

Equipaggiamento e oggetti di uso comune regolamento

Una serie di elenchi dettagliati contenenti le informazioni relative ai principali oggetti comunemente utilizzati nel **Continente di Sarakon**. Armi e armature, vestiti e generi alimentari, cavalcature e altro: in altre parole, tutto quello che i Personaggi si trovano a utilizzare per vivere (e sopravvivere) nel corso delle loro **Avventure**.

Per ciascun oggetto, oltre a una breve descrizione, vengono fornite le informazioni relative alla sua diffusione e reperibilità e il costo di approvvigionamento medio (in valuta di riferimento). Per gli oggetti legati a situazioni di gioco specifiche - armi, armature, elmi etc. - sono inoltre presenti i dati di gioco relativi al loro utilizzo secondo le regole descritte nei Capitoli dedicati al Combattimento, ai Danni e Ferite e così via.

Compatibilità con altre Ambientazioni

Il **Continente di Sarakon**, che descrive un universo *low-fantasy* ispirato all'Europa alto-medioevale, è l'ambientazione medioevale di riferimento per il **Regolamento di Myst**. La maggior parte degli oggetti disponibili su Sarakon corrispondono a quelli generalmente reperibili e utilizzabili presso qualsiasi altra Ambientazione di stampo medioevale.

Indice dei Contenuti

- **Le Armi e gli Scudi**. Descrizione, reperibilità, costi e caratteristiche di gioco delle armi comunemente presenti nelle tipiche ambientazioni *fantasy* di stampo medioevale.
- **Le Armature e gli Elmi**. Descrizione, reperibilità, costi e caratteristiche di gioco delle principali armature ed elmi.
- **Abiti, Oggetti, Animali, Locande, Mezzi di Trasporto e altro**. Descrizione, reperibilità e costi di abiti, strumenti da lavoro, utensili, animali, generi alimentari, imbarcazioni, materie prime, medicinali e altri oggetti di uso comune e non.