

EQUIPAGGIAMENTO

EQUIPAGGIAMENTO DI PARTENZA

Al momento della creazione, un personaggio riceve un equipaggiamento dipendente dalla combinazione della sua classe e del suo background. In alternativa, può partire con un numero di monete d'argento dipendente dalla sua classe e usarlo per acquistare gli oggetti elencati nelle liste di questo capitolo. Vedi la tabella "Ricchezza di Partenza delle Classi" per determinare quante monete d'argento un personaggio ha da spendere.

Spetta al giocatore decidere in che modo il personaggio è entrato in possesso di questo equipaggiamento. Forse lo ha ereditato, o forse si tratta di oggetti che ha acquistato nel corso della sua formazione. Potrebbe possedere un'arma, un'armatura e uno zaino come dotazione del servizio militare prestato. Oppure potrebbe avere rubato la sua attrezzatura. Un'arma potrebbe essere un cimelio di famiglia, tramandato da una generazione all'altra fino a giungere nelle mani del personaggio; una volta reclamato il suo retaggio, l'eroe è pronto a seguire le orme dei suoi antenati sulla via dell'avventura.

RICCHEZZA DI PARTENZA DELLE CLASSI

Classe	Fondi
Cacciatore	3d4 x 10 ma
Cacciatore di Demoni	3d4 x 10 ma
Cavaliere della Morte	5d4 x 10 ma
Druido	2d4 x 10 ma
Guerriero	5d4 x 10 ma
Ladro	4d4 x 10 ma
Mago	4d4 x 10 ma
Monaco	5d4 ma
Paladino	5d4 x 10 ma
Sacerdote	4d4 x 10 ma
Sciamano	4d4 ma
Stregone	4d4 x 10 ma

VALUTA

Estratto dalle ricche terre di Azeroth, l'oro è comunemente usato come moneta in cambio di beni e servizi. Essendo una sostanza rara che scarseggia sempre, l'oro deve essere estratto dalla roccia e dal suolo all'interno di miniere d'oro consolidate. Molte di queste miniere furono abbandonate quando iniziarono le incursioni degli orchi e gli operai fuggirono per salvarsi la vita. Dall'inizio della Seconda Guerra, questi siti sono spesso gestiti mentre sono sotto la protezione delle forze militari.

In passato, tutte le monete erano in oro. Dopo tre guerre, l'argento e il rame sono entrati in uso. La moneta di platino non è ancora stata utilizzata. Di solito, Alleanza e Orda battono moneta propria, così come alcuni cartelli goblin più potenti. In ogni caso, anche quando sono in guerra, nessuna fazione rifiuta valuta battuta dagli avversari. Alcune monete che non

vengono più coniate valgono di più per alcune persone.

VALORI DI SCAMBIO

Moneta	mr	ma	mo
Rame (mr)	1	1/100	1/10.000
Argento (ma)	100	1	1/100
Oro (mo)	10.000	100	1