muovere un vascello quando le condizioni atmosferiche sono buone. Quando i due numeri sono separati da una barra il primo indica la velocità raggiungibile navigando a vela ed il secondo la velocità raggiungibile navigando a remi.

Movimento di emergenza=è la velocità massima, e/o di combattimento, che il vascello può raggiungere.

Questa velocità può essere mantenuta solo per un periodo di tempo breve, dopodiché le vele, o i rematori, inizieranno a dare segni di cedimento (i.e. a rompersi i pennoni o le vele, ad essere esausti ed impossibilitati a proseguire i rematori, e via di seguito).

Valutazione della nave=indica la resistenza del vascello e la sua capacità di restare a galla in situazioni pericolose, tempeste, speronamenti e via di seguito.

N.A.=non applicabile (o non rilevante ai fini del gioco).

A=a seconda del numero degli animali che trainano e del peso trasportato.

B=normalmente al massimo 10 cani possono trainare una slitta.

C=vascelli "da mare"; usati, normalmente, per grandi tratti e/o rotte marine.

D=barche per piccoli tratti e/o specchi d'acqua, normalmente usate su fiumi e/o laghi; di rado usate per mare e non per lunghi tratti, specialmente in mare aperto.

E=tale proprietà, normalmente, riservata allo stato (possederne uno/a è illegale).

F=la proprietà della versione da guerra è, normalmente, riservata allo stato (possederne uno/a è illegale).

G=se da guerra costo x2.

H=normalmente al massimo 4 cavalli possono trainare un carro.



I=carro a 2 ruote.

J=carro a 4 ruote.

K=i carri da corsa (bighe) possono costare da x2 a x6 (a seconda della qualità), ed essere trainate anche da 8 cavalli.

L=i carretti a mano possono essere trainati da 2 a 4 persone a seconda della lunghezza del traino e delle capacità organizzativa dei singoli soggetti.

XIV - Spese ed entrate di vario genere

<i>Spese/Censo/Entrate/Costi /Rendite/Paghe/Stile di vita</i>	<i>Costo (au)</i>	<i>Censo (au)</i>	<i>Rendite annue (au)</i>	<i>Rendite mensili (au)</i>	<i>Rendite giornaliere (au)</i>	<i>Note/Descrizio ne</i>
Capo-schiavi (amministratore)	51200	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Schiavo
Censo per ordine equestre (proprietà)	N.A.	1600000+ in proprietà	N.A.	N.A.	N.A.	Proprietà necessarie per appartenere all'ordine Equestre
Censo per ordine senatoriale (proprietà)	N.A.	4000000+ in proprietà	N.A.	N.A.	N.A.	Proprietà necessarie per appartenere all'ordine Senatoriale
Centurione	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	150-300	Paga militare
Classe media	450-5000	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Stile di vita
Combattimento fra gladiatori (per paio)	16000+	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Spesa senatoriale
Corrompere appartenente ordine equestre	1d6x 1600	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Corruzione
Corrompere appartenente ordine senatoriale	1d6x 16000	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Corruzione
Corrompere uno schiavo, uomo libero, plebe	1d6x160	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Corruzione
Corruzioni importanti, pericolose, soggetto particolarmente onesto	x10+	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Corruzione
Danzatrice	25600	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Schiavo
Domus fuori città	500000+	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Acquisto della proprietà
Domus fuori Roma	1000000 +	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Acquisto della proprietà
Domus in città	1000000 +	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Acquisto della proprietà
Domus in Roma	2000000 +	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Acquisto della proprietà
Domus in Roma (pessima posizione)	1000000 +	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Acquisto della proprietà
Domus in Roma (pessime condizioni)	1000000 +	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Acquisto della proprietà
Erigere un edificio pubblico (i.e. terme)	6d6x160 0000+	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Spesa senatoriale
Funerale elaborato	3d6x160 000	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Spesa senatoriale
Gladiatore addestrato o guidatore di carro	38400	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Schiavo
Gladiatore o intrattenitore famoso	256000	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Schiavo



Insulae fuori città (per blocco)	80000	N.A.	N.A.	x1/4 costo acquisto	N.A.	Acquisti e rendite delle proprietà Insulae 6 piani circa (circa 6 stanze grandi e 6 piccole per piano)
Insulae fuori Roma (per blocco)	160000	N.A.	N.A.	x1/2 costo acquisto	N.A.	Acquisti e rendite delle proprietà Insulae 6 piani circa (circa 6 stanze grandi e 6 piccole per piano)
Insulae in città(per blocco)	160000	N.A.	N.A.	x1/2 costo acquisto	N.A.	Acquisti e rendite delle proprietà Insulae 6 piani circa (circa 6 stanze grandi e 6 piccole per piano)
Insulae in Roma (per blocco)	320000	N.A.	N.A.	x1 costo acquisto	N.A.	Acquisti e rendite delle proprietà Insulae 6 piani circa (circa 6 stanze grandi e 6 piccole per piano)
Insulae in Roma (pessima posizione) (per blocco)	160000	N.A.	N.A.	x1/2 costo acquisto	N.A.	Acquisti e rendite delle proprietà Insulae 6 piani circa (circa 6 stanze grandi e 6 piccole per piano)
Insulae in Roma (pessime condizioni) (per blocco)	160000	N.A.	N.A.	x1/2 costo acquisto	N.A.	Acquisti e rendite delle proprietà Insulae 6 piani circa (circa 6 stanze grandi e 6 piccole per piano)
Intero piano (in insulae, "appartamenti")	1/6 costo insulae	N.A.	N.A.	6000	N.A.	Acquisti e rendite delle proprietà
Lavoratore specializzato (i.e. fabbro)	3840	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Schiavo
Legionario	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	10-20	Paga militare
Legionario Veterano	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	20-40	Paga militare
Letterato (i.e. scrivano)	12800	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Schiavo
Mantenere un "cliente"	3d6x16 il giorno	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Spesa senatoriale



Ordine equestre	N.A.	N.A.	20000x12+(1d6 x800)x12	N.A.	N.A.	Rendita media degli appartenenti all'ordine Equestre
Ordine equestre (figlio di famiglia...)	N.A.	N.A.	20000x12	N.A.	N.A.	Rendita media di un figlio di un soggetto appartenente all'ordine Equestre
Ordine senatoriale	N.A.	N.A.	80000x12+(1d6 x800)x12	N.A.	N.A.	Rendita media degli appartenenti all'ordine Senatoriale
Ordine senatoriale (figlio di famiglia...)	N.A.	N.A.	20000x12	N.A.	N.A.	Rendita media di un figlio di un soggetto appartenente all'ordine Senatoriale
Pagare un matrimonio	2d6x160000	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Spesa senatoriale
Partecipare/sponsorizzare un'elezione	2d10x1600000+	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Spesa senatoriale
Party elaborato	2d4x800 xospite+	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Spesa senatoriale
Patrizio impoverito	N.A.	N.A.	20000x12+(1d6 x800)x12	N.A.	N.A.	Rendita media degli appartenenti ad una famiglia patrizia impoverita
Povero	240-500	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Stile di vita
Prestiti	6%-12%	N.A.	6%-12%	N.A.	N.A.	Investimenti vari
Prigioniero barbaro	512	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Schiavo
Ricco/elevato	4500-20000+	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Stile di vita
Schiavo contadino	2560	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Schiavo
Schiavo/servo da casa	7680	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Schiavo
Sponsorizzare i "giochi"	2d10x16000+	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Spesa senatoriale
Squallido	120-300	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Stile di vita
Stanza grande (in insulae, "appartamenti")	1/9 costo insulae	N.A.	N.A.	1200	N.A.	Acquisti e rendite delle proprietà
Stanza piccola (in insulae, "appartamenti")	1/18 costo insulae	N.A.	N.A.	240	N.A.	Acquisti e rendite delle proprietà
Tutore (i.e. mentore Greco)	102400	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Schiavo
Villa di campagna	2000000 +	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Acquisto della proprietà
Villa di campagna (pessima posizione)	1000000 +	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Acquisto della proprietà
Villa di campagna (pessime condizioni)	1000000 +	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	Acquisto della proprietà