

DUNGEONS & DRAGONS

CRIPTA DELL'AVVENTURIERO™

Armi ed equipaggiamento per tutte le classi del personaggio



GIOCO DI RUOLO - SUPPLEMENTO

Logan Bonner • Eytan Bernstein • Chris Sims

INTRODUZIONE

L'equipaggiamento e gli oggetti magici sono essenziali per la sopravvivenza di qualsiasi personaggio di D&D®. Il tesoro è vitale in qualunque avventura. Che si tratti di un giocatore intento a scegliere l'attrezzatura del suo personaggio o di un DM che riempie di gingilli luccicanti il deposito del tesoro di un mostro, più opzioni ci sono a disposizione, meglio è.

Qui entra in gioco la *Cripta dell'Avventuriero*. Questo volume espande le regole sull'utilizzo dell'equipaggiamento contenute nel *Manuale del Giocatore*®. Queste pagine sono piene di opzioni a disposizione dei PG che hanno oro da spendere, e dei DM alla ricerca di quella particolare, allettante ricompensa. *Cripta dell'Avventuriero* arricchisce inoltre il gioco D&D® con nuovi trucchi per compiere azioni comuni.

Aperte dunque la *Cripta dell'Avventuriero*, e scopritene i segreti...

CONTENUTO

Questo libro si articola su due soli capitoli, dedicati rispettivamente a equipaggiamento e oggetti magici, seguiti da appendici concepite per rendere più agevole l'uso del suo contenuto. Può essere utilizzato per equipaggiare i personaggi giocanti o non giocanti, o per disseminare le avventure di cose interessanti.

♦ **Capitolo 1: Equipaggiamento:** Questo capitolo si concentra sugli oggetti non magici: armature perfette, nuove armi, sostanze alchemiche, cavalcature e veicoli,

introducendo nuove regole per incorporarli nel gioco. I veicoli possono aggiungere una misura di azione agli incontri e ai lunghi viaggi, mentre il sistema relativo all'alchimia consente di potenziare l'efficacia dei personaggi senza dover fare continuo affidamento sul mago o sugli oggetti magici.

♦ **Capitolo 2: Oggetti magici:** Ampliando enormemente la selezione di oggetti presentati nel *Manuale del Giocatore*, questo capitolo è organizzato per zona oggetto. Include un vasto assortimento di nuovi oggetti per ciascuna zona, oltre a numerosi nuovi oggetti meravigliosi e monouso. Anche le cavalcature e le bestie da compagnia hanno ora degli oggetti a loro dedicati, ampliando ulteriormente l'utilità di questi preziosi aiutanti.

♦ **Appendice 1:** Questa sezione offre al giocatore o al DM strumenti e idee per fare in modo che gli oggetti magici appaiano unici nel loro mondo o campagna. È ora possibile determinare la storia di un oggetto, scoprire come conferirgli livelli di tesoro o persino come trasferire la magia da un oggetto a un altro.

♦ **Appendice 2:** Per assistere il DM nella distribuzione dei tesori, tutti gli oggetti magici descritti in questo libro sono elencati per livello e in ordine alfabetico.

INDICE

1: EQUIPAGGIAMENTO	4	Oggetti della zona della cintura	130
Armature perfette	6	Oggetti della zona del collo	135
Armi	8	Oggetti della zona del compagno	145
Cavalcature	11	Oggetti della zona della cavalcatura	146
Veicoli	14	Oggetti della zona delle mani	147
Alchimia	20	Oggetti della zona dei piedi	153
		Oggetti della zona della testa	160
		Oggetti meravigliosi	168
		Oggetti consumabili	185
2: OGGETTI MAGICI	32		
Armature	34	APPENDICE 1	195
Armi	56	Oggetti unici	195
Simboli sacri	83	Livello degli oggetti	197
Bacchette	91	Incantare gli oggetti	198
Bastoni	96		
Globi	101	APPENDICE 2: OGGETTI MAGICI	199
Verghe	107		
Anelli	112		
Oggetti della zona delle braccia	121		

EQUIPAGGIAMENTO

ESSERE PREPARATI significa avere a portata di mano tutto ciò che occorre in una data situazione. La vita dell'avventuriero è tutto fuorché prevedibile, e per questo un esploratore scaltro imbocca sentieri insoliti quando si tratta di procurarsi o costruire il suo equipaggiamento. Girando nei mercati di località inconsuete si può trovare ogni genere di attrezzatura utile o esotica. Il corretto addestramento può inoltre dare accesso a determinate categorie di equipaggiamento, conferendo all'avventuriero un vantaggio che potrebbe anche salvargli la vita.

Questo capitolo comprende:

- ◆ **Armature perfette:** Le tecniche e le pratiche magiche provenienti da ogni parte del cosmo permettono ai maestri forgiatori di realizzare armature bizzarre e stupefacenti. Scegliere il tipo giusto di armatura è una questione di necessità e di gusto. I personaggi possono proteggere le loro parti delicate con gli oggetti descritti in questa sezione.
- ◆ **Armi:** Le armi sono varie almeno quanto le ragioni che spingono a impiegarle in battaglia in un mondo che si va oscurando sempre di più. Anche le culture non umane hanno prodotto alcune interessanti variazioni sui modelli di armi più tipici. In questa sezione sono descritte diverse nuove armi semplici, militari e superiori, paragonabili ma diverse da quelle presentate nel *Manuale del Giocatore*[®].
- ◆ **Cavalcature:** La cavalcatura giusta può consentire a un personaggio di arrivare più rapidamente nel luogo dove deve andare, e molte prestanti creature possono essere addestrate per svolgere tale compito. In questa sezione si trovano diverse cavalcature da aggiungersi a quelle presentate nel *Manuale dei Mostri*[®]. Inoltre, i personaggi vi troveranno alcuni oggetti utili a trasformare le loro cavalcature in alleati migliori.
- ◆ **Veicoli:** Alcuni lavori e terreni richiedono qualcosa di più di una semplice cavalcatura. Quando si verificano tali condizioni, è tempo di imparare a guidare. Questa sezione fornisce alcuni esempi di veicoli, e le regole necessarie per utilizzarli.
- ◆ **Alchimia:** Con un minimo di addestramento specializzato, un personaggio può imparare a combinare dei reagenti arcani sulla base di formule mistiche allo scopo di produrre terribili veleni, bizzarre polveri e meravigliose misture. Per coloro che non sono esperti nelle arti dell'alchimia, questi oggetti possono inoltre essere acquistati per poche monete dai mercanti giusti.

Questa sezione descrive diversi nuovi tipi di armature perfette. Questi speciali completi di armatura vengono talvolta utilizzati nella creazione delle armature magiche. Così come gli avventurieri possono usare diversi sistemi di valuta quando raggiungono i livelli più alti, è probabile che ottengano anche nuovi tipi di materiali da armatura.

Le armature perfette possiedono sempre un bonus di potenziamento, e il prezzo del materiale di cui sono composte è incorporato nel costo complessivo dell'armatura magica. Per esempio, una *cotta di maglia di acciaio piangente +4* costa 45.000 mo: lo stesso prezzo di una normale *cotta di maglia +4*. Pertanto, per un avventuriero di alto livello sarà in genere più conveniente acquistare armature perfette invece di quelle che utilizzava ai livelli più bassi.

Il bonus di potenziamento di un'armatura magica viene comunque sommato al bonus di armatura al fine di determinare il bonus di armatura complessivo. Per esempio, una *corazza di scaglie tempestose +4* conferisce un bonus di +13 alla CA del portatore: +9 per il bonus di armatura e +4 per il bonus di potenziamento.

La voce di ogni armatura sulla tabella delle armature perfette contiene le informazioni seguenti.

Bonus di armatura: Un'armatura fornisce questo bonus alla CA.

Bonus di potenziamento minimo: Un'armatura perfetta richiede un bonus di potenziamento minimo, indicato in questa colonna.

Prova: Il personaggio subisce questa penalità a tutte le prove di abilità basate sulla Forza, sulla Destrezza e sulla Costituzione quando indossa l'armatura. Non subisce questa penalità alle prove di caratteristica (come ad esempio una prova di Forza per sfondare una porta o una prova di Destrezza per determinare l'iniziativa in combattimento).

Velocità: Il personaggio subisce questa penalità (in quadretti) alla velocità quando indossa l'armatura.

Prezzo: Il prezzo dell'oggetto espresso in monete d'oro. Il costo di un'armatura perfetta è incluso nel costo di un'armatura magica.

Peso: Il peso dell'armatura in chilogrammi.

Speciale: Alcune armature perfette possiedono delle proprietà aggiuntive, come un potenziamento alla difesa o una resistenza speciale. Il bonus eventualmente ricevuto dalla proprietà speciale di un'armatura perfetta è un bonus di armatura.

TIPI DI ARMATURE

Stoffa: Furono i tessitori githzerai a insegnare agli altri popoli le tecniche per realizzare il tessuto gith, ma risulta ovvio che essi stessi le impararono dai loro antichi padroni, i mind flayer. I modelli derivati dagli indumenti dei mind flayer catturati portarono allo sviluppo delle armature di tessuto mentale e di psicostoffa. Tutte queste armature incorporano nel materiale tessile qualche tipo di minuscoli cristalli, capaci di incanalare l'energia della mente per irrobustire il corpo. Apparentemente, il tessuto efrecti sembra simile, ma impiega reagenti rari e filo metallico proveniente dal Caos Elementale.

Cuoio: L'armatura a rete drow è fatta di strisce di cuoio cucite insieme fino a formare un sottile reticolo dotato di straordinaria elasticità. Gli yuan-ti sovrappongono delle sottili "squame" di cuoio per produrre le loro armature di squame di serpente, incredibilmente flessibili, e vi incorporano magie dell'ombra per realizzare le armature dell'anatema. Il cuoio dell'alaspada si ispira al modo in cui gli alaspada realizzano le loro guglie di carta, creando un cuoio particolarmente leggero, flessibile e resistente.

Pelle: I nani impiegano l'energia della terra per irrobustire la loro scorza della terra, a imitazione della bizarra pelle simile a terra vivente di creature come i gale duhr e i titani della terra. L'armatura di pelle fatata viene trattata con un procedimento elfico che le conferisce una robustezza pari a quella delle più coriacee bestie fatate. La pelle del cacciatore deriva dalle tecniche di conservazione dei cacciatori astrali, mentre la pelle del vuoto proviene da metodi simili utilizzati dai servi del dolore per preservare i loro macabri trofei.

Cotta: Il tessuto di cotta di maglia è una squisita armatura realizzata con tecniche avanzate perfezionate presso le corti eladrin della Selva Fatata, e consiste in una fitta trama di piccole catene strettamente interconnesse, che offrono assai pochi punti vulnerabili agli attacchi del nemico. La cotta fine è un comune prodotto eladrin derivato dai metodi summenzionati, mentre la cotta a treccia è un'armatura simile, sebbene realizzata secondo le tradizioni elfiche. I genasi miscelano l'acciaio al vetro vulcanico magico per



ARMATURE PERFETTE

<i>Armatura di stoffa (Leggera)</i>	Bonus di armatura	Bonus di potenziamento minimo	Prova	Velocità	Prezzo (mo)	Peso	Speciale
Armatura di tessuto gith	+0	+3	-	-	speciale	1 kg	+1 Volontà
Armatura di tessuto mentale	+0	+4	-	-	speciale	1 kg	+2 Volontà
Armatura di tessuto efreeti	+1	+5	-	-	speciale	1 kg	+1 Volontà
Armatura di psicostoffa	+1	+6	-	-	speciale	1 kg	+2 Volontà

<i>Armatura di cuoio (Leggera)</i>	Bonus di armatura	Bonus di potenziamento minimo	Prova	Velocità	Prezzo (mo)	Peso	Speciale
Armatura a rete drow	+2	+3	-	-	speciale	5 kg	+1 Riflessi
Armatura di squame di serpente	+2	+4	-	-	speciale	5 kg	+2 Riflessi
Armatura dell'anatema	+3	+5	-	-	speciale	5 kg	+1 Riflessi
Armatura dell'alaspada	+3	+6	-	-	speciale	5 kg	+2 Riflessi

<i>Armatura di pelle (Leggera)</i>	Bonus di armatura	Bonus di potenziamento minimo	Prova	Velocità	Prezzo (mo)	Peso	Speciale
Armatura di scorza della terra	+3	+3	-1	-	speciale	12,5 kg	+1 Tempra
Armatura di pelle fatata	+3	+4	-1	-	speciale	12,5 kg	+2 Tempra
Armatura di pelle del cacciatore	+4	+5	-1	-	speciale	12,5 kg	+1 Tempra
Armatura di pelle del vuoto	+4	+6	-1	-	speciale	12,5 kg	+2 Tempra

<i>Cotta di maglia (Pesante)</i>	Bonus di armatura	Bonus di potenziamento minimo	Prova	Velocità	Prezzo (mo)	Peso	Speciale
Cotta di maglia fine	+7	+2	-1	-1	speciale	20 kg	-
Cotta di maglia a treccia	+8	+3	-1	-1	speciale	20 kg	-
Cotta di acciaio piangente	+8	+4	-1	-1	speciale	20 kg	+2 Volontà
Cotta di tessuto di maglia	+10	+5	-1	-1	speciale	20 kg	+1 Volontà
Cotta di maglia della fossa	+11	+6	-1	-1	speciale	20 kg	+2 Volontà

<i>Corazza di scaglie (Pesante)</i>	Bonus di armatura	Bonus di potenziamento minimo	Prova	Velocità	Prezzo (mo)	Peso	Speciale
Corazza di scaglie di draco	+8	+2	-	-1	speciale	22,5 kg	-
Corazza di scaglie di viverna	+9	+3	-	-1	speciale	22,5 kg	-
Corazza di scaglie tempestose	+9	+4	-	-1	speciale	22,5 kg	+2 Tempra
Corazza di scaglie di naga	+11	+5	-	-1	speciale	22,5 kg	+1 Tempra
Corazza di scaglie di titano	+12	+6	-	-1	speciale	22,5 kg	+2 Tempra

<i>Corazza di piastre (Pesante)</i>	Bonus di armatura	Bonus di potenziamento minimo	Prova	Velocità	Prezzo (mo)	Peso	Speciale
Corazza di piastre brinardenti	+8	+2	-2	-1	speciale	25 kg	Resistenza 1 tutto
Corazza di piastre stratificate	+9	+2	-2	-1	speciale	25 kg	-
Corazza di piastre gith	+10	+3	-2	-1	speciale	25 kg	-
Corazza di piastre spettrali	+10	+4	-2	-1	speciale	25 kg	Resistenza 2 tutto
Corazza di piastre della legione	+12	+5	-2	-1	speciale	25 kg	-
Corazza di piastre del tarrasque	+12	+6	-2	-1	speciale	25 kg	Resistenza 5 tutto

creare le loro robuste cotte di acciaio piangente. La cotta della fossa deriva invece dalla tecnica infernale utilizzata per corazzare i grandi comandanti ai tempi dell'impero tiefling di Bael Turath.

Scaglie: Le corazze di scaglie di draco imitano le scaglie piccole e ravvicinate dei drachi dell'ira per respingere gli attacchi, mentre quelle di scaglie di viverna impiegano scaglie più grandi in una disposizione simile. Le corazze di scaglie tempestose ricordano le placche cutanee indurite della gorgone delle tempeste, e incorporano magie elementali. Le antiche tecniche costruttive degli yuan-ti infondono il potere elementale nelle piastre di metallo allo scopo di produrre le corazze di scaglie di naga, mentre i nani acquisirono dai titani e dai giganti i metodi primordiali per realizzare le corazze di scaglie di titano.

Piastre: Le piastre brinardenti vengono immerse nel ghiaccio e nel fuoco elementale per portarle a un grado di durezza straordinario. Gli umani svilupparono il processo di ripiegare l'acciaio dozzine di volte per creare le armature di piastre stratificate. Le piastre gith vengono indurite mediante tecniche psioniche che ebbero origine presso i mind flayer o la prima generazione di schiavi githyanki fuggiti. Le piastre spettrali vengono infuse di energie della Coltre Oscura. Le piastre della legione imitano le tecniche di fucinatura utilizzate nei Nove Inferi per corazzare i diavoli della legione. La corazza di piastre del tarrasque, concepita per emulare la scorza impenetrabile dell'omonima creatura, possiede centinaia di noduli strettamente incuneati in mezzo a strati di metallo molto sottili, dove ogni nodulo viene trattato con un processo differente.

Il *Manuale del Giocatore* descrive un ampio assortimento di armi utilizzate comunemente. Questa sezione illustra una serie di armi più insolite, che offrono una gamma di nuove combinazioni e benefici.

La voce di ogni arma sulla tabella delle armi in mischia o a distanza contiene le informazioni seguenti.

Arma: Il nome dell'arma.

Comp.: La competenza in un'arma fornisce al personaggio un bonus di competenza ai tiri per colpire, che compare in questa colonna se applicabile. Alcune armi sono più accurate di altre, e questa voce rappresenta questa differenza. Se un personaggio non ha competenza nell'arma, non ottiene questo bonus.

Danni: Il dado (o dadi) dei danni dell'arma.

Gittata: Le armi che possono colpire un bersaglio a una certa distanza sono armi dotate di gittata. Il numero prima della barra indica la normale gittata (in quadretti) per un attacco. Il numero dopo la barra indica la lunga gittata di un attacco. Una voce "-" indica che l'arma non può essere usata a distanza.

Prezzo: Il costo dell'arma in monete d'oro.

Peso: Il peso dell'arma in chilogrammi.

Categoria, gruppo e proprietà: Le categorie, i gruppi e le proprietà delle armi sono spiegati nel Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore*. Inoltre, due nuove proprietà delle armi sono descritte di seguito.

Brutale: Il danno minimo di un'arma brutale è più alto rispetto a quello di un'arma normale. Quando si

effettua il tiro dei danni dell'arma, si deve ripetere il tiro di qualsiasi dado che mostra un valore uguale o inferiore al valore di brutale fornito per l'arma. Il tiro deve essere ripetuto fino a quando non si ottiene un risultato superiore al valore di brutale dell'arma, usando per ricavare il danno totale.

Per esempio, l'ascia da carnefice ha una proprietà di brutale 2. Se un guerriero che brandisce questa arma va a segno con *colpo del serpente d'acciaio* (un potere da 2[A]), il giocatore tira 2d12 per i danni dell'ascia, ripetendo il tiro di qualsiasi dado che risulta in 1 o 2 fino a quando non ottiene un risultato di 3 o superiore.

Difensiva: Un'arma difensiva concede un bonus di +1 alla CA del personaggio quando la impugna in una mano e utilizza un'arma diversa nell'altra. Impugnare più di un'arma difensiva non incrementa il bonus. Per ottenere questo beneficio, il personaggio non è obbligato ad attaccare con l'arma difensiva, ma deve essere competente nel suo uso.

TIPICI DI ARMI

Arco pesante: Questo massiccio arco ricurvo è alto quasi quanto un umano quando è incordato, e scaglia frecce con maggiore potenza rispetto all'arco lungo tradizionale.

Ascia da carnefice: Questa ascia a testa larga è fortemente appesantita per consentire potenti colpi di taglio.

Ascia doppia: Con una testa d'ascia a entrambe le estremità del manico, questa arma offre un incremento nelle potenzialità offensive e difensive.



1. Arco grande; 2. Spada larga; 3. Khopesh; 4. Spadone pesante; 5. Ascia doppia; 6. Balestra a ripetizione; 7. Scudo chiodato; 8. Tridente; 9. Guanto d'arme chiodato; 10. Mazzafrusto a tre teste; 11. Pugnale da parata; 12. Spada doppia; 13. Mazzafrusto doppio.

ARMI SEMPLICI IN MISCHIA

A una mano

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Guanto d'arme chiodato ¹	+2	d6	-	5 mo	0,5 kg	Senza armi	Mano secondaria

ARMI MILITARI IN MISCHIA

A una mano

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Flagello	+2	d8	-	3 mo	1 kg	Mazzafrusto	Mano secondaria
Khopesh	+2	d8	-	20 mo	4 kg	Ascia, lama pesante	Brutale 1, versatile
Piccone da guerra leggero	+2	d6	-	10 mo	2 kg	Piccone	Alto critico, mano secondaria
Spada larga	+2	d10	-	20 mo	2,5 kg	Lama pesante	Versatile
Tridente	+2	d8	3/6	10 mo	2 kg	Lancia	Lancio pesante, versatile

A due mani

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Piccone da guerra pesante	+2	d12	-	20 mo	4 kg	Piccone	Alto critico

ARMI SUPERIORI IN MISCHIA

A una mano

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Ascia da guerra	+2	d12	-	30 mo	5 kg	Ascia	Versatile
Kukri	+2	d6	-	10 mo	1 kg	Lama leggera	Brutale 1, mano secondaria
Martello delle rupi	+2	d10	-	20 mo	3 kg	Martello	Brutale 2, versatile
Mazzafrusto a tre teste	+3	d10	-	15 mo	3 kg	Mazzafrusto	Versatile
Pugnale da parata ²	+2	d4	-	5 mo	0,5 kg	Lama leggera	Difensiva, mano secondaria
Scudo chiodato ³	+2	d6	-	10 mo	3,5 kg	Lama leggera	Mano secondaria
Tratnyr	+2	d8	10/20	10 mo	2,5 kg	Lancia	Lancio pesante, versatile

A due mani

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Ascia da carnefice	+2	d12	-	30 mo	7 kg	Ascia	Alto critico, brutale 2
Lancia pesante	+3	d10	-	25 mo	4 kg	Arma su asta, lancia	Portata
Mordenkrad	+2	2d6	-	30 mo	6 kg	Martello	Brutale 1
Spadone pesante	+3	d12	-	30 mo	5 kg	Lama pesante	Alto critico

Armi doppie

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Ascia doppia ⁴	+2	d10/d10	-	40 mo	7,5 kg	Ascia	Difensiva, mano secondaria
Mazzafrusto doppio ⁴	+2	d10/d10	-	30 mo	5,5 kg	Mazzafrusto	Difensiva, mano secondaria
Spada doppia ⁴	+3	d8/d8	-	40 mo	4,5 kg	Lama leggera, lama pesante	Difensiva, mano secondaria
Urgrosh ⁴	+2	d12/d8	-	30 mo	6 kg	Ascia, lancia	Difensiva, mano secondaria

¹ Questa arma occupa anche la zona delle mani degli oggetti magici. Vedi la descrizione.

² Un ladro competente in questa arma può trattarla come un pugnale ai fini del privilegio di classe Portato per le Armi da Ladro.

³ Questa arma è combinata con uno scudo leggero. Vedi la descrizione.

⁴ Arma doppia (vedi pagina 10).

Ascia da guerra: Il bilanciamento superiore di questa arma consente di utilizzarla comodamente con una sola mano.

Balestra a ripetizione: Sulla parte superiore di questa balestra leggera si inserisce un caricatore rettangolare in legno. Una leva a doppia azione fa cadere un quadrello nel suo alloggiamento come azione gratuita, poi lo scaglia come azione standard. Una balestra a ripetizione non necessita di essere ricaricata fino a quando restano dei quadrelli nel suo caricatore. Un caricatore costa 1 mo e contiene fino a 10 quadrelli. Per rimuovere un caricatore vuoto e inserirne uno nuovo è necessaria un'azione standard.

Balestra superiore: Questa balestra appare simile a un modello tradizionale, ma è dotata di manopole e scale graduate che consentono di effettuare regolazioni fini per ottenere una migliore precisione.

Flagello: Questo mazzafrusto leggero ha delle cinghie di cuoio con inseriti frammenti affilati di osso o metallo.

Guanto d'arme chiodato: Questi guanti d'arme sono appositamente dotati di borchie metalliche chiodate. A differenza di altre armi, il guanto d'arme chiodato occupa la zona oggetto delle mani quando è incantato.

ARMI A DISTANZA (ILLUSTRATE ALLE PAGINE 8 E 63)

ARMI SEMPLICI A DISTANZA

A due mani

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Balestra a ripetizione	+2	d8	10/20	35 mo	3 kg	Balestra	Caricamento gratuita*

Munizioni

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Caricatore	-	-	-	1 mo	0,5 kg	-	-

*Vedi descrizione dell'arma.

ARMI SUPERIORI A DISTANZA

A due mani

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Arco pesante	+2	d12	25/50	30 mo	2,5 kg	Arco	Caricamento gratuita
Balestra superiore	+3	d10	20/40	30 mo	3 kg	Balestra	Caricamento minore

Khopesh: Questa robusta arma è riconoscibile dalla forma a mezzaluna che assume la lama nei pressi dell'estremità.

Kukri: La lama di questo pesante pugnale è incurvata in avanti per dare più potenza al colpo. Un ladro competente in questa arma può trattarla come un pugnale ai fini del privilegio di classe Portato per le Armi da Ladro.

Lancia pesante: Questa arma con portata somiglia a una lancia lunga, ma la sua testa larga e l'asta robusta le consentono di colpire con maggiore forza.

Martello delle rupi: Questo martello nanico ha una testa fortemente appesantita, che lo rende simile a un maglio a una mano dotato di un mortale chiodo.

Mazzafrusto doppio: Questa arma possiede una testa di mazzafrusto chiodata a entrambe le estremità del manico, per potenziare al massimo gli attacchi e i danni.

Mazzafrusto a tre teste: Un mazzafrusto sovradimensionato dotato di tre teste per portare attacchi più potenti.

Mordenkrad: Utilizzato per la prima volta dalle truppe d'assalto naniche nelle battaglie contro i giganti, questo gigantesco martello a due mani ha una testa enorme coperta di chiodi.

Piccone da guerra leggero: Questa versione più piccola del piccone da guerra pesante è adatta come arma per la mano secondaria.

Piccone da guerra pesante: La versione più grande del piccone da guerra leggero può infliggere colpi devastanti.

Pugnale da parata: Questo pugnale a lama stretta è dotato di un guardamano appositamente progettato per deflettere gli attacchi. Un ladro competente in questa arma può trattarla come un pugnale ai fini del privilegio di classe Portato per le Armi da Ladro.

Scudo chiodato: Si tratta di uno scudo leggero dotato di un chiodo acuminato posto sull'umbone. Uno scudo chiodato può essere incantato come scudo magico o come arma magica, ma non entrambi. Uno scudo chiodato incantato come arma magica non occupa la zona oggetto delle braccia di un personaggio. Sebbene un personaggio non possa utilizzare due scudi nello stesso tempo, un personaggio che indossa uno scudo incantato

come arma può impiegare normalmente oggetti della zona delle braccia come i bracciali.

Spada doppia: Questa arma ben bilanciata combina la letalità di due spade lunghe con una capacità difensiva migliorata.

Spada larga: Questa robusta spada dalla lama larga non ha la precisione della spada lunga, ma compensa ciò che le manca in accuratezza con una maggiore letalità.

Spadone pesante: Questa enorme spada a due mani è la preferita da guerrieri e paladini.

Tratnyr: Conosciuta anche come lancia delle ali, questa arma fu inventata dai dragonidi per ottenere la massima efficacia nel combattimento sia in mischia sia a distanza.

Tridente: Questa lancia a tre rebbi è bilanciata per essere scagliata a breve distanza.

Urgrosh: Un'arma originariamente sviluppata dai nani, l'urgrosh è dotato di una pesante testa d'ascia a una estremità (danno d12) e una punta di lancia affilata alla base dell'impugnatura (danno d8).

ARMI DOPPIE

Brandire un'arma doppia è come impugnare un'arma in ciascuna mano. Il primo valore di dado indicato nella colonna dei danni per un'arma doppia rappresenta l'estremità primaria (mano principale) dell'arma; il secondo valore fa riferimento all'estremità accessoria (mano secondaria). Un personaggio può utilizzare qualsiasi estremità di un'arma doppia per portare il suo attacco, a meno che un potere non specifichi un attacco con la mano principale o secondaria.

Un'arma doppia incantata riceve un bonus di potenziamento a entrambe le estremità, ma le proprietà o i poteri conferiti all'arma dall'incantamento influenzano solo l'estremità primaria.

Come le armi a due mani, le armi doppie non possono normalmente essere brandite dalle creature Piccole, a meno che l'arma non possieda la proprietà piccola.

A un certo punto delle loro carriere, gli avventurieri possono rinunciare ai bastoni da camminata in favore di una buona cavalcatura. Le cavalcature permettono ai personaggi di muoversi rapidamente da un luogo a un altro, attraversando le regioni selvagge per raggiungere il prossimo dungeon o una città lontana.

Una città o cittadina dispone di solito di uno o più tipi di creature che possono essere utilizzate come cavalcature. Ambientazioni insolite richiedono cavalcature speciali. I PG potrebbero apprestarsi ad attraversare un deserto, nel qual caso un cammello o lucertola da galoppo potrebbero risultare appropriati. Oppure, i personaggi potrebbero dover esplorare le profondità sottomarine di un impero caduto, potendo avvalersi così di squali o cavalli marini come cavalcature. A prescindere da dove si trovino i PG, la maggior parte delle cavalcature possiede una velocità che supera di gran lunga quella di un personaggio a piedi, consentendo uno spostamento più rapido da una località all'altra.

Molte cavalcature risultano inoltre utili durante il combattimento. Le pagine 46-47 della *Guida del Dungeon Master* descrivono come utilizzare una cavalcatura in combattimento e in che modo una cavalcatura può trarre vantaggio dagli attacchi naturali di cui potrebbe disporre.

La tabella qui sotto elenca le cavalcature descritte in *Cripta dell'Avventuriero* e nel *Manuale dei Mostri* (MM).

Prezzo: Il costo della cavalcatura in monete d'oro.

Velocità: La velocità massima della creatura in quadretti.

Per ora/Per giorno: La distanza (in chilometri) che la creatura può coprire in un'ora e un giorno di viaggio di 10 ore.

Normale/Pesante/Spinta/Trascinamento: Il carico normale, carico pesante e il carico di spinta/trascinamento della creatura (in chilogrammi). Come i personaggi, le creature che trasportano un carico eccessivo subiscono una riduzione alla loro velocità.

Behemoth Tricornuto		Livello 12 Soldato
Bestia naturale Enorme (cavalcatura)		PE 700
Iniziativa +12	Sensi Percezione +7	
PF 127; Sanguinante 63		
CA 28; Tempra 30, Riflessi 26, Volontà 23		
Velocità 6		
⊕ Cornata (standard; a volontà) +17 contro CA; 2d8 + 8 danni.		
Cresta Protettiva (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 12° livello o superiore; a volontà) ♦ Cavalcatura		
Il cavaliere del behemoth tricornuto riceve un bonus di scudo +1 alla CA e alla difesa di Riflessi.		
Allineamento Senza allineamento		Linguaggi -
For 26 (+14)	Des 18 (+10)	Sag 13 (+7)
Cos 23 (+12)	Int 2 (+2)	Car 10 (+6)

CAVALCATURE

Cavalcatura	Prezzo (mo)	Velocità ¹	Per ora ¹	Per giorno ¹	Normale (kg)	Pesante (kg)	Spinta/ Trascinamento (kg)
Behemoth tricornuto	21.000	6	4,5 km	45 km	162,5	325	812,5
Cammello	75	9	6,75 km	67,5 km	118,5	237,5	593,5
Cavallo, corsiere celestiale ^{MM}	13.000	8	6 km	60 km	143,5	287,5	718,5
Cavallo, da galoppo ^{MM}	75	8	6 km	60 km	118,5	237,5	593,5
Cavallo, da guerra ^{MM}	200	8	6 km	60 km	131	262,5	656
Cavallo, marino	1.800	nuoto 10	7,5 km	75 km	112,5	225	562,5
Cavallo, scheletrico	17.000	10	7,5 km	75 km	125	250	625
Cinghiale feroce ^{MM}	1.800	8	6 km	60 km	118,5	237,5	593,5
Draco dell'ira ^{MM}	2.600	8	6 km	60 km	118,5	237,5	593,5
Elefante	3.400	8	6 km	60 km	156	312,5	781
Formica gigante	1.800	9	6,75 km	67,5 km	118,5	237,5	593,5
Grifone ^{MM}	9.000	volo 10	7,5 km	75 km	125	250	625
Grifone brinardente ^{MM}	525.000	volo 10	7,5 km	75 km	150	300	750
Incubo ^{MM}	25.000	volo 10	7,5 km	75 km	143,5	287,5	718,5
Ippogrifo ^{MM}	4.200	volo 10	7,5 km	75 km	118,5	237,5	593,5
Ippogrifo destriero del terrore ^{MM}	4.200	volo 10	7,5 km	75 km	131	262,5	656
Lucertola gigante, da galoppo	1.800	9	6,75 km	67,5 km	125	250	625
Lucertola gigante, da tiro	200	7	5,25 km	52,5 km	118,5	237,5	593,5
Lupo, feroce ^{MM}	1.000	8	6 km	60 km	118,5	237,5	593,5
Manticora ^{MM}	45.000	volo 8	6 km	60 km	131	262,5	656
Ragno lama ^{MM}	13.000	6	4,5 km	45 km	125	250	625
Rinoceronte	2.600	6	4,5 km	45 km	131	262,5	656
Squalo, cavalcabile	3.400	nuoto 11	8,25 km	82,5 km	95	190	475
Squalo, feroce	21.000	nuoto 11	8,25 km	82,5 km	105	210	525
Viverna ^{MM}	21.000	volo 8	6 km	60 km	150	300	750

^{MM} Le statistiche di questo mostro si trovano nel *Manuale dei Mostri*.

¹ Una cavalcatura volante ignora i moltiplicatori di distanza dovuti al terreno difficile. Le distanze indicate per una creatura acquatica presuppongono che stia viaggiando nell'acqua.

Cammello		Livello 1 Bruto	
Bestia naturale Grande		PE 100	
Iniziativa +1	Sensi Percezione +0		
PF 38; Sanguinante 19			
CA 13; Tempra 13, Riflessi 10, Volontà 9			
Velocità 9			
⊕ Calcio (standard; a volontà)			
+4 contro CA; 1d10 + 4 danni.			
Allineamento Senza allineamento		Linguaggi -	
Abilità Tenacia +9			
For 19 (+4)	Des 13 (+1)	Sag 11 (+0)	
Cos 18 (+4)	Int 2 (-4)	Car 8 (-1)	

Cavallo, Marino		Livello 5 Bruto	
Bestia naturale Grande (acquatico, cavalcatura)		PE 200	
Iniziativa +4	Sensi Percezione +2		
PF 80; Sanguinante 40			
CA 17; Tempra 19, Riflessi 17, Volontà 15			
Velocità nuoto 10			
⊕ Schiaffo di Coda (standard; a volontà)			
Portata 2; +8 contro CA; 2d8 + 4 danni; vedi anche <i>idrogenito</i> .			
Carica Acquatica (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 5° livello o superiore; a volontà) ♦ Cavalcatura			
il cavaliere infligge 1d10 danni extra quando attacca dopo la carica della sua cavalcatura. Finché si trova nell'acqua, il cavaliere riceve anche un bonus di +2 ai tiri per colpire le creature che non possiedono una velocità di nuoto.			
Idrogenito			
Quando è nell'acqua, il cavallo marino riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire le creature che non possiedono una velocità di nuoto.			
Allineamento Senza allineamento		Linguaggi -	
For 18 (+6)	Des 15 (+4)	Sag 10 (+2)	
Cos 20 (+7)	Int 2 (-2)	Car 9 (+1)	

Cavallo, Scheletrico		Livello 11 Bruto	
Animato naturale Grande (cavalcatura, non morto)		PE 600	
Iniziativa +9	Sensi Percezione +6		
PF 143; Sanguinante 71			
CA 23; Tempra 24, Riflessi 23, Volontà 20			
Immunità veleno; Resistenza 20 necrotico			
Velocità 10			
⊕ Calcio (standard; a volontà)			
+14 contro CA; 3d6 + 5 danni.			
Simbiosi Ombrosa (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 11° livello o superiore; a volontà) ♦ Cavalcatura			
il cavaliere ottiene resistenza 20 necrotico.			
Allineamento Senza allineamento		Linguaggi -	
For 20 (+10)	Des 18 (+9)	Sag 13 (+6)	
Cos 23 (+11)	Int 2 (+1)	Car 7 (+3)	

Elefante		Livello 8 Bruto	
Bestia naturale Enorme (cavalcatura)		PE 350	
Iniziativa +4	Sensi Percezione +7		
PF 111; Sanguinante 55			
CA 20; Tempra 22, Riflessi 15, Volontà 18			
Velocità 8			
⊕ Schianto di Zanne (standard; a volontà)			
Portata 2; +11 contro CA; 2d6 + 7 danni.			
⊕ Pestata (standard; a volontà)			
+11 contro CA; 1d10 + 7 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.			
Carica Travolgente (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 8° livello o superiore; a volontà) ♦ Cavalcatura			
Quando carica, un elefante può muoversi attraverso lo spazio di una creatura Media o inferiore e compiere un attacco di travolgimento contro quella creatura. L'elefante deve terminare la sua mossa in uno spazio non occupato. Il cavaliere porta comunque il proprio attacco alla fine del movimento della sua cavalcatura.			
Allineamento Senza allineamento		Linguaggi -	
For 25 (+11)	Des 11 (+4)	Sag 16 (+7)	
Cos 21 (+9)	Int 2 (+0)	Car 9 (+3)	



Formica Gigante		Livello 4 Schermagliatore	
Bestia naturale Grande (cavalcatura) PE 175			
Iniziativa +8		Sensi Percezione +8	
PF 54; Sanguinante 27			
CA 18; Tempra 17; Riflessi 17, Volontà 14			
Velocità 9			
⊕ Morso (standard; a volontà) +9 contro CA; 1d10 + 4 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.			
Sfiurare la Superficie (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 4° livello o superiore; a volontà) ♦ Cavalcatura Quando scatta, la formica gigante scatta di 2 quadretti invece di 1 solo.			
Allineamento Senza allineamento		Linguaggi -	
For 19 (+6)	Des 19 (+6)	Sag 12 (+3)	
Cos 14 (+4)	Int 1 (-3)	Car 7 (+0)	

Lucertola Gigante, da Galoppo		Livello 6 Bruto	
Bestia naturale Grande (cavalcatura) PE 250			
Iniziativa +6		Sensi Percezione +2	
PF 90; Sanguinante 45			
CA 18; Tempra 20; Riflessi 18, Volontà 14			
Velocità 9 (camminare nelle paludi), scalata 4			
⊕ Morso (standard; a volontà) +9 contro CA; 2d8 + 5 danni.			
⊕ Artiglio (standard; a volontà) +10 contro CA; 2d6 + 5 danni.			
Attacco Combinato (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 6° livello o superiore; a volontà) ♦ Cavalcatura Quando il cavaliere della lucertola gigante compie un attacco in mischia contro un bersaglio, la lucertola può effettuare un attacco con gli artigli contro lo stesso bersaglio.			
Allineamento Senza allineamento		Linguaggi -	
For 20 (+8)	Des 17 (+6)	Sag 9 (+2)	
Cos 20 (+8)	Int 2 (-1)	Car 7 (+1)	

Lucertola Gigante, da Tiro		Livello 4 Bruto	
Bestia naturale Grande PE 175			
Iniziativa +4		Sensi Percezione +1	
PF 69; Sanguinante 34			
CA 16; Tempra 18; Riflessi 16, Volontà 13			
Velocità 7 (camminare nelle paludi), scalata 2			
⊕ Morso (standard; a volontà) +7 contro CA; 2d6 + 4 danni.			
Allineamento Senza allineamento		Linguaggi -	
For 19 (+6)	Des 14 (+4)	Sag 9 (+1)	
Cos 19 (+6)	Int 2 (-2)	Car 7 (+0)	

Rinoceronte		Livello 7 Soldato	
Bestia naturale Grande (cavalcatura) PE 300			
Iniziativa +8		Sensi Percezione +3	
PF 83; Sanguinante 41			
CA 23; Tempra 23; Riflessi 21, Volontà 18			
Velocità 6			
⊕ Cornata (standard; a volontà) +13 contro CA; 2d6 + 5 danni.			
Carica Schiacciante (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 7° livello o superiore; a volontà) ♦ Cavalcatura Quando carica, il rinoceronte può compiere un attacco con il corno in aggiunta all'attacco in carica del suo cavaliere.			
Allineamento Senza allineamento		Linguaggi -	
For 21 (+8)	Des 16 (+6)	Sag 11 (+3)	
Cos 19 (+7)	Int 2 (-1)	Car 8 (+2)	

Squalo, Cavalcabile		Livello 8 Schermagliatore	
Bestia naturale Grande (acquatico, cavalcatura) PE 350			
Iniziativa +11		Sensi Percezione +4	
PF 88; Sanguinante 44			
CA 22; Tempra 21; Riflessi 22, Volontà 17			
Velocità nuoto 11			
⊕ Morso (standard; a volontà) +13 contro CA; 2d6 + 4 danni; vedi anche <i>idrogenito</i> .			
Nuotatore Agile (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 8° livello o superiore; a volontà) ♦ Cavalcatura Il cavaliere dello squalo riceve un bonus di +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità. Finché si trova nell'acqua, il cavaliere riceve anche un bonus di +2 ai tiri per colpire le creature che non possiedono una velocità di nuoto.			
Idrogenito Quando è nell'acqua, lo squalo riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire le creature che non possiedono una velocità di nuoto.			
Allineamento Senza allineamento		Linguaggi -	
For 19 (+8)	Des 21 (+9)	Sag 11 (+4)	
Cos 16 (+7)	Int 2 (+0)	Car 7 (+2)	

Squalo, Feroce		Livello 14 Schermagliatore	
Bestia naturale Enorme (acquatico, cavalcatura) PE 1.000			
Iniziativa +16		Sensi Percezione +9	
PF 139; Sanguinante 69			
CA 28; Tempra 26; Riflessi 28, Volontà 23			
Velocità nuoto 11			
⊕ Morso (standard; a volontà) +17 contro CA; 3d6 + 5 danni; vedi anche <i>idrogenito</i> .			
Nuotatore Agile (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 14° livello o superiore; a volontà) ♦ Cavalcatura Il cavaliere dello squalo feroce riceve un bonus di +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità. Finché si trova nell'acqua, il cavaliere riceve anche un bonus di +2 ai tiri per colpire le creature che non possiedono una velocità di nuoto.			
Idrogenito Quando è nell'acqua, lo squalo feroce riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire le creature che non possiedono una velocità di nuoto.			
Allineamento Senza allineamento		Linguaggi -	
For 21 (+12)	Des 24 (+14)	Sag 14 (+9)	
Cos 19 (+11)	Int 2 (+3)	Car 9 (+6)	

BARDATURA

Tipo	Bonus di armatura*	Prova	Velocità	Prezzo (mo)	Peso
Bardatura leggera	+1	-	-	75	20 kg
Creatura Enorme	+1	-	-	75	30 kg
Bardatura pesante	+2	-2	-1	150	40 kg
Creatura Enorme	+2	-2	-1	150	60 kg

* Ridurre di 1 il bonus di armatura per le creature con il ruolo di soldato.

EQUIPAGGIAMENTO PER LE CAVALCATURE

Si presuppone che le cavalcature acquistate dai PG siano dotate del relativo equipaggiamento base, come una sella, una coperta per la sella, briglie e redini. Sebbene le cavalcature siano per lo più utilizzate come mezzo di trasporto essenziale, alcune di esse (in particolare i cavalli da guerra e altre cavalcature addestrate al combattimento) possono trarre vantaggio da attrezzature specializzate come le bardature (descritte di seguito) e gli oggetti magici per cavalcatura (descritti nel Capitolo 2). Questi oggetti amplificano le capacità di una cavalcatura durante la battaglia, in genere aumentando la sua velocità, potenziando le sue difese o consentendole di oltrepassare senza penalità determinati elementi del terreno.

BARDATURA

La bardatura è l'armatura delle cavalcature, e si somma alla loro Classe Armatura esattamente come avviene per i personaggi. La bardatura può anche presentare simili penalità alla prova e alla velocità. Il bonus di armatura della bardatura si aggiunge a quello naturale della creatura in questione. A differenza delle armature pesanti, la bardatura pesante non nega il bonus di Destrezza o Intelligenza alla CA di una cavalcatura. Le creature che svolgono il ruolo di soldato hanno un fattore di armatura aggiuntiva già incorporato nella loro CA; pertanto, per loro la bardatura risulta meno efficace (come mostrato nella tabella soprastante).

Le bardature magiche possono essere prodotte con le loro proprietà uniche. Tuttavia, una bardatura magica non può essere incantata con un bonus di potenziamento come le normali armature. La maggior parte delle creature beneficia già di difese naturali superiori a quelle di un tipico PG.

VEICOLI

Un mago si erge sulla tolda di una nave in balia della tempesta, incenerendo con i suoi incantesimi la squadra di abordaggio dei sahuagin che scavalcano le battagliole. Una ladra si arrampica su un albero per balzare sul carro del re dei goblin che passa sferragliando sotto di lei. Un warlock dirige una aeronave in rotta di collisione contro il castello di un lich, abbandonando il massiccio scafo appena prima che si schianti contro la torre più alta.

Il gioco DUNGEONS & DRAGONS® è imperniato su un sistema di combattimento rapido e dinamico, ma l'aggiunta dei veicoli alla miscela può portare un incontro a livelli impensati. Che i PG affrontino la battaglia a bordo

di un carro da guerra, respingano gli assalti di goblin a cavallo di enormi lupi mentre guidano un carro di rifornimenti attraverso un pericoloso passo montano o balzano sopra una nave lunga per sottrarne il controllo ai pirati gnoll, i veicoli possono servire come elemento centrale per qualsiasi numero di battaglie emozionanti.

Questa sezione contiene le regole per gestire i veicoli durante il gioco. I veicoli funzionano per lo più come le cavalcature, nel senso che un personaggio ne assume il controllo, lo usa per muoversi e può trarre vantaggio dalle sue caratteristiche speciali. La maggior parte dei veicoli trasporta più passeggeri e carico di una cavalcatura, ma la mancanza di manovrabilità dà origine a una serie di sfide tutte nuove sul campo di battaglia.

ELEMENTI BASE

Tutti i veicoli possiedono delle statistiche, alcune delle quali sono simili a quelle delle creature, mentre altre non lo sono. I veicoli sono considerati oggetti; di conseguenza, a meno che non sia specificato diversamente, si applicano le regole enunciate nel Capitolo 4 della Guida del Dungeon Master.

Taglia: I veicoli hanno una taglia esattamente come le creature.

Punti ferita: I punti ferita di un veicolo quantificano l'ammontare di danni che può incassare. Un veicolo ridotto a 0 o meno punti ferita viene distrutto, e le creature a bordo di esso vengono buttate a terra prone negli spazi che stanno occupando al momento della distruzione. I rottami del veicolo occupano lo stesso spazio, rendendolo terreno difficile.

Spazio: A differenza delle creature, che possono muoversi all'interno di uno spazio e stringersi per passare in spazi più piccoli, i veicoli occupano la totalità dello spazio compreso nelle loro dimensioni. Di conseguenza, i veicoli non possono stringersi. Per esempio, un carro coperto occupa completamente un'area di 2 x 3 quadretti, pertanto non può infilarsi in una stretta fenditura larga soltanto 1 quadretto.

I veicoli trainati da creature indicano solo lo spazio del veicolo nella loro tabella delle caratteristiche. Le creature che li tirano occupano i loro spazi normali sulla griglia di battaglia.

Difese: Come tutti gli oggetti, anche i veicoli hanno una Classe Armatura, una difesa di Tempra e una difesa di Riflessi. Non possiedono invece la difesa di Volontà.

Velocità: La velocità di un veicolo (espressa in quadretti) determina di quanto si può muovere quando il conducente o il pilota utilizza un'azione di movimento. Un conducente o pilota che utilizza due azioni di movimento può muovere il suo veicolo a velocità raddoppiata.

La velocità di un veicolo trainato da creature è determinata dalla velocità delle creature che lo trainano.

Ai fini dei movimenti sulle lunghe distanze, la maggior parte dei veicoli a traino di creature non può viaggiare per più di 10 ore al giorno. Tuttavia, le navi a vela e i veicoli a propulsione magica non subiscono questa limitazione e possono viaggiare tutto il giorno e tutta la notte, se soddisfano i requisiti di equipaggio.

Carico: Il carico di un veicolo è definito dal numero di creature Medie (sia equipaggio che passeggeri) che possono trovare posto a bordo, più la quantità di carico che è in grado di trasportare (in chilogrammi o tonnellate). In generale, una creatura Grande equivale a quattro creature Medie, una creatura Enorme equivale a nove creature Medie, e una creatura Mastodontica equivale a sedici creature Medie. Questi termini di paragone partono dal presupposto che il veicolo possieda almeno una superficie orizzontale sulla quale possano sostare le creature. Per i veicoli coperti o quelli dotati di diversi ponti o livelli, il numero e la taglia delle creature che possono salire a bordo può variare. In ogni caso, la taglia di una creatura non può essere superiore allo spazio disponibile su un veicolo.

Conducente o pilota: Questa voce indica la posizione occupata dal conducente o pilota del veicolo, elencando i requisiti che tale personaggio deve soddisfare. I veicoli più grandi della taglia Media richiedono di solito un conducente o pilota per dirigere il veicolo sul fronte o sul retro. Pertanto, quando si colloca un veicolo sulla griglia di battaglia, si dovrebbe decidere quale lato è il fronte e quale invece il retro.

Equipaggio: Questa voce indica l'organico dell'equipaggio necessario per controllare un veicolo, e descrive l'effetto del suo movimento se i membri dell'equipaggio non sono presenti.

Fuori controllo: Se un conducente o pilota perde il controllo di un veicolo, questa voce descrive ciò che accade.

Elementi speciali: Se un veicolo dispone di attacchi o altri elementi speciali, questi sono indicati in fondo alla sua tabella delle statistiche.

Iniziativa: I veicoli non tirano mai per l'iniziativa: un veicolo agisce al conteggio di iniziativa della creatura che lo controlla.

Qualora si renda necessario sapere quando agisce un veicolo fuori controllo (ad esempio, per determinare quando un carro privo di conducente si muove attraverso la griglia di battaglia), il veicolo ottiene un risultato di iniziativa inferiore di 1 rispetto all'ultima creatura che agisce nell'ordine di iniziativa. Se l'incontro coinvolge diversi veicoli fuori controllo, i veicoli agiscono nell'ordine di quali sono rimasti fuori controllo più a lungo, con il veicolo uscito di controllo più di recente ad agire per ultimo.

VELOCITÀ DEI VEICOLI E DELLE CAVALCATURE

Velocità	Per ora	Per giorno di 10 ore	Per giorno di 24 ore
2 quadretti	1,5 km	15 km	36 km
3 quadretti	2,25 km	22,5 km	54 km
4 quadretti	3 km	30 km	72 km
5 quadretti	3,75 km	37,5 km	90 km
6 quadretti	4,5 km	45 km	108 km
7 quadretti	5,25 km	52,5 km	126 km
8 quadretti	6 km	60 km	144 km
9 quadretti	6,75 km	67,5 km	162 km
10 quadretti	7,5 km	75 km	180 km
20 quadretti	15 km	150 km	360 km

VEICOLI IN COMBATTIMENTO

Per lo più, si utilizzeranno la velocità per giorno e per ora di un veicolo. Se i PG viaggiano da un luogo all'altro a bordo di un carro coperto, la velocità del carro determina la lunghezza del loro viaggio. Tuttavia, se dei coboldi banditi tendono un'imboscata al carro lungo il tragitto, diviene importante tenere conto di come si muove il veicolo durante la battaglia e cosa possono fare i PG e i PNG per controllarlo.

Ogni veicolo necessita di un conducente o pilota: un personaggio o creatura che spende azioni per controllarlo. Questo personaggio deve soddisfare i requisiti indicati alla voce "conducente o pilota" del veicolo. Un veicolo privo di conducente va fuori controllo, tipicamente proseguendo sulla sua traiettoria e schiantandosi contro il primo ostacolo che trova, oppure rallentando fino a fermarsi.

Solo un personaggio può controllare un veicolo durante un round, sebbene qualsiasi numero di personaggi possa tentare di prenderne il controllo fino a quando uno non ci riesce. Un personaggio può cedere a un altro il controllo di un veicolo come azione gratuita, ma il personaggio che assume il controllo (azione gratuita) non può compiere altre azioni durante quel turno. Se un personaggio non si muove nella postazione di controllo del conducente o pilota e prende il controllo del veicolo quando gli viene ceduto, il veicolo può andare fuori controllo. Se nessuno ha preso il controllo del veicolo entro la fine del turno successivo del personaggio che lo ha ceduto, il veicolo agisce alla fine dell'ordine di iniziativa secondo le sue regole del fuori controllo.

Il movimento di un veicolo non provoca attacchi di opportunità contro il veicolo stesso o contro le creature che lo occupano. Le creature che si muovono all'interno di un veicolo provocano normalmente attacchi di opportunità da parte di altre creature a bordo dello stesso mezzo.

CONDIZIONI

I veicoli possono essere attaccati come qualunque altro oggetto. Alcune condizioni (come l'essere buttati a terra proni) obbediscono a regole speciali quando vengono applicate ai veicoli. Qualsiasi condizione descritta nel *Manuale del Giocatore* ed esclusa dalla presente sezione non ha effetto sui veicoli. Se un effetto consente di effettuare un tiro salvezza per porre fine a una condizione, il veicolo lo esegue alla fine del turno del suo controllore (o alla fine del turno del veicolo, se è fuori controllo). Un conducente o pilota può usare un'azione di movimento per consentire a un veicolo di compiere un tiro salvezza aggiuntivo durante il proprio turno.

Immobilizzato: Un veicolo immobilizzato non può muoversi, a meno che non sia sottoposto a un effetto di scorrere, spingere o tirare.

Prono: Un veicolo soggetto a un effetto che lo butterebbe a terra prono subisce invece 1d10 danni ed è rallentato (vedi sotto) fino alla fine del round successivo.

Rallentato: Un veicolo rallentato segue le regole standard relative a questa condizione (*MdG* 277).

Trattenuto: Un veicolo trattenuto è immobilizzato e non può essere obbligato a muoversi da un effetto di scorrere, spingere o tirare. Se la condizione di trattenuto viene terminata dall'azione di sfuggire, il veicolo utilizza il pertinente modificatore di abilità del conducente o pilota.

FUORI CONTROLLO

Le creature possono muoversi, cambiare direzione e fermarsi ogni volta che lo desiderano. I veicoli non hanno questo privilegio: quando un veicolo comincia a muoversi, per mantenerlo in movimento e sulla giusta traiettoria è necessario un certo sforzo. In caso contrario, va fuori controllo.

Se non vuole che il suo veicolo vada fuori controllo, un conducente o pilota deve utilizzare specifiche azioni per farlo sterzare, muoverlo o arrestarlo. In qualsiasi round nel quale nessun personaggio usa azioni per controllarlo, un veicolo agisce secondo le regole indicate nella voce "Fuori controllo" della sua tabella delle statistiche. Alcuni veicoli fuori controllo (principalmente quelli trainati da creature) rallentano automaticamente fino a fermarsi. Alcuni, come le navi, continuano a muoversi in linea retta finché non entrano in collisione con qualcosa. Altri veicoli, specialmente i mezzi volanti, possono invece schiantarsi in breve tempo.

COLLISIONI E SPERONAMENTI

Sebbene la maggior parte dei veicoli sia destinata semplicemente al trasporto su lunghe distanze, alcuni sono progettati per il combattimento. Se un veicolo tenta di muoversi in uno spazio occupato da un oggetto, una creatura o un altro veicolo, entra in collisione. Il veicolo, qualsiasi creatura che lo traina e qualunque cosa venga urtata subiscono 1d10 danni per quadretto di cui il veicolo si è mosso nel turno precedente. Le creature a bordo del veicolo (e quelle sul veicolo o oggetto urtato) subiscono danni dimezzati.

Se il bersaglio della collisione è di una categoria di taglia più piccolo del veicolo fuori controllo, il veicolo continua a muoversi a prescindere da quanti danni abbia provocato durante lo scontro. Lo spazio occupato dal bersaglio viene considerato terreno difficile ai fini del movimento del veicolo.

Contro bersagli di taglia equivalente o superiore, il veicolo continua a muoversi soltanto se il bersaglio viene distrutto. Se il bersaglio non viene distrutto, il movimento del veicolo termina immediatamente.

TRAIETTORIA E CAMBIAMENTI DI DIREZIONE

Le creature sulla griglia di battaglia possono cambiare direzione in qualsiasi punto del loro movimento. Le regole non fanno distinzioni tra la parte frontale, posteriore e laterali di una creatura, in quanto si presuppone che un essere vivente possa girare agevolmente su se stesso nel proprio spazio. Tuttavia, non è possibile girare nella direzione opposta un veicolo in movimento; perciò, il combattimento che coinvolge i veicoli risulterà più complesso.

Ogni veicolo possiede una **traiettoria**, ovvero la direzione nella quale si sta muovendo. Per rappresentare la traiettoria di un veicolo, collocare una moneta o altro contrassegno sul lato frontale dello spazio del veicolo sulla griglia di battaglia. Quando un veicolo si muove, il piccolo contrassegno viene utilizzato per contare i qua-

dretti nella direzione di movimento del mezzo; successivamente, si muove la miniatura o la pedina in scala che rappresenta il veicolo stesso, portandola a contatto con il contrassegno nella nuova posizione.

GUIDARE

I veicoli sono progettati per muoversi in una sola direzione. Il conducente fa avanzare il veicolo, spostandolo in avanti; tuttavia, tipicamente i veicoli non hanno la manovrabilità di una creatura che cammina, e farli sterzare può essere un processo lento e difficile.

GUIDARE

- ◆ **Azione:** Movimento.
- ◆ **Movimento:** Il veicolo si muove di una distanza pari alla sua velocità.
- ◆ **Direzione:** Quando il veicolo si muove, deve farlo nella direzione del suo indicatore di traiettoria. Il veicolo può muoversi direttamente in avanti o muoversi lungo una qualsiasi delle due diagonali adiacenti al suo indicatore di traiettoria (un cambiamento di rotta di 45 gradi). Non può muoversi in altre direzioni senza effettuare una sterzata o virata.
- ◆ **Attacchi di opportunità:** Il movimento di un veicolo non provoca attacchi di opportunità contro il veicolo o le creature che trasporta.
- ◆ **Terreno:** Il terreno influenza un veicolo con le stesse modalità con cui influenza le creature. Se un elemento del terreno richiede una prova di abilità o di caratteristica, il conducente o pilota deve effettuare tale prova per qualsiasi veicolo che non sia trainato da creature. Nel caso di un veicolo trainato da creature, la prova appropriata viene effettuata dalla creatura che tira o spinge il veicolo. Per i veicoli trainati da diverse creature, scegliere una per effettuare la prova, mentre le altre usano l'azione di aiutare un altro. Se un veicolo non possiede la modalità di movimento appropriata per attraversare un terreno, non può muoversi su quel terreno.

VOLTARE

Il personaggio gira un veicolo per oltrepassare un angolo, evitare ostacoli o apportare cambiamenti improvvisi alla sua attuale traiettoria.

VOLTARE

- ◆ **Azione:** Movimento.
- ◆ **Movimento:** Il veicolo si muove di una distanza pari a metà della sua velocità.
- ◆ **Direzione:** Quando il veicolo si muove, deve farlo nella direzione del suo indicatore di traiettoria. Il veicolo può muoversi direttamente in avanti o muoversi lungo una qualsiasi delle due diagonali adiacenti al suo indicatore di traiettoria (un cambiamento di rotta di 45 gradi).
- ◆ **Indicatore di traiettoria:** In qualsiasi momento durante il movimento del veicolo, l'indicatore di traiettoria può essere spostato dalla sua posizione attuale a un

lato qualsiasi del veicolo (un cambiamento di rotta di 90 gradi). Alla fine del movimento, la miniatura o pedina del veicolo viene orientata sulla nuova traiettoria.

- ◆ **Attacchi di opportunità:** Il movimento di un veicolo non provoca attacchi di opportunità contro il veicolo o le creature che trasporta.
- ◆ **Terreno:** Il terreno influenza un veicolo con le stesse modalità con cui influenza le creature. Se un elemento del terreno richiede una prova di abilità o di caratteristica, il conducente o pilota deve effettuare tale prova per qualsiasi veicolo che non sia trainato da creature. Nel caso di un veicolo trainato da creature, la prova appropriata viene effettuata dalla creatura che tira o spinge il veicolo. Per i veicoli trainati da diverse creature, sceglierne una per effettuare la prova, mentre le altre usano l'azione di aiutare un altro. Se un veicolo non possiede la modalità di movimento appropriata per attraversare un terreno, non può muoversi su quel terreno.

ARRESTO

Quando un veicolo è in movimento, per fermarlo è necessario esercitare uno sforzo.

ARRESTO

- ◆ **Azione:** Movimento.
- ◆ **Movimento:** Il veicolo si muove in avanti di un numero di quadretti pari alla distanza di cui si è mosso nel round precedente. Alla fine del movimento, il veicolo si ferma. Un veicolo comincia a muoversi di nuovo quando il suo conducente o pilota utilizza l'azione di guidare. Un veicolo fermo non va fuori controllo, a meno che non sia diversamente indicato nella sua descrizione.
- ◆ **Direzione:** L'indicatore di traiettoria del veicolo rimane al suo posto. Se e quando il veicolo riprende a muoversi, all'inizio deve farlo in questa direzione.

ESEMPI DI VEICOLI

Aeronave

Veicolo Mastodontico

PF 400 Spazio 4 quadretti x 8 quadretti Costo 85.000 mo

CA 4; Tempra 20, Riflessi 2

Velocità 0, volo 12 (fluttuare), volo esteso 15

Pilota

Il pilota deve stare al timone dell'aeronave, tipicamente situato nella parte frontale del ponte superiore della carlinga.

Equipaggio

Oltre al pilota, un'aeronave richiede un equipaggio di cinque creature, ognuna delle quali deve usare un'azione standard in ogni round per aiutare a controllare il massiccio velivolo. Per ogni membro dell'equipaggio assente, la velocità dell'aeronave si riduce di 4. A velocità di volo 0, la nave non può viaggiare e fluttua fuori controllo.

Carico

Trenta creature Medie; venti tonnellate di materiale.

Fuori controllo

Un'aeronave fuori controllo si muove in avanti a velocità dimezzata. In ogni round, esiste il 50% di probabilità di perdere altitudine. L'aeronave scende di 5 quadretti per i primi 10 round in cui è fuori controllo. Dopo 10 round, scende di 10 quadretti per round. Un'aeronave fuori controllo che colpisce il terreno dopo essere scesa per più di 20 quadretti viene distrutta.

Ponti

La carlinga dell'aeronave ha quattro ponti: una piattaforma di osservazione esterna, il ponte di operazioni superiore, un ponte mediano per i passeggeri e una stiva inferiore per le merci.

Propulsori Fragili

Per ogni 50 danni subiti dall'aeronave, la velocità si riduce di 2 quadretti. A velocità di volo 0, la nave non può viaggiare e fluttua fuori controllo.

MOVIMENTO DEI VEICOLI



Apparato di Kwalish

Veicolo Grande

PF 200 Spazio 2 quadretti x 2 quadretti Costo 5.000 mo

CA 22; Tempra 20, Riflessi 4

Velocità 6, nuoto 6

Pilota

Il pilota deve occupare il sedile frontale nell'apparato e avere entrambe le mani libere per maneggiare le dieci leve di controllo.

Carico

Due creature Medie; 100 kg di materiale.

Fuori controllo

Un apparato di Kwalish fuori controllo si ferma all'inizio del proprio turno. A discrezione del DM, può muoversi a velocità dimezzata nella direzione di una forte corrente.

† Artigli Laceranti (standard; a volontà)

Il pilota può utilizzare gli artigli dell'apparato per attaccare una singola creatura: Portata 2; +5 contro CA; 2d6 + 5 danni. Il pilota aggiunge metà del proprio livello come bonus ai tiri per colpire dell'apparato.

Sigillato

Le creature all'interno dell'apparato di Kwalish non possono tracciare linee di effetto contro quelle all'esterno (e viceversa), sebbene possiedano linea di visuale attraverso gli oblò.

Sommersibile

Un apparato di Kwalish può viaggiare sott'acqua. Contiene aria a sufficienza per tenere in vita due creature per cinque ore o una creatura per dieci ore.

Carro

Veicolo Grande

PF 100 Spazio 2 quadretti x 2 quadretti Costo 20 mo

CA 3; Tempra 10, Riflessi 3

Velocità velocità della creatura -4

Trainato da creature

Un carro è tipicamente trainato da due creature Grandi o da una creatura Enorme. Se trainato da una sola creatura Grande, un carro subisce una penalità di -2 alla velocità. Un carro costruito per agganciare una squadra di quattro creature Grandi ottiene altri 2 quadretti di movimento quando è trainato da tutte e quattro le creature.

Conducente

Il conducente di un carro siede davanti al carro. Deve reggere le redini con almeno una mano, altrimenti il carro va fuori controllo.

Carico

Quattro creature Medie; 4 tonnellate di materiale.

Fuori controllo

Un carro fuori controllo si arresta all'inizio del suo turno. A discrezione del DM, il carro può muoversi in una direzione casuale se le creature che lo trainano sono spaventate o sotto attacco.

Copertura

Un carro scoperto concede copertura al conducente e ai passeggeri. Un carro coperto o carrozza concede copertura superiore ai passeggeri al suo interno.

Cocchio, Leggero

Veicolo Medio

PF 30 Spazio 1 quadretto

Costo 520 mo

CA 5; Tempra 10, Riflessi 5

Velocità velocità della creatura -2

Trainato da creature

Un cocchio leggero è trainato da una creatura Grande.

Conducente

Il conducente di un cocchio leggero deve reggere le redini con almeno una mano, altrimenti il cocchio va fuori controllo.

Carico

Una creatura Media; 50 kg di materiale.

Fuori controllo

Un cocchio fuori controllo si arresta all'inizio del suo turno. A discrezione del DM, il cocchio può muoversi in una direzione casuale se la creatura che lo traina è spaventata o sotto attacco.

Copertura

Un cocchio leggero concede copertura al conducente e ai passeggeri.

Cocchio, Pesante

Veicolo Grande

PF 60 Spazio 2 quadretti x 2 quadretti

Costo 840 mo

CA 4; Tempra 12, Riflessi 4

Velocità velocità delle creature -2

Trainato da creature

Un cocchio pesante è trainato da due creature Grandi o da una creatura Enorme. Se trainato da una sola creatura Grande, un cocchio pesante subisce una penalità di -2 alla velocità.

Conducente

Il conducente di un cocchio pesante siede davanti al cocchio. Deve reggere le redini con almeno una mano, altrimenti il cocchio va fuori controllo.

Carico

Quattro creature Medie; 200 kg di materiale.

Fuori controllo

Un cocchio fuori controllo si arresta all'inizio del suo turno. A discrezione del DM, il cocchio può muoversi in una direzione casuale se le creature che lo trainano sono spaventate o sotto attacco.

Copertura

Un cocchio pesante concede copertura al conducente e ai passeggeri.

Nave Lunga

Veicolo Mastodontico

PF 300 Spazio 4 quadretti x 14 quadretti Costo 5.000 mo
CA 3; Tempra 20, Riflessi 2

Velocità nuoto 5

Pilota

Il pilota deve stare a poppa della nave e azionare il timone.

Equipaggio

Oltre al pilota, una nave lunga richiede un equipaggio di tre creature, ognuna delle quali deve usare un'azione standard in ogni round per aiutare a controllare il natante. Per ogni membro dell'equipaggio assente, la velocità della nave si riduce di 2. A velocità di nuoto 0, la nave veleggia fuori controllo.

Carico

Cinquanta creature Medie; 3 tonnellate di materiale.

Fuori controllo

Una nave lunga fuori controllo si muove in avanti a velocità dimezzata. A discrezione del DM, può muoversi nella stessa direzione di un forte vento fino alla propria velocità massima.

Vele

A discrezione del DM, una nave lunga può ottenere un bonus o una penalità di +4 o -4 a seconda della forza e direzione del vento.

Ornitottero

Veicolo Grande

PF 40 Spazio 2 quadretti x 2 quadretti Costo 3.400 mo
CA 4; Tempra 12, Riflessi 4

Velocità volo 5

Pilota

Il pilota deve azionare la barra di controllo dell'ornitottero con entrambe le mani.

Carico

Una creatura Media; 50 kg di materiale.

Fuori controllo

Un ornitottero fuori controllo si arresta all'inizio del suo turno. Ciò mette fine al suo movimento orizzontale, ma le ali rotanti impediscono che precipiti fino alla fine del suo turno successivo. Per riprendere il controllo, il pilota può tentare una prova di Forza con CD 20 come azione di movimento. Se fallisce, l'ornitottero precipita a terra.

Un ornitottero che cade da un'altezza superiore a 100 quadretti non colpisce il terreno fino alla fine del suo secondo turno, concedendo al pilota una seconda possibilità di riprenderne il controllo.

Pinaccia

Veicolo Mastodontico

PF 250 Spazio 2 quadretti x 6 quadretti Costo 1.800 mo
CA 2; Tempra 20, Riflessi 2

Velocità nuoto 8

Pilota

Il pilota deve stare al timone dell'imbarcazione, tipicamente situato nella parte posteriore della tolda.

Equipaggio

Oltre al pilota, una pinaccia richiede un equipaggio di quattro creature, ognuna delle quali deve usare un'azione standard in ogni round per aiutare a controllare il massiccio natante. Per ogni membro dell'equipaggio assente, la velocità della nave si riduce di 2. A velocità di nuoto 0, la nave veleggia fuori controllo.

Carico

Venti creature Medie; 30 tonnellate di materiale.

Fuori controllo

Una pinaccia fuori controllo si muove in avanti a velocità dimezzata. A discrezione del DM, può muoversi nella stessa direzione di un forte vento fino alla propria velocità massima.

Ponti

La pinaccia ha tre ponti: il ponte superiore scoperto, un ponte mediano per equipaggio e passeggeri, e una stiva inferiore per le merci.

Vele

A discrezione del DM, una pinaccia può ottenere un bonus o una penalità di +4 o -4 a seconda della forza e direzione del vento.

Veliero

Veicolo Mastodontico

PF 400 Spazio 8 quadretti x 20 quadretti Costo 13.000 mo
CA 4; Tempra 20, Riflessi 2

Velocità nuoto 6

Pilota

Il pilota deve stare al timone della nave, tipicamente situato nella parte posteriore della tolda.

Equipaggio

Oltre al pilota, un veliero richiede un equipaggio di venti creature, ognuna delle quali deve usare un'azione standard in ogni round per aiutare a controllare il massiccio natante. Per ogni 5 membri dell'equipaggio assenti, la velocità della nave si riduce di 2. A velocità di nuoto 0, la nave veleggia fuori controllo.

Carico

Duecento creature Medie; 500 tonnellate di materiale.

Fuori controllo

Un veliero fuori controllo si muove in avanti a velocità dimezzata. A discrezione del DM, può muoversi nella stessa direzione di un forte vento fino alla propria velocità massima.

Ponti

Il veliero ha quattro ponti: il ponte superiore scoperto (o tolda, che include il ponte di coperta e il cassero), due ponti mediani per equipaggio e passeggeri, e una stiva inferiore per le merci.

Vele

A discrezione del DM, un veliero può ottenere un bonus o una penalità di +4 o -4 a seconda della forza e direzione del vento.

DESCRIZIONE DEI VEICOLI

Le statistiche di gioco dei veicoli descritti sono presentate nelle pagine precedenti.

Aeronave: Questo velivolo fluttua sopra il terreno, sospeso in aria grazie a un grande pallone pieno di gas magico. Il pallone è alloggiato dentro un telaio di legno o di metallo, sotto il quale si trova una carlinga a forma di imbarcazione che ospita l'equipaggio, i passeggeri e il carico.

Sebbene la maggior parte delle aeronavi siano spinte da un'elica magica, alcune somigliano a navi a vela e si muovono nell'aria sul soffio di venti creati dalla magia. Per volare efficacemente, un'aeronave necessita di un equipaggio di cinque creature (oltre al pilota). Pallone di gas incluso, questo veicolo è lungo 8 quadretti, largo 4 quadretti e alto 6 quadretti.

Apparato di Kwalish: Questo veicolo assomiglia a una enorme aragosta di metallo. Kwalish, un mago esperto di architettura e ingegneria arcana, costruì l'apparato originale per esplorare i fondali oceanici e stabilire contatti con le razze acquatiche senzienti.

Un boccaporto situato sotto la coda dell'apparato dà accesso al tronco centrale del veicolo. Questo spazio contiene due sedili per il pilota e un passeggero. L'apparato viene propulso magicamente attraverso l'acqua a qualunque profondità e corrente. Può attraversare i fiumi più impetuosi e raggiungere gli abissi più profondi dei fondali oceanici.

Carro: Il più comune veicolo per il trasporto di merci via terra, tipicamente trainato da una coppia di cavalli. I carri possono avere il pianale scoperto o coperto. Una carrozza, invece, non è altro che un carro dotato di una cabina di legno per i passeggeri completamente chiusa.

Cocchio: Questo mezzo di trasporto a due ruote è progettato per il combattimento ed è tipicamente traina-

ARRIVARCI È LA METÀ DEL DIVERTIMENTO

Lo scopo primario della maggior parte dei veicoli e delle cavalcature è permettere a un gruppo di muoversi da un luogo all'altro. Tuttavia, i piani di viaggio dei PG possono anche fornire un modo per infondere maggiore vita nell'ambientazione di gioco. I personaggi in strada verso un'antica fortezza di montagna potrebbero cercare di chiedere in prestito o acquistare dei cavalli da un vicino clan elfico, mentre i nani potrebbero invece offrire l'utilizzo di diversi ornitotteri per oltrepassare i ripidi dislivelli della montagna. Se i PG hanno bisogno di raggiungere un rudere sottomarino, il fatto di doversi procurare degli squali da cavalcare o un *apparato di Kwalish* può costituire una divertente mini-avventura e offrire la prospettiva di spettacolari e dinamiche battaglie subacquee.

I veicoli più grandi possono inoltre servire come base di operazioni, o venire utilizzati come luoghi di avventura veri e propri. Una nave a vela o un'aeronave sotto attacco rendono un incontro decisamente più emozionante. Alcuni PG possono essere costretti a respingere gli aggressori, mentre altri tentano disperatamente di impedire al vascello di precipitare senza controllo. Una battaglia a bordo di un grande veliero potrebbe svolgersi su diversi ponti e richiedere anche una mezza dozzina di incontri diversi.

to da cavalli. Un cocchio leggero trasporta un solo conducente ed è trainato da una sola creatura, mentre un cocchio pesante può trasportare fino a tre passeggeri oltre al conducente, ed è trainato da due creature.

Nave lunga: Questa nave a un solo albero ha un pescaggio molto ridotto, che le consente di risalire fiumi e raggiungere le spiagge. Necessita di un equipaggio di tre creature oltre al pilota per navigare efficacemente. Il vascello è lungo 14 quadretti e largo 4, e il suo ponte di coperta si trova a 1 quadretto sulla superficie dell'acqua.

Ornitottero: Questo veicolo volante magico è di invenzione nanica, e viene usato per la ricognizione e i viaggi solitari. Le sue ali rotanti servono sia a sostenerlo nell'aria sia a manovrare in volo.

Pinaccia: Questa nave a due alberi opera altrettanto bene vicino alla costa e in alto mare. Oltre al pilota, necessita di un equipaggio di quattro creature per navigare efficacemente. Il vascello è lungo 6 quadretti e largo 2, e il suo ponte di coperta si trova a 2 quadretti sulla superficie dell'acqua.

Veliero: Questo gigantesco natante ha quattro alberi e può trasportare fino a duecento creature Medie. I velieri sono spesso utilizzati in guerra per trasportare le truppe. In aggiunta al pilota, il vascello richiede un equipaggio di venti creature per navigare efficacemente. La nave è lunga 20 quadretti e larga 8, e il suo ponte di coperta si trova a 4 quadretti sulla superficie dell'acqua.

ALCHIMIA

La realizzazione di oggetti magici è un'attività costosa. Per coloro che non sono disposti o non hanno la possibilità di dedicare risorse alla produzione di oggetti incantati, l'alchimia rappresenta una potente alternativa. Un ranger potrebbe usarla per produrre un impacco che agevola la guarigione di un alleato. Un ladro può creare un gesso alchemico per distruggere una serratura al di là delle possibilità della sua *Manolesta*. Un chierico può utilizzare l'alchimia per rendere le sue armi più efficaci contro le creature evanescenti.

Per creare oggetti alchemici non è necessaria la magia, ma sono richiesti degli ingredienti arcani. Questi oggetti sono rari e costosi; per questo, gli alchimisti hanno spesso un trascorso di avventurieri.

Applicare una sostanza alchemica o utilizzare un oggetto alchemico è un'azione standard. Bere una sostanza alchemica o estrarre un oggetto alchemico dallo zaino è un'azione minore.

USARE L'ALCHIMIA

Il processo di creazione di oggetti alchemici è simile a quello della celebrazione dei rituali (vedi il Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*). Come in quel caso, un personaggio che utilizza l'alchimia deve prima acquisire un talento speciale che gli consente di capire e usare le formule alchemiche.

ALCHIMISTA

Rango Eroico

Beneficio: Il personaggio può creare oggetti alchemici del suo livello o inferiore. Deve conoscere la formula corretta e possedere un'abilità appropriata.

Speciale: Se il personaggio riceve il talento Incantatore Rituale come privilegio di classe, può selezionare al suo posto il talento Alchimista.

ACQUISIRE E UTILIZZARE FORMULE ALCHIMICHE

Le formule alchemiche sono come i rituali: vengono di solito scritte in un libro o pergamena. A differenza dei rituali, però, le formule non sono magiche e vengono registrate con materiali comuni; di conseguenza, sono generalmente meno costose dei rituali. Un personaggio che desideri usare una formula deve acquistarla o pagare qualcuno che gliela insegni (il prezzo di mercato è lo stesso).

Le formule alchemiche hanno un costo e un tempo di creazione, che deve essere speso dal personaggio che crea l'oggetto alchemico. Le componenti utilizzate nelle formule alchemiche sono le stesse impiegate nei rituali (MdG 300).

FORMULE ALCHIMICHE

Nome	Prezzo di mercato	Abilità chiave
Acido dell'alchimista	70	Arcano, Manolesta
Antitossina	70	Guarire, Natura
Argento alchemico	200	Manolesta, Natura, Religione
Bastoncino fumogeno	450	Arcano, Manolesta
Bomba accecante	120	Arcano, Manolesta
Borsa dell'impedimento	100	Arcano, Manolesta
Colla sovrana	375	Arcano, Manolesta
Fiaschetta rintronante	800	Arcano, Manolesta
Fuoco dell'alchimista	70	Arcano, Manolesta
Gesso schiantalucchetti	160	Arcano, Manolesta
Ghiaccio dell'alchimista	70	Arcano, Manolesta
Impacco erbaceo	90	Natura
Olio del colpo fantasma	500	Manolesta, Natura, Religione
Olio del passo lento	120	Arcano, Manolesta, Natura
Pece del fuoco draconico	120	Manolesta, Natura
Pezza esplosiva	120	Arcano, Manolesta
Pietra tonante	200	Arcano, Manolesta, Natura
Polvere della chiarezza	80	Guarire, Natura
Polvere tracciante	160	Manolesta, Natura
Repellente bestiale	160	Guarire, Natura
Soluzione purificante	100	Arcano, Natura, Religione
Solvente universale	600	Arcano, Manolesta
Tintura della buonanotte	750	Manolesta, Natura
Unguento scivoloso	375	Manolesta, Natura
Veleno bruciasangue	120	Manolesta, Natura

CATEGORIA

Ogni formula alchemica appartiene a una categoria che definisce il tipo di oggetto da essa creato.

Olio: Gli oli vengono spalmati sugli oggetti (tipicamente, le armi), concedendo loro proprietà o poteri temporanei.

Volatile: Un oggetto di questo tipo esplose o si espande quando viene rotto o frantumato, spesso infliggendo danni mediante la creazione di uno specifico tipo di energia, come acido, freddo, fulmine o fuoco.

Curativo: Questi oggetti agevolano la guarigione o il superamento di effetti avversi e debilitanti.

Veleno: Un veleno è una tossina che intralcia o causa danni a una creatura.

Altro: Alcuni oggetti creano effetti diversi che non rientrano nelle altre categorie alchemiche.

MODIFICHE

Alcuni oggetti alchemici possono essere modificati per cambiare qualche aspetto della loro funzione, ad esempio trasformando in munizione un oggetto che normalmente viene lanciato a mano. Cambiare la funzione di un oggetto ne incrementa tipicamente il livello e il costo.

CONSUMABILI

Come le pozioni e gli elisir, gli oggetti alchemici sono articoli consumabili. Contengono poteri che funzionano solo una volta e che vengono spesi nel momento in cui si usano, rendendo gli oggetti inerti oppure distruggendoli.

OGGETTI ALCHIMICI

Gli oggetti descritti di seguito rappresentano un semplice campionario del genere di cose che gli alchimisti possono creare quando dedicano le loro menti a questo scopo.

OGGETTI ALCHIMICI

Liv	Nome	Costo delle Componenti (mo)
1	Acido dell'alchimista	20
1	Antitossina	20
1	Fuoco dell'alchimista	20
1	Ghiaccio dell'alchimista	20
1	Polvere della chiarezza	20
1	Soluzione purificante	20
2	Acido dell'alchimista (munizione)	25
2	Borsa dell'impedimento	25
2	Fuoco dell'alchimista (munizione)	25
2	Ghiaccio dell'alchimista (munizione)	25
3	Bomba accecante	30
3	Impacco erbaceo	30
3	Olio del colpo fantasma	30
3	Olio del passo lento	30
3	Pece del fuoco draconico	30
3	Veleno bruciasangue	30
4	Gesso schiantalucchetti	40
4	Pezza esplosiva	40
4	Polvere tracciante	40
4	Repellente bestiale	160

OGGETTI ALCHEMICI (CONTINUA)

Liv	Nome	Costo delle Componenti (mo)
5	Argento alchemico	50
5	Pietra tonante	50
6	Acido dell'alchimista	75
6	Bastoncino fumogeno	150
6	Fuoco dell'alchimista	75
6	Ghiaccio dell'alchimista	75
6	Polvere della chiarezza	75
6	Tintura della buonanotte	150
7	Acido dell'alchimista (munizione)	100
7	Borsa dell'impedimento	100
7	Fuoco dell'alchimista (munizione)	100
7	Ghiaccio dell'alchimista (munizione)	100
8	Bomba accecante	125
8	Colla sovrana	125
8	Impacco erbaceo	125
8	Olio del colpo fantasma	125
8	Olio del passo lento	125
8	Pece del fuoco draconico	125
8	Unguento scivoloso	125
8	Veleno bruciasangue	125
9	Gesso schiantalucchetti	160
9	Pezza esplosiva	160
9	Polvere tracciante	160
9	Repellente bestiale	320
10	Fiaschetta rintonante	200
10	Pietra tonante	200
10	Solvente universale	200
11	Acido dell'alchimista	350
11	Antitossina	350
11	Fuoco dell'alchimista	350
11	Ghiaccio dell'alchimista	350
11	Polvere della chiarezza	350
11	Tintura della buonanotte	700
12	Acido dell'alchimista (munizione)	500
12	Borsa dell'impedimento	500
12	Fuoco dell'alchimista (munizione)	500
12	Ghiaccio dell'alchimista (munizione)	500
13	Bomba accecante	650
13	Impacco erbaceo	650
13	Olio del colpo fantasma	650
13	Olio del passo lento	650
13	Pece del fuoco draconico	650
13	Unguento scivoloso	650
13	Veleno bruciasangue	650
14	Gesso schiantalucchetti	800
14	Pezza esplosiva	800
14	Polvere tracciante	800
14	Repellente bestiale	1.600
15	Argento alchemico	1.000
15	Fiaschetta rintonante	1.000
15	Pietra tonante	1.000
16	Acido dell'alchimista	1.800
16	Fuoco dell'alchimista	1.800
16	Ghiaccio dell'alchimista	1.800
16	Polvere della chiarezza	1.800
16	Tintura della buonanotte	3.600

OGGETTI ALCHEMICI (CONTINUA)

Liv	Nome	Costo delle Componenti (mo)
17	Acido dell'alchimista (munizione)	2.600
17	Borsa dell'impedimento	2.600
17	Fuoco dell'alchimista (munizione)	2.600
17	Ghiaccio dell'alchimista (munizione)	2.600
18	Bomba accecante	3.400
18	Colla sovrana	3.400
18	Impacco erbaceo	3.400
18	Olio del colpo fantasma	3.400
18	Olio del passo lento	3.400
18	Pece del fuoco draconico	3.400
18	Unguento scivoloso	3.400
18	Veleno bruciasangue	3.400
19	Gesso schiantalucchetti	4.200
19	Pezza esplosiva	4.200
19	Polvere tracciante	4.200
19	Repellente bestiale	9.400
20	Fiaschetta rintonante	5.000
20	Pietra tonante	5.000
21	Acido dell'alchimista	9.000
21	Antitossina	9.000
21	Fuoco dell'alchimista	9.000
21	Ghiaccio dell'alchimista	9.000
21	Polvere della chiarezza	9.000
21	Tintura della buonanotte	18.000
22	Acido dell'alchimista (munizione)	13.000
22	Borsa dell'impedimento	13.000
22	Fuoco dell'alchimista (munizione)	13.000
22	Ghiaccio dell'alchimista (munizione)	13.000
23	Bomba accecante	17.000
23	Impacco erbaceo	17.000
23	Olio del colpo fantasma	17.000
23	Olio del passo lento	17.000
23	Pece del fuoco draconico	17.000
23	Unguento scivoloso	17.000
23	Veleno bruciasangue	17.000
24	Gesso schiantalucchetti	21.000
24	Pezza esplosiva	21.000
24	Polvere tracciante	21.000
24	Repellente bestiale	42.000
25	Argento alchemico	25.000
25	Fiaschetta rintonante	25.000
25	Pietra tonante	25.000
26	Acido dell'alchimista	45.000
26	Fuoco dell'alchimista	45.000
26	Ghiaccio dell'alchimista	45.000
26	Polvere della chiarezza	45.000
26	Tintura della buonanotte	90.000
27	Acido dell'alchimista (munizione)	65.000
27	Borsa dell'impedimento	65.000
27	Fuoco dell'alchimista (munizione)	65.000
27	Ghiaccio dell'alchimista (munizione)	65.000
28	Bomba accecante	85.000
28	Colla sovrana	85.000
28	Impacco erbaceo	85.000
28	Olio del colpo fantasma	85.000
28	Olio del passo lento	85.000

OGGETTI ALCHEMICI (CONTINUA)

Liv	Nome	Costo delle Componenti (mo)
28	Pece del fuoco draconico	85.000
28	Unguento scivoloso	85.000
28	Veleno bruciasangue	85.000
29	Gesso schiantalucchetti	105.000
29	Pezza esplosiva	105.000
29	Polvere tracciante	105.000
29	Repellente bestiale	210.000
30	Fiaschetta rintonante	125.000
30	Pietra tonante	125.000

ACIDO DELL'ALCHIMISTA

Livello: 1

Categoria: Volatile

Tempo: 30 minuti

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 70 mo

Abilità chiave: Arcano o Manolesta (nessuna prova)

L'ampolla di vetro contenente l'acido dell'alchimista può resistere al liquido corrosivo che contiene, ma si rompe facilmente all'impatto. L'acido volatile si sparge dappertutto quando l'ampolla va in frantumi, corrodendo tutto ciò che si trova nelle vicinanze.

Acido dell'Alchimista

Livello 1+

Quando si rompe, questa fiala di vetro libera uno spruzzo di acido.

Liv 1	20 mo	Liv 16	1.800 mo
Liv 6	75 mo	Liv 21	9.000 mo
Liv 11	350 mo	Liv 26	45.000 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile ♦ Acido): Azione standard. Effettuare un attacco: Gittata 5/10; +4 contro Riflessi; se colpisce, l'attacco infligge 1d10 danni da acido e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina); se manca, danni dimezzati e nessun danno da acido continuato.

Livello 6: +9 contro Riflessi; 1d10 danni da acido e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

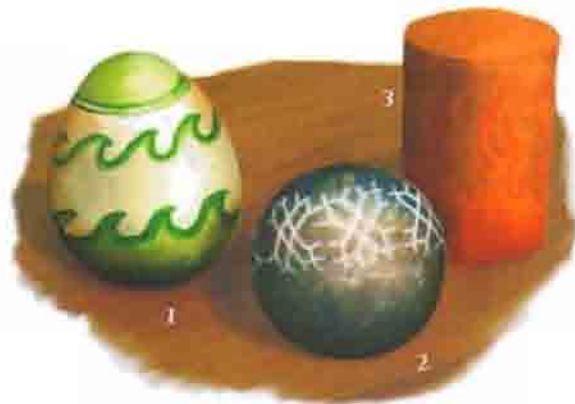
Livello 11: +14 contro Riflessi; 2d10 danni da acido e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Livello 16: +19 contro Riflessi; 2d10 danni da acido e 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Livello 21: +24 contro Riflessi; 3d10 danni da acido e 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

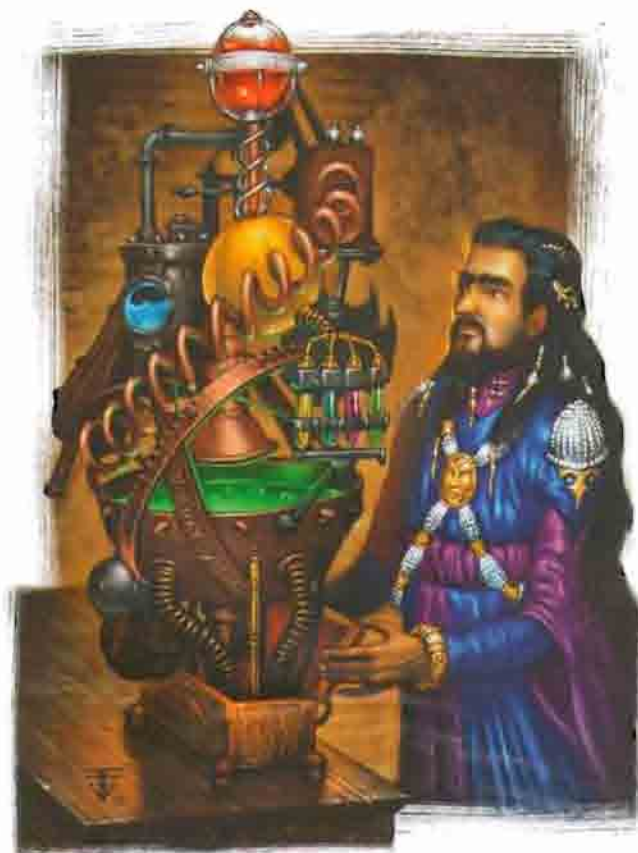
Livello 26: +29 contro Riflessi; 3d10 danni da acido e 15 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Modifica: Munizione (livello +1). Il personaggio produce l'oggetto affinché possa essere utilizzato da un'arma a distanza come un arco, una balestra o una fionda. La gittata dell'oggetto diviene quella dell'arma, ma continua a impiegare il modificatore di attacco indicato. Il bonus di competenza o il bonus di potenziamento dell'arma non vengono inclusi in questo attacco. Il costo delle componenti dell'oggetto è indicato nella seguente tabella.



1. Acido dell'alchimista; 2. Ghiaccio dell'alchimista;
3. Fuoco dell'alchimista

Livello	Costo delle componenti (mo)
2	25
7	100
12	500
17	2.600
22	13.000
27	65.000



ANTITOSSINA

Livello: 1

Categoria: Curativo

Tempo: 15 minuti

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 70 mo

Abilità chiave: Guarire o Natura (nessuna prova)

La sostanza antitossina è contenuta in una piccola fiala. L'ingestione del liquido conferisce resistenza aggiuntiva contro il veleno.

Antitossina

Livello 1+

Questo tonico denso può aiutare a contrastare gli effetti della maggior parte dei veleni.

Liv 1 20 mo Liv 21 9.000 mo

Liv 11 350 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza contro i veleni provenienti da una fonte di 10° livello o inferiore. L'effetto dura fino alla fine dell'incontro o per i successivi 5 minuti.

Livello 11: Veleni di 20° livello o inferiore.

Livello 21: Veleni di 30° livello o inferiore.

ARGENTO ALCHEMICO

Livello: 5

Categoria: Olio

Tempo: 15 minuti

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 200 mo

Abilità chiave: Manolesta, Natura, o Religione (nessuna prova)

Il personaggio può applicare questo liquido d'argento a un'arma per conferirle la proprietà argentata, consentendo al portatore di sfruttare a suo vantaggio i punti deboli di certe creature.

Argento Alchemico

Livello 5+

Questo liquido scintillante aderisce a un'arma, conferendole l'aspetto lucente dell'argento lucidato.

Liv 5 50 mo Liv 25 25.000 mo

Liv 15 1.000 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile): Azione standard. L'arma del personaggio o una dotazione di munizioni (30 frecce, 10 quadrelli di balestra, 20 proiettili da fionda o 5 shuriken) attacca come se fosse un'arma argentata fino alla fine dell'incontro o per i successivi 5 minuti. L'argento alchemico può essere applicato alle armi non magiche e alle armi magiche di 14° livello o inferiore.

Livello 15: L'arma infligge 1d6 danni extra alle creature vulnerabili alle armi argentate o alle creature che subiscono altri effetti nocivi dalle armi argentate, come l'incapacità di rigenerarsi di un lupo mannaro. L'argento alchemico può essere applicato alle armi non magiche e alle armi magiche di 24° livello o inferiore.

Livello 25: L'arma infligge 2d6 danni extra alle creature vulnerabili alle armi argentate o alle creature che subiscono altri effetti nocivi dalle armi argentate, come l'incapacità di rigenerarsi di un lupo mannaro. L'argento alchemico può essere applicato alle armi non magiche e alle armi magiche di 34° livello o inferiore.



BASTONCINO FUMOGENO

Livello: 6

Categoria: Volatile

Tempo: 1 ora

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 450 mo

Abilità chiave: Arcano o Manolesta (nessuna prova)

Un bastoncino fumogeno contiene reagenti che si mescolano e si accendono quando viene spezzato, generando un'area di fumo.

Bastoncino Fumogeno

Livello 6

Questa barra di argilla alchemica si accende e rilascia una caligine di fumo offuscante.

Oggetto alchemico 150 mo

Potere (Consumabile + Zona): Azione standard. Il bastoncino fumogeno produce fumo in una emanazione ad area 1 entro 5 quadretti. L'emanazione crea una zona, e tutti i quadretti in essa compresi sono considerati leggermente oscurati. La zona dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

BOMBA ACCECANTE

Livello: 3

Categoria: Volatile

Tempo: 30 minuti

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 120 mo

Abilità chiave: Arcano o Manolesta (nessuna prova)

Questa sfera di ceramica contiene dei reagenti che si combinano e si accendono provocando un lampo brillante quando si infrange dopo il lancio.

Bomba Aceccante

Livello 3+

Una volta lanciata, questa sfera di ceramica grande come un pugno esplode in un lampo accecante.

Liv 3	30 mo	Liv 18	3.400 mo
Liv 8	125 mo	Liv 23	17.000 mo
Liv 13	650 mo	Liv 28	85.000 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile): Azione standard. Effettuare un attacco: Emanazione ad area 1 entro 10; +6 contro Tempra; se colpito, il bersaglio tratta tutte le creature non adiacenti come se avessero occultamento fino alla fine del turno successivo del personaggio. Le creature che non si basano sulla vista per individuare altre creature sono immuni a questo effetto.

Livello 8: +11 contro Tempra.

Livello 13: +16 contro Tempra.

Livello 18: +21 contro Tempra.

Livello 23: +26 contro Tempra.

Livello 28: +31 contro Tempra.

BORSA DELL'IMPEDIMENTO

Livello: 2

Categoria: Altro

Tempo: 1 ora

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 100 mo

Abilità chiave: Arcano o Manolesta (nessuna prova)

Una borsa dell'impedimento contiene una gelatina appiccicosa che si espande e si indurisce quando viene esposta all'aria. La borsa che contiene la gelatina è appositamente progettata per esplodere all'impatto.

Borsa dell'Impedimento

Livello 2+

Questa piccola borsa o sacchetto di cuoio contiene una gelatina appiccicosa capace di immobilizzare i nemici.

Liv 2	25 mo	Liv 17	2.600 mo
Liv 7	100 mo	Liv 22	13.000 mo
Liv 12	500 mo	Liv 27	65.000 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile): Azione standard. Effettuare un attacco: Gittata 5/10; +5 contro Riflessi; se colpito, il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio, dopodiché è rallentato fino alla fine del suo turno successivo.

Livello 7: +10 contro Riflessi.

Livello 12: +15 contro Riflessi.

Livello 17: +20 contro Riflessi.

Livello 22: +25 contro Riflessi.

Livello 27: +30 contro Riflessi.

COLLA SOVRANA

Livello: 8

Categoria: Altro

Tempo: 2 ore

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 375 mo

Abilità chiave: Arcano o Manolesta

La colla sovrana si conserva in una fiala speciale che la mantiene viscosa finché non viene esposta all'aria, dopodiché crea un legame adesivo tra due oggetti.

Colla Sovrana

Livello 8+

Questa pasta grigia crea un legame virtualmente indistruttibile tra gli oggetti che unisce.

Liv 8	125 mo	Liv 28	85.000 mo
Liv 18	3.400 mo		

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile): Azione standard. Il personaggio applica la colla a un oggetto, poi lo attacca a un altro oggetto entro la sua portata. I due oggetti devono essere mantenuti a contatto fino alla fine del suo turno successivo. Dopo la fine del turno successivo del personaggio, gli oggetti sono attaccati, e per separarli di nuovo è necessaria una prova di Forza con CD 29. Inoltre, una prova riuscita di Forza provoca 2d10 danni a ciascun oggetto attaccato.

Livello 18: Prova di Forza con CD 35.

Livello 28: Prova di Forza con CD 42.

FIASCHETTA RINTRONANTE

Livello: 10

Categoria: Volatile

Tempo: 1 ora

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 800 mo

Abilità chiave: Arcano o Manolesta (nessuna prova)

Una serie di reagenti accuratamente miscelati crea una potente esplosione quando questa fiaschetta sigillata si rompe sul bersaglio.

Fiaschetta Rintronante

Livello 10+

Quando si infrange, questa fiaschetta crea una potente onda d'urto che frastorna i nemici.

Liv 10	200 mo	Liv 25	25.000 mo
Liv 15	1.000 mo	Liv 30	125.000 mo
Liv 20	5.000 mo		

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile): Azione standard. Effettuare un attacco: Emanazione ad area 1 entro 10; +13 contro Tempra; se colpito, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Livello 15: +18 contro Tempra.

Livello 20: +23 contro Tempra.

Livello 25: +28 contro Tempra.

Livello 30: +33 contro Tempra.

FUOCO DELL'ALCHIMISTA

Livello: 1

Categoria: Volatile

Tempo: 30 minuti

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 70 mo

Abilità chiave: Arcano o Manolesta (nessuna prova)

Questa sostanza esplosiva è sigillata all'interno di una fiaschetta appositamente trattata. Una volta lanciata, la fiaschetta si rompe quando colpisce un oggetto solido, accendendo il liquido che contiene.

Fuoco dell'Alchimista

Livello 1+

Quando si rompe, questa fiaschetta riempie un'area di fiamme alchemiche.

Liv 1	20 mo	Liv 16	1.800 mo
Liv 6	75 mo	Liv 21	9.000 mo
Liv 11	350 mo	Liv 26	45.000 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile + Fuoco): Azione standard. Effettuare un attacco: Emanazione ad area 1 entro 10; +4 contro Riflessi; se colpisce, l'attacco infligge 1d6 danni da fuoco; se manca, danni dimezzati.

Livello 6: +9 contro Riflessi; 2d6 danni da fuoco.

Livello 11: +14 contro Riflessi; 3d6 danni da fuoco.

Livello 16: +19 contro Riflessi; 3d6 danni da fuoco.

Livello 21: +24 contro Riflessi; 4d6 danni da fuoco.

Livello 26: +29 contro Riflessi; 4d6 danni da fuoco.

Modifica: Munizione (livello +1). Il personaggio produce l'oggetto affinché possa essere utilizzato da un'arma a distanza come un arco, una balestra o una fionda. La gittata dell'oggetto diviene quella dell'arma, ma continua a impiegare il modificatore di attacco indicato. L'area di emanazione resta invariata. Il bonus di competenza o il bonus di potenziamento dell'arma non vengono inclusi in questo attacco. Il costo delle componenti dell'oggetto è indicato nella seguente tabella.

Livello	Costo delle componenti (mo)
2	25
7	100
12	500
17	2.600
22	13.000
27	65.000

GESSO SCHIANTALUCCHETTI

Livello: 4

Categoria: Altro

Tempo: 30 minuti

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 160 mo

Abilità chiave: Arcano o Manolesta (nessuna prova)

Questa barretta di gesso è composta da reagenti speciali che si espandono quando si spezza una delle sue estremità.

Gesso Schiantalucchetti

Livello 4+

Quando viene inserito nell'alloggiamento di una chiave, questa sottile barretta di gesso grigio può forzare anche le serrature più complicate.

Liv 4	40 mo	Liv 19	4.200 mo
Liv 9	160 mo	Liv 24	21.000 mo
Liv 14	800 mo	Liv 29	105.000 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile): Azione standard. Il personaggio effettua una prova di Manolesta su un oggetto adiacente chiuso a chiave o un oggetto chiuso a chiave che regge in mano, ottenendo un bonus di +7 alla prova anziché il suo normale modificatore. Una prova riuscita distrugge la serratura, mentre una prova fallita non provoca alcun danno.

Livello 9: Bonus +9.

Livello 14: Bonus +12.

Livello 19: Bonus +14.

Livello 24: Bonus +17.

Livello 29: Bonus +19.

GHIACCIO DELL'ALCHIMISTA

Livello: 1

Categoria: Volatile

Tempo: 30 minuti

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 70 mo

Abilità chiave: Arcano o Manolesta (nessuna prova)

Il ghiaccio dell'alchimista è sigillato all'interno di una fiala di ceramica isolata. Quando si rompe, la subitanea esposizione all'aria fa sì che il ghiaccio dell'alchimista si espanda nell'ambiente solidificandosi all'istante.

Ghiaccio dell'Alchimista

Livello 1+

Questa fiala di ceramica esplose in una foschia gelata quando si rompe, avvolgendo il bersaglio in un freddo intorpidente.

Liv 1	20 mo	Liv 16	1.800 mo
Liv 6	75 mo	Liv 21	9.000 mo
Liv 11	350 mo	Liv 26	45.000 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile + Freddo): Azione standard. Effettuare un attacco: Gittata 5/10; +4 contro Riflessi; se colpisce, l'attacco infligge 1d10 danni da freddo e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio; se manca, il bersaglio subisce danni dimezzati e non è rallentato.

Livello 6: +9 contro Riflessi; 1d10 danni da freddo.

Livello 11: +14 contro Riflessi; 2d10 danni da freddo.

Livello 16: +19 contro Riflessi; 2d10 danni da freddo.

Livello 21: +24 contro Riflessi; 3d10 danni da freddo.

Livello 26: +29 contro Riflessi; 3d10 danni da freddo.

Modifica: Munizione (livello +1). Il personaggio produce l'oggetto affinché possa essere utilizzato da un'arma a distanza come un arco, una balestra o una fionda. La gittata dell'oggetto diviene quella dell'arma, ma continua a impiegare il modificatore di attacco indicato. Il bonus di competenza o il bonus di potenziamento dell'arma non vengono inclusi in questo attacco. Il costo delle componenti dell'oggetto è indicato nella seguente tabella.

Livello	Costo delle componenti (mo)
2	25
7	100
12	500
17	2.600
22	13.000
27	65.000

IMPACCO ERBACEO

Livello: 3

Categoria: Curativo

Tempo: 30 minuti

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 90 mo

Abilità chiave: Natura (nessuna prova)

Questa raccolta di erbe medicamentose concede a un soggetto dei punti ferita aggiuntivi quando spende un impulso curativo dopo un riposo breve.

Impacco Erbaceo

Livello 3+

Questo sacchetto di erbe medicinali appositamente preparate permette di incrementare la capacità di recupero naturale del corpo.

Liv 3	30 mo	Liv 18	3.400 mo
Liv 8	125 mo	Liv 23	17.000 mo
Liv 13	650 mo	Liv 28	85.000 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile + Guarigione): Azione standard.

Il personaggio può usare l'impacco su se stesso o su un alleato prima di sottoporsi a un riposo breve. Il soggetto dell'impacco erbaceo recupera 2 punti ferita aggiuntivi quando spende un impulso curativo alla fine del riposo breve.

Livello 8: Il soggetto recupera 4 punti ferita aggiuntivi.

Livello 13: Il soggetto recupera 6 punti ferita aggiuntivi.

Livello 18: Il soggetto recupera 8 punti ferita aggiuntivi.

Livello 23: Il soggetto recupera 10 punti ferita aggiuntivi.

Livello 28: Il soggetto recupera 12 punti ferita aggiuntivi.



1. Tintura della buonanotte; 2. Fiaschetta rintronante;
3. Impacco erbaceo

OLIO DEL COLPO FANTASMA

Livello: 3

Categoria: Olio

Tempo: 15 minuti

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 500 mo

Abilità chiave: Manolesta, Natura, o Religione (nessuna prova)

Questo olio chiaro viene applicato a un'arma ed è la nemesi di fantasmi, wraith e altre creature evanescenti.

Olio del Colpo Fantasma

Livello 3+

Un'arma ricoperta di questo olio torbido emana una spettrale nebbiolina giallastra.

Liv 3	30 mo	Liv 18	3.400 mo
Liv 8	125 mo	Liv 23	17.000 mo
Liv 13	650 mo	Liv 28	85.000 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile): Azione standard. Il personaggio può applicare l'olio sulla sua arma o su una singola munizione. Effettuare un attacco secondario contro la prossima creatura non morta con resistenza evanescente che viene colpita dall'arma o dalla munizione spalmata di olio: +6 contro Tempra; se colpisce, la resistenza evanescente del bersaglio viene ignorata al momento di determinare i danni dell'attacco.

Livello 8: +11 contro Tempra.

Livello 13: +16 contro Tempra.

Livello 18: +21 contro Tempra.

Livello 23: +26 contro Tempra.

Livello 28: +31 contro Tempra.

OLIO DEL PASSO LENTO

Livello: 3

Categoria: Olio

Tempo: 1 ora

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 120 mo

Abilità chiave: Arcano, Manolesta, o Natura (nessuna prova)

Questo olio paralizzante viene applicato a un'arma affinché i suoi attacchi rallentino l'avanzata dei nemici.

Olio del Passo Lento

Livello 3+

Un'arma spalmata con questo olio bianco ha il potere di rallentare il movimento di un avversario.

Liv 3	30 mo	Liv 18	3.400 mo
Liv 8	125 mo	Liv 23	17.000 mo
Liv 13	650 mo	Liv 28	85.000 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile): Azione standard. Il personaggio può applicare il veleno sulla sua arma o su una singola munizione. Effettuare un attacco secondario contro la prossima creatura che viene colpita dall'arma o dalla munizione spalmata di olio: +6 contro Tempra; se colpito, il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Livello 8: +11 contro Tempra.

Livello 13: +16 contro Tempra.

Livello 18: +21 contro Tempra.

Livello 23: +26 contro Tempra.

Livello 28: +31 contro Tempra.

PECE DEL FUOCO DRACONICO

Livello: 3

Categoria: Volatile

Tempo: 30 minuti

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 120 mo

Abilità chiave: Manolesta o Natura (nessuna prova)

Questa pece verde è avvolta in un involucre protettivo che si rompe quando viene lanciato contro un bersaglio solido. La pece del fuoco draconico aderisce al bersaglio e lo brucia con la potenza del fuoco alchemico.

Pece del Fuoco Draconico

Livello 3+

Questa sostanza appiccicosa scotta il bersaglio con fiamme che non si estinguono.

Liv 3	30 mo	Liv 18	3.400 mo
Liv 8	125 mo	Liv 23	17.000 mo
Liv 13	650 mo	Liv 28	85.000 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile + Fuoco): Azione standard. Effettuare un attacco: Gittata 5/10; +6 contro Riflessi; se colpito, il bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Livello 8: +11 contro Riflessi; 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Livello 13: +16 contro Riflessi; 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Livello 18: +21 contro Riflessi; 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Livello 23: +26 contro Riflessi; 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Livello 28: +31 contro Riflessi; 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

PEZZA ESPLOSIVA

Livello: 4

Categoria: Volatile

Tempo: 30 minuti

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 120 mo

Abilità chiave: Arcano o Manolesta (nessuna prova)

Una pezza esplosiva è composta da una serie di piccoli cristalli, e quando viene posizionata con attenzione sul terreno, può diventare una pericolosa trappola che esplosione quando viene calpestata. Le pezze esplosive esistono in tre varietà, determinate al momento della creazione.

Pezza Esplosiva

Livello 4+

Questi piccoli cristalli granulari esplodono quando qualcuno ci cammina sopra.

Liv 4	120 mo	Liv 19	4.200 mo
Liv 9	160 mo	Liv 24	21.000 mo
Liv 14	800 mo	Liv 29	105.000 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile + Freddo, Fulmine, o Fuoco): Azione standard. Il personaggio colloca la pezza esplosiva su un quadretto adiacente non occupato. Quando una creatura si muove in quel quadretto, la pezza esplosiva effettua un attacco come reazione immediata: +7 contro Riflessi; se colpito, il bersaglio subisce i danni e gli effetti determinati dal tipo di pezza esplosiva:

Pezza congelante - 1d8 danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del suo turno successivo.

Pezza folgorante - 1d8 danni da fulmine, il bersaglio è immobilizzato fino all'inizio del suo turno successivo, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del suo turno successivo.

Pezza ustionante - 2d8 danni da fuoco, e il bersaglio è immobilizzato fino all'inizio del suo turno successivo.

Una pezza esplosiva può essere individuata mediante una prova di Percezione con CD 20. Una creatura che vola o scavalca il quadretto con un salto non attiva la pezza esplosiva.

Livello 9: +12 contro Riflessi.

Livello 14: +17 contro Riflessi.

Livello 19: +22 contro Riflessi.

Livello 24: +27 contro Riflessi.

Livello 29: +32 contro Riflessi.

PIETRA TONANTE

Livello: 5

Categoria: Volatile

Tempo: 1 ora

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 200 mo

Abilità chiave: Arcano, Manolesta, o Natura (nessuna prova)

Una pietra tonante si spacca quando colpisce una superficie rigida, miscelando i potenti reagenti che contiene per produrre una detonazione assordante.

Pietra Tonante

Livello 5+

All'impatto, questa sfera di argilla produce uno scoppio di tuono che può assordare le creature e farle arretrare.

Liv 5	50 mo	Liv 20	5.000 mo
Liv 10	200 mo	Liv 25	25.000 mo
Liv 15	1.000 mo	Liv 30	125.000 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile + Tuono): Azione standard. Effettuare un attacco: Emanazione ad area 1 entro 10; +8 contro Tempra; se colpito, il bersaglio subisce 1d4 danni da tuono, viene spinto di 1 quadretto dal centro dell'emanazione ed è assordato (tiro salvezza termina).

Livello 10: +13 contro Tempra.

Livello 15: +18 contro Tempra; 2d4 danni da tuono.

Livello 20: +23 contro Tempra; 2d4 danni da tuono.

Livello 25: +28 contro Tempra; 3d4 danni da tuono.

Livello 30: +33 contro Tempra; 3d4 danni da tuono.



POLVERE DELLA CHIAREZZA

Livello: 1

Categoria: Curativo

Tempo: 30 minuti

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 80 mo

Abilità chiave: Guarire o Natura (nessuna prova)

Questa polvere bianca è solitamente contenuta in una piccola fiala che può essere collocata sotto il naso di un soggetto. Quando viene inalata, la polvere può rimuovere la condizione accecato o assordato.

Polvere della Chiarezza

Livello 1+

Questa fine polvere argentata può ripristinare i sensi perduti.

Liv 1	20 mo	Liv 16	1.800 mo
Liv 6	75 mo	Liv 21	9.000 mo
Liv 11	350 mo	Liv 26	45.000 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio o un alleato adiacente può effettuare un tiro salvezza contro una condizione di accecato o assordato che può essere terminata da tale tiro. La fonte della condizione deve essere di 5° livello o inferiore.

Livello 6: 10° livello o inferiore.

Livello 11: 15° livello o inferiore.

Livello 16: 20° livello o inferiore.

Livello 21: 25° livello o inferiore.

Livello 26: 30° livello o inferiore.

POLVERE TRACCIANTE

Livello: 4

Categoria: Altro

Tempo: 1 ora

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 160 mo

Abilità chiave: Manolesta o Natura (nessuna prova)

Questa fine polverina viene tipicamente sparsa nelle aree in cui un personaggio sta cercando tracce già esistenti o dove vuole individuare il successivo passaggio di una creatura.

Polvere Tracciante

Livello 4+

La grana finissima di questa polvere argentea può rivelare anche le tracce più impalpabili.

Liv 4	40 mo	Liv 19	4.200 mo
Liv 9	160 mo	Liv 24	21.000 mo
Liv 14	800 mo	Liv 29	105.000 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile + Zona): Azione standard. La polvere tracciante crea una zona di 5 quadretti contigui. Nelle aree in cui viene sparsa la polvere, le prove di Percezione effettuate per seguire tracce possono essere eseguite con un bonus totale di +7; questo modificatore deve essere utilizzato al posto dei normali modificatori alla prova del personaggio. La polvere tracciante può essere individuata mediante una prova di Percezione con CD 20, e i suoi effetti durano 1 ora.

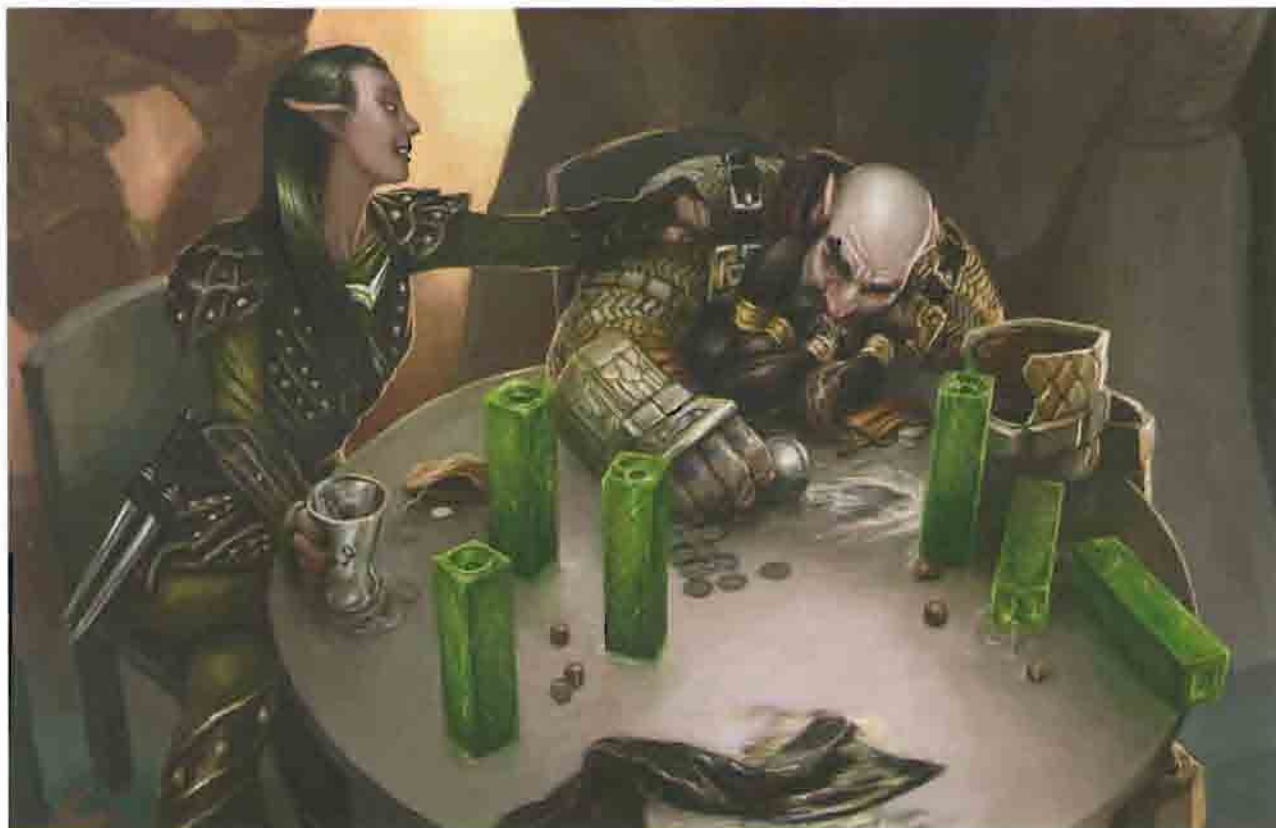
Livello 9: Bonus +9.

Livello 14: Bonus +12.

Livello 19: Bonus +14.

Livello 24: Bonus +17.

Livello 29: Bonus +19.



REPELLENTE BESTIALE

Livello: 4

Categoria: Altro

Tempo: 30 minuti

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 160 mo

Abilità chiave: Guarire o Natura (nessuna prova)

Questo oggetto può essere acceso spezzandolo, creando così un'area con un odore repellente per le bestie.

Repellente Bestiale

Livello 4+

Questa verga di incenso a rapida combustione crea una caligine di fumo che tiene lontane le bestie.

Liv 4	160 mo	Liv 19	9.400 mo
Liv 9	320 mo	Liv 24	42.000 mo
Liv 14	1.600 mo	Liv 29	210.000 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile + Zona): Azione standard. Effettuare un attacco: Emanazione ad area 1; solo bersagli bestie; +10 contro Tempra; l'emanazione crea una zona, e i bersagli colpiti scorrono verso il quadretto più vicino all'esterno della zona. La zona dura fino alla fine dell'incontro, e le bestie che si muovono in un quadretto influenzato o iniziano il loro turno in un quadretto influenzato sono soggette al medesimo attacco da parte del repellente bestiale.

Livello 9: +15 contro Tempra.

Livello 14: +20 contro Tempra.

Livello 19: +25 contro Tempra.

Livello 24: +30 contro Tempra.

Livello 29: +35 contro Tempra.

SOLUZIONE PURIFICANTE

Livello: 1

Categoria: Altro

Tempo: 30 minuti

Costo delle componenti: Vedi sotto

Prezzo di mercato: 100 mo

Abilità chiave: Arcano, Natura, o Religione (nessuna prova)

La soluzione purificante rende potabile l'acqua stagnante e rende innocui anche i liquidi più mortali.

Soluzione Purificante

Livello 1

Questo piccolo grumo di gelatina bianca può purificare anche i liquidi più tossici, dai veleni ai liquori nanici.

Oggetto alchemico 20 mo

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può applicare la soluzione purificante a un volume di liquido pari a un cubo che misura un quadretto di lato (1,5 m x 1,5 m x 1,5 m; approssimativamente 247 litri). La soluzione rimuove qualsiasi veleno o malattia presente nel liquido nel giro di 1 minuto. La soluzione purificante non può rimuovere il veleno o la malattia nell'acqua già presente nell'organismo di una creatura, e non ha effetti nocivi sulle creature che possiedono le parole chiave "acqua" o "acquatico". Se viene applicata a un volume di liquido superiore a quello specificato sopra, la soluzione purificante non ha effetto.

SOLVENTE UNIVERSALE**Livello:** 10**Categoria:** Altro**Tempo:** 30 minuti**Costo delle componenti:** Vedi sotto**Prezzo di mercato:** 600 mo**Abilità chiave:** Arcano o Manolesta (nessuna prova)

Questo liquido trasparente ha un odore simile a quello delle caramelle di zucchero e burro fuso. Viene spesso conservato vicino alle fiale di colla sovrana (vedi sopra).

Solvente Universale

Livello 10

Questa soluzione limpida può dissolvere quasi ogni tipo di collante.

Oggetto alchemico 200 mo

Potere (Consumabile): Azione standard. La sostanza può essere applicata a una creatura o un oggetto, e distrugge qualsiasi tipo di agente adesivo comune (inclusa la colla sovrana) presente sul personaggio, su un oggetto in suo possesso o in un quadretto adiacente. Il solvente universale consente a una creatura immobilizzata da adesivi comuni come il sasso aderente del coboldo frambollere o il potere *emanazione melmosa* dell'aboleth mago della melma di effettuare immediatamente un tiro salvezza contro l'effetto. Non influisce sugli effetti secondari di tali sostanze (come l'effetto di rallentamento dell'*emanazione melmosa*), e non ha efficacia sulle creature immobilizzate da altri effetti (ad esempio, l'attacco dell'artiglio di un ghoul).

TINTURA DELLA BUONANOTTE**Livello:** 6**Categoria:** Veleno**Tempo:** 1 ora**Costo delle componenti:** Vedi sotto**Prezzo di mercato:** 750 mo**Abilità chiave:** Manolesta o Natura (nessuna prova)

Questo liquido viene sciolto nel cibo o nella bevanda di una vittima inconsapevole, che perde conoscenza.

Tintura della Buonanotte

Livello 6+

Questo dolce elisir può inabilitare un nemico senza bisogno di nuocerli.

Liv 6	150 mo	Liv 21	18.000 mo
Liv 11	700 mo	Liv 26	90.000 mo
Liv 16	3.600 mo		

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile + Sonno): Azione minore. Il personaggio può applicare la tintura della buonanotte a un cibo o una bevanda adiacenti. Una creatura che ingerisce il cibo o la bevanda trattata è soggetta a un attacco dopo 1 minuto: +12 contro Tempra; se colpisce, la creatura sviene per 1 ora o fino a quando non è soggetta a un attacco o un movimento violento.
Livello 11: +17 contro Tempra.
Livello 16: +22 contro Tempra.
Livello 21: +27 contro Tempra.
Livello 26: +32 contro Tempra.

UNGUENTO SCIVOLOSO**Livello:** 8**Categoria:** Altro**Tempo:** 1 ora**Costo delle componenti:** Vedi sotto**Prezzo di mercato:** 375 mo**Abilità chiave:** Manolesta o Natura (nessuna prova)

Questo olio nero-verdastro consente a una creatura di sfuggire da una presa o scivolare fuori dai legami.

Unguento Scivoloso

Livello 8+

Questo gel oleoso rende più facile sfuggire ai legami.

Liv 8	125 mo	Liv 23	17.000 mo
Liv 13	650 mo	Liv 28	85.000 mo
Liv 18	3.400 mo		

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile): Azione standard. Il personaggio o un alleato adiacente ottiene un bonus di +14 alle prove di Acrobazia contro la CD di un legame o la difesa di Riflessi di una creatura che lo afferra per 5 minuti o fino alla fine dell'incontro; questo modificatore viene utilizzato al posto di quello normalmente posseduto dal personaggio.
Livello 13: Bonus +16.
Livello 18: Bonus +19.
Livello 23: Bonus +21.
Livello 28: Bonus +24.

VELENO BRUCIASANGUE**Livello:** 3**Categoria:** Veleno**Tempo:** 30 minuti**Costo delle componenti:** Vedi sotto**Prezzo di mercato:** 120 mo**Abilità chiave:** Manolesta o Natura (nessuna prova)

Questo veleno nero è distillato dalle tossine chimicamente potenziate di ragni, millepiedi e scorpioni.

Veleno Bruciasangue

Livello 3+

Questa sostanza nera come l'inchiostro provoca ferite che bruciano anche molto tempo dopo avere vibrato il primo colpo.

Liv 3	30 mo	Liv 18	3.400 mo
Liv 8	125 mo	Liv 23	17.000 mo
Liv 13	650 mo	Liv 28	85.000 mo

Oggetto alchemico

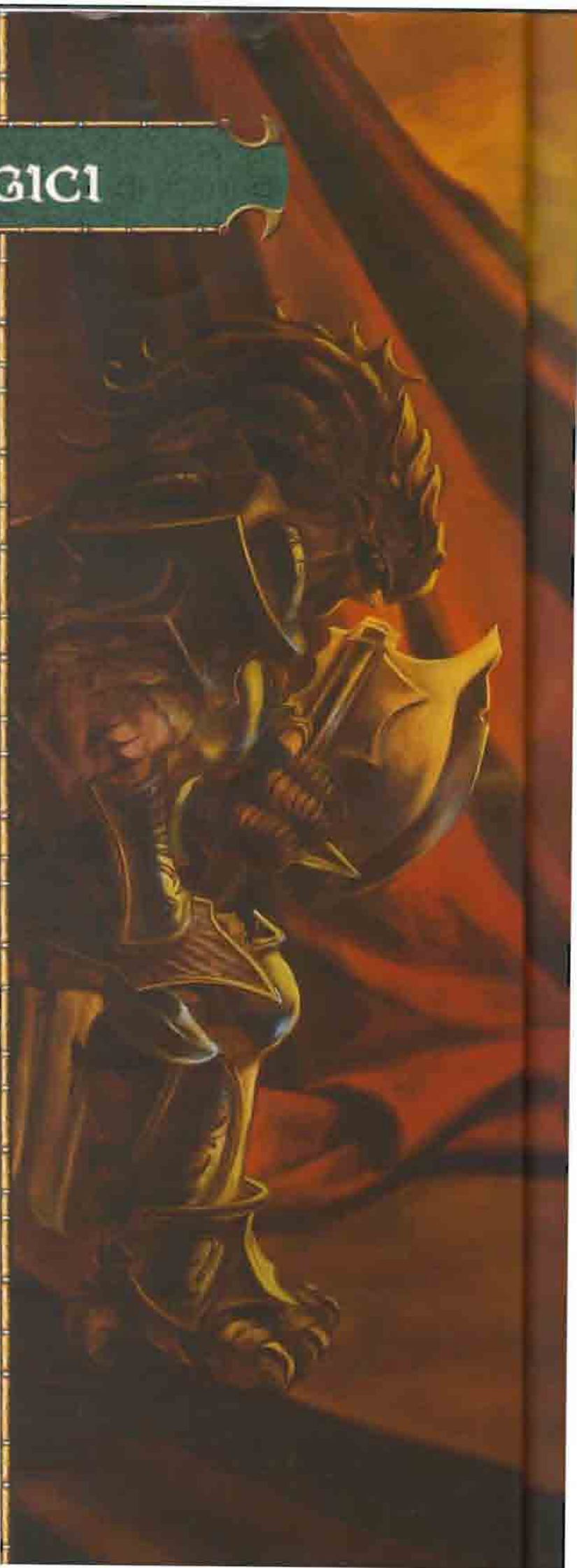
Potere (Consumabile + Veleno): Azione standard. Il personaggio può applicare il veleno sulla sua arma o su una singola munizione. Effettuare un attacco secondario contro il prossimo bersaglio che viene colpito dall'arma o dalla munizione spalmata di veleno: +6 contro Tempra; se colpito, il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).
Livello 8: +11 contro Tempra.
Livello 13: +16 contro Tempra.
Livello 18: +21 contro Tempra.
Livello 23: +26 contro Tempra.
Livello 28: +31 contro Tempra.

OGGETTI MAGICI

SIN DAI tempi dello scontro tra gli dèi e i primordiali, la magia è stata imbrigliata negli oggetti. Questa pratica ebbe inizio allo scopo di collocare effetti magici da utilizzare in battaglia in un secondo momento, ed è proseguita fino all'età moderna, dando origine a oggetti di diletto mondano e potenza fantastica.

Questo capitolo è un catalogo di tesori, che i personaggi possono acquistare o ricevere come ricompensa. Comprende le seguenti categorie:

- ◆ **Armature:** La magia, i materiali e l'arte della costruzione delle armature si combinano per fornire ai personaggi un maggior numero di scelte per salvarsi la pelle.
- ◆ **Armi:** L'arsenale base viene incrementato con una schiera di nuove armi semplici, militari e superiori.
- ◆ **Strumenti:** Simboli sacri, bacchette, bastoni, globi e verghe, ognuno con le sue peculiarità speciali.
- ◆ **Anelli:** Chissà che cosa potrebbe fare un anello magico? La magia più imprevedibile è proprio quella infusa negli anelli.
- ◆ **Oggetti della zona delle braccia:** Bracciali e scudi per potenziare le difese del gruppo. Alcuni oggetti offrono anche nuove opzioni di attacco.
- ◆ **Oggetti della zona della cintura:** Possanza e salute fisica hanno la loro radice al centro del corpo. Cingetevi i fianchi!
- ◆ **Oggetti della zona del collo:** Il semplice rafforzamento delle difese spesso non è sufficiente. Sul collo di un personaggio trovano posto magie più spettacolari.
- ◆ **Oggetti della zona del compagno:** Il compagno può indossare un oggetto magico per migliorare le sue capacità e rafforzare il suo legame con il personaggio.
- ◆ **Oggetti della zona delle mani:** Dalle mani dei personaggi dipendono le sorti del combattimento. Questi oggetti le agevolano nel loro compito.
- ◆ **Oggetti della zona dei piedi:** Quando muoversi, o non muoversi, è cruciale, la soluzione potrebbe essere semplice quanto cambiare calzatura.
- ◆ **Oggetti della zona della testa:** Un assortimento di nuovi copricapi per potenziare abilità, percezione e reazioni.
- ◆ **Oggetti meravigliosi:** Utensili magici e oggetti bizzarri ricompensano un utilizzo ingegnoso, e preparano il personaggio a qualunque evenienza.
- ◆ **Consumabili:** A volte, un uso singolo è tutto ciò che occorre. Elisir, reagenti e altro ancora sono catalogati in questa sezione.



ARMATURE

Le armi non mi tagliano, gli incantesimi non mi bruciano. Dietro questo strato di acciaio, sono invincibile.

Ogni singolo pezzo di armatura, dalle piastre più pesanti alle tuniche più sottili, possiede un livello e un bonus di potenziamento corrispondente. Il bonus di potenziamento rappresenta le difese magiche dell'armatura. Potrebbe trattarsi di un campo invisibile che deflette gli attacchi, o di un incantamento che fortifica il materiale di cui è fatta l'armatura.

Il bonus di potenziamento di un'armatura è proporzionale al livello, consentendo agli avventurieri di fronteggiare minacce sempre più mortali man mano che progrediscono. Ai livelli più alti, questo bonus rappresenta la linea sottile che intercorre tra l'essere maciullati da un drago rosso e scivolare senza danni fuori dalle sue grinfie.

ARMATURE MAGICHE

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
2	Immunizzante +1	520	Scaglie, piastre
2	Martire +1	520	Scaglie, piastre
2	Repulsione +1	520	Stoffa, cuoio
2	Resistenza +1	520	Qualsiasi
2	Scivolosa +1	520	Stoffa, cuoio, pelle
2	Urlante +1	520	Pelle, scaglie, piastre
2	Veterano +1	520	Qualsiasi
2	Tunica dei colori scintillanti +1	520	Stoffa
2	Tunica degli occhi +1	520	Stoffa
3	Bestiale +1	680	Cuoio, pelle
3	Biancafiamma +1	680	Cotta, scaglie, piastre
3	Fendibreccie +1	680	Qualsiasi
3	Grasso di vipera +1	680	Cuoio, pelle
3	Incoraggiante +1	680	Scaglie, piastre
3	Litogenita +1	680	Piastre
3	Migliorante +1	680	Cotta, scaglie, piastre
3	Pelle di serpente +1	680	Cuoio, pelle
3	Prodezze +1	680	Qualsiasi
3	Risanamento +1	680	Qualsiasi
3	Versatile +1	680	Cotta, piastre
3	Vitalizzante +1	680	Piastre
3	Tunica degli aculei +1	680	Stoffa
3	Tunica della pelle di pietra +1	680	Stoffa
4	Cristallo +1	840	Scaglie, piastre
4	Fortificante +1	840	Scaglie, piastre
4	Gelida +1	840	Scaglie, piastre
4	Mithral +1	840	Cotta, scaglie, piastre
4	Pelaurum +1	840	Cotta, scaglie, piastre
4	Permanenza +1	840	Pelle, cotta, scaglie, piastre
4	Rinforzante +1	840	Scaglie, piastre

ARMATURE MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
4	Salubre +1	840	Scaglie, piastre
4	Sfavillante +1	840	Stoffa
4	Vigore +1	840	Scaglie, piastre
4	Tunica della contingenza +1	840	Stoffa
5	Agile +1	1.000	Cotta, scaglie, piastre
5	Confine celeste +1	1.000	Stoffa, cuoio
5	Sacrificio +1	1.000	Cotta, scaglie, piastre
5	Sofferenza condivisa +1	1.000	Qualsiasi
5	Tattico +1	1.000	Cotta, scaglie, piastre
6	Evocabile +2	1.800	Qualsiasi
6	Impostore +2	1.800	Cotta, scaglie, piastre
7	Immunizzante +2	2.600	Scaglie, piastre
7	Irrefutabile +2	2.600	Scaglie, piastre
7	Martire +2	2.600	Scaglie, piastre
7	Repulsione +2	2.600	Stoffa, cuoio
7	Resistenza +2	2.600	Qualsiasi
7	Scivolosa +2	2.600	Stoffa, cuoio, pelle
7	Urlante +2	2.600	Pelle, scaglie, piastre
7	Veterano +2	2.600	Qualsiasi
7	Tunica dei colori scintillanti +2	2.600	Stoffa
7	Tunica degli occhi +2	2.600	Stoffa
8	Bestiale +2	3.400	Cuoio, pelle
8	Biancafiamma +2	3.400	Cotta, scaglie, piastre
8	Fendibreccie +2	3.400	Qualsiasi
8	Ferro sanguinoso +2	3.400	Scaglie, piastre
8	Forma di topo +2	3.400	Cuoio
8	Grasso di vipera +2	3.400	Cuoio, pelle
8	Incoraggiante +2	3.400	Scaglie, piastre
8	Intreccio di spine +2	3.400	Cotta, scaglie, piastre
8	Litogenita +2	3.400	Piastre
8	Migliorante +2	3.400	Cotta, scaglie, piastre
8	Pelle di serpente +2	3.400	Cuoio, pelle
8	Prodezze +2	3.400	Qualsiasi
8	Risanamento +2	3.400	Qualsiasi
8	Signore delle bestie +2	3.400	Cuoio, pelle
8	Versatile +2	3.400	Cotta, piastre
8	Vitalizzante +2	3.400	Piastre
8	Zanna del serpente +2	3.400	Cuoio, pelle
8	Tunica degli aculei +2	3.400	Stoffa
8	Tunica della pelle di pietra +2	3.400	Stoffa
9	Campione +2	4.200	Scaglie, piastre
9	Cristallo +2	4.200	Scaglie, piastre
9	Fibra della terra +2	4.200	Stoffa
9	Fortificante +2	4.200	Scaglie, piastre
9	Gelida +2	4.200	Scaglie, piastre
9	Giusto +2	4.200	Piastre
9	Mithral +2	4.200	Cotta, scaglie, piastre
9	Morte beffarda +2	4.200	Stoffa, cuoio, pelle

ARMATURE MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
9	Nembo di tempesta +2	4.200	Cotta, scaglie, piastre
9	Pelaurum +2	4.200	Cotta, scaglie, piastre
9	Permanenza +2	4.200	Pelle, cotta, scaglie, piastre
9	Riflessiva +2	4.200	Cotta, scaglie, piastre
9	Rinforzante +2	4.200	Scaglie, piastre
9	Salubre +2	4.200	Scaglie, piastre
9	Sfavillante +2	4.200	Stoffa
9	Solare +2	4.200	Scaglie, piastre
9	Sopravvissuto +2	4.200	Stoffa, cuoio, pelle
9	Vigore +2	4.200	Scaglie, piastre
9	Cotta della lucentezza speculare +2	4.200	Stoffa, cuoio, pelle
9	Tunica della contingenza +2	4.200	Stoffa
10	Agile +2	5.000	Cotta, scaglie, piastre
10	Confine celeste +2	5.000	Stoffa, cuoio
10	Rivestimento da guerra +2	5.000	Piastre
10	Sacrificio +2	5.000	Cotta, scaglie, piastre
10	Sofferenza condivisa +2	5.000	Qualsiasi
10	Tattico +2	5.000	Cotta, scaglie, piastre
11	Evocabile +3	9.000	Qualsiasi
11	Impostore +3	9.000	Cotta, scaglie, piastre
12	Forgiata oscura +3	13.000	Cotta, scaglie, piastre
12	Immunizzante +3	13.000	Scaglie, piastre
12	Irrefutabile +3	13.000	Scaglie, piastre
12	Martire +3	13.000	Scaglie, piastre
12	Repulsione +3	13.000	Stoffa, cuoio
12	Resistenza +3	13.000	Qualsiasi
12	Scivolosa +3	13.000	Stoffa, cuoio, pelle
12	Sfarfallamento +3	13.000	Stoffa, cuoio, pelle
12	Urlante +3	13.000	Pelle, scaglie, piastre
12	Veterano +3	13.000	Qualsiasi
12	Tunica dei colori scintillanti +3	13.000	Stoffa
12	Tunica degli occhi +3	13.000	Stoffa
13	Argilla elukiana +3	17.000	Cotta, scaglie, piastre
13	Bestiale +3	17.000	Cuoio, pelle
13	Biancafiamma +3	17.000	Cotta, scaglie, piastre
13	Corallo +3	17.000	Scaglie, piastre
13	Fendibrecce +3	17.000	Qualsiasi
13	Ferro sanguinoso +3	17.000	Scaglie, piastre
13	Forma di topo +3	17.000	Cuoio
13	Fuoco sanguinante +3	17.000	Cotta, scaglie, piastre

ARMATURE MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
13	Grasso di vipera +3	17.000	Cuoio, pelle
13	Impeto +3	17.000	Qualsiasi
13	Incoraggiante +3	17.000	Scaglie, piastre
13	Intreccio di spine +3	17.000	Cotta, scaglie, piastre
13	Litogenita +3	17.000	Piastre
13	Luce stellare +3	17.000	Stoffa
13	Migliorante +3	17.000	Cotta, scaglie, piastre
13	Pelle di serpente +3	17.000	Cuoio, pelle
13	Prodezze +3	17.000	Qualsiasi
13	Risanamento +3	17.000	Qualsiasi
13	Schivagiganti +3	17.000	Cuoio
13	Signore delle bestie +3	17.000	Cuoio, pelle
13	Versatile +3	17.000	Cotta, piastre
13	Vitalizzante +3	17.000	Piastre
13	Zanna del serpente +3	17.000	Cuoio, pelle
13	Tunica degli aculei +3	17.000	Stoffa
13	Tunica della pelle di pietra +3	17.000	Stoffa
13	Tunica della sfida congelante +3	17.000	Stoffa
13	Tunica della sfida fiammeggiante +3	17.000	Stoffa
13	Tunica delle stelle +3	17.000	Stoffa
14	Acquea +3	21.000	Stoffa, cuoio, pelle
14	Attrazione +3	21.000	Scaglie, piastre
14	Campione +3	21.000	Scaglie, piastre
14	Cristallo +3	21.000	Scaglie, piastre
14	Cristallo del vuoto +3	21.000	Qualsiasi
14	Dislocante +3	21.000	Stoffa, cuoio, pelle
14	Fibra del caos +3	21.000	Qualsiasi
14	Fibra della terra +3	21.000	Stoffa
14	Fortificante +3	21.000	Scaglie, piastre
14	Gelida +3	21.000	Scaglie, piastre
14	Gelo ardente +3	21.000	Piastre
14	Giusto +3	21.000	Piastre
14	Mente fatata +3	21.000	Stoffa, cuoio
14	Mithral +3	21.000	Cotta, scaglie, piastre
14	Morte beffarda +3	21.000	Stoffa, cuoio, pelle
14	Nembo di tempesta +3	21.000	Cotta, scaglie, piastre
14	Notte +3	21.000	Stoffa, cuoio
14	Pelaurum +3	21.000	Cotta, scaglie, piastre
14	Permanenza +3	21.000	Pelle, cotta, scaglie, piastre
14	Riflessiva +3	21.000	Cotta, scaglie, piastre
14	Rinforzante +3	21.000	Cotta, scaglie, piastre
14	Salubre +3	21.000	Scaglie, piastre
14	Sfavillante +3	21.000	Stoffa
14	Solare +3	21.000	Scaglie, piastre

ARMATURE MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
14	Sopravvissuto +3	21.000	Stoffa, cuoio, pelle
14	Tetre ossa +3	21.000	Piastre
14	Vigore +3	21.000	Scaglie, piastre
14	Cotta della lucentezza speculare +3	21.000	Stoffa, cuoio, pelle
14	Tunica della contingenza +3	21.000	Stoffa
14	Tunica della sfida tempestosa +3	21.000	Stoffa
15	Agile +3	25.000	Cotta, scaglie, piastre
15	Confine celeste +3	25.000	Stoffa, cuoio
15	Legame spirituale +3	25.000	Cotta
15	Negazione +3	25.000	Qualsiasi
15	Nemesi dell'assassino +3	25.000	Qualsiasi
15	Rivestimento da guerra +3	25.000	Piastre
15	Sacrificio +3	25.000	Cotta, scaglie, piastre
15	Signore delle tempeste +3	25.000	Cotta, scaglie, piastre
15	Sofferenza condivisa +3	25.000	Qualsiasi
15	Tattico +3	25.000	Cotta, scaglie, piastre
15	Zelota +3	25.000	Stoffa
15	Veste dell'illithid +3	25.000	Stoffa
16	Evocabile +4	45.000	Qualsiasi
16	Impostore +4	45.000	Cotta, scaglie, piastre
17	Foglia selvaggia +4	65.000	Stoffa, cuoio, pelle
17	Forgiata oscura +4	65.000	Cotta, scaglie, piastre
17	Immunizzante +4	65.000	Scaglie, piastre
17	Irrefutabile +4	65.000	Scaglie, piastre
17	Martire +4	65.000	Scaglie, piastre
17	Repulsione +4	65.000	Stoffa, cuoio
17	Resistenza +4	65.000	Qualsiasi
17	Scivolosa +4	65.000	Stoffa, cuoio, pelle
17	Sfarfallamento +4	65.000	Stoffa, cuoio, pelle
17	Urlante +4	65.000	Pelle, scaglie, piastre
17	Veterano +4	65.000	Qualsiasi
17	Tunica dei colori scintillanti +4	65.000	Stoffa
17	Tunica del logoramento +4	65.000	Stoffa
17	Tunica degli occhi +4	65.000	Stoffa
17	Tunica del passo sanguinoso +4	65.000	Stoffa
18	Argilla elukiana +4	85.000	Cotta, scaglie, piastre
18	Bestiale +4	85.000	Cuoio, pelle
18	Biancafiamma +4	85.000	Cotta, scaglie, piastre
18	Cacciatore furtivo +4	85.000	Cuoio, pelle
18	Corallo +4	85.000	Scaglie, piastre
18	Fendibrecce +4	85.000	Qualsiasi
18	Ferro sanguinoso +4	85.000	Scaglie, piastre

ARMATURE MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
18	Forma di topo +4	85.000	Cuoio
18	Fuoco sanguinante +4	85.000	Cotta, scaglie, piastre
18	Grasso di vipera +4	85.000	Cuoio, pelle
18	Impeto +4	85.000	Qualsiasi
18	Incoraggiante +4	85.000	Scaglie, piastre
18	Intreccio di spine +4	85.000	Cotta, scaglie, piastre
18	Litogenita +4	85.000	Piastre
18	Luce stellare +4	85.000	Stoffa
18	Migliorante +4	85.000	Cotta, scaglie, piastre
18	Pelle di serpente +4	85.000	Cuoio, pelle
18	Prodezze +4	85.000	Qualsiasi
18	Risanamento +4	85.000	Qualsiasi
18	Scaglie di drago bianco +4	85.000	Scaglie
18	Scaglie di drago nero +4	85.000	Scaglie
18	Schivagiganti +4	85.000	Cuoio
18	Signore delle bestie +4	85.000	Cuoio, pelle
18	Versatile +4	85.000	Cotta, piastre
18	Vitalizzante +4	85.000	Piastre
18	Zanna del serpente +4	85.000	Cuoio, pelle
18	Tunica degli aculei +4	85.000	Stoffa
18	Tunica della pelle di pietra +4	85.000	Stoffa
18	Tunica della sfida congelante +4	85.000	Stoffa
18	Tunica della sfida fiammeggiante +4	85.000	Stoffa
18	Tunica delle stelle +4	85.000	Stoffa
19	Acquea +4	105.000	Stoffa, cuoio, pelle
19	Attrazione +4	105.000	Scaglie, piastre
19	Campione +4	105.000	Scaglie, piastre
19	Cristallo +4	105.000	Scaglie, piastre
19	Cristallo del vuoto +4	105.000	Qualsiasi
19	Dislocante +4	105.000	Stoffa, cuoio, pelle
19	Fibra del caos +4	105.000	Qualsiasi
19	Fibra della terra +4	105.000	Stoffa
19	Forma vaporosa +4	105.000	Stoffa, cuoio, pelle
19	Fortificante +4	105.000	Scaglie, piastre
19	Furto sanguinoso +4	105.000	Cuoio
19	Gelida +4	105.000	Scaglie, piastre
19	Gelo ardente +4	105.000	Piastre
19	Giusto +4	105.000	Piastre
19	Mente fatata +4	105.000	Stoffa, cuoio
19	Mithral +4	105.000	Cotta, scaglie, piastre
19	Morte beffarda +4	105.000	Stoffa, cuoio, pelle
19	Nembo di tempesta +4	105.000	Cotta, scaglie, piastre
19	Notte +4	105.000	Stoffa, cuoio
19	Pelaurum +4	105.000	Cotta, scaglie, piastre
19	Permanenza +4	105.000	Pelle, cotta, scaglie, piastre
19	Riflessiva +4	105.000	Cotta, scaglie, piastre

ARMATURE MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
19	Rinforzante +4	105.000	Scaglie, piastre
19	Salubre +4	105.000	Scaglie, piastre
19	Scaglie di drago blu +4	105.000	Scaglie
19	Scaglie di drago verde +4	105.000	Scaglie
19	Scheletrica +4	105.000	Cotta, scaglie, piastre
19	Sfavillante +4	105.000	Stoffa
19	Solare +4	105.000	Scaglie, piastre
19	Sopravvissuto +4	105.000	Stoffa, cuoio, pelle
19	Tetre ossa +4	105.000	Piastre
19	Vigore +4	105.000	Scaglie, piastre
19	Cotta della lucentezza speculare +4	105.000	Stoffa, cuoio, pelle
19	Tunica della contingenza +4	105.000	Stoffa
19	Tunica prismatica +4	105.000	Stoffa
19	Tunica della sfida tempestosa +4	105.000	Stoffa
20	Agile +4	125.000	Cotta, scaglie, piastre
20	Confine celeste +4	125.000	Stoffa, cuoio
20	Legame spirituale +4	125.000	Cotta
20	Negazione +4	125.000	Qualsiasi
20	Nemesi dell'assassino +4	125.000	Qualsiasi
20	Rivestimento da guerra +4	125.000	Piastre
20	Sacrificio +4	125.000	Cotta, scaglie, piastre
20	Scaglie di drago rosso +4	125.000	Scaglie
20	Signore delle tempeste +4	125.000	Cotta, scaglie, piastre
20	Sofferenza condivisa +4	125.000	Qualsiasi
20	Tattico +4	125.000	Cotta, scaglie, piastre
20	Zelota +4	125.000	Stoffa
20	Tunica dell'arcimmondo +4	125.000	Stoffa
20	Veste dell'illithid +4	125.000	Stoffa
21	Evocabile +5	225.000	Qualsiasi
21	Impostore +5	225.000	Cotta, scaglie, piastre
22	Deviazione +5	325.000	Cotta, scaglie, piastre
22	Foglia selvaggia +5	325.000	Stoffa, cuoio, pelle
22	Forgiata oscura +5	325.000	Cotta, scaglie, piastre
22	Immunizzante +5	325.000	Scaglie, piastre
22	Irrefutabile +5	325.000	Scaglie, piastre
22	Martire +5	325.000	Scaglie, piastre
22	Repulsione +5	325.000	Stoffa, cuoio
22	Resistenza +5	325.000	Qualsiasi
22	Scivolosa +5	325.000	Stoffa, cuoio, pelle
22	Sfarfallamento +5	325.000	Stoffa, cuoio, pelle
22	Urlante +5	325.000	Pelle, scaglie, piastre
22	Veterano +5	325.000	Qualsiasi
22	Tunica dei colori scintillanti +5	325.000	Stoffa
22	Tunica del logoramento +5	325.000	Stoffa

ARMATURE MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
22	Tunica degli occhi +5	325.000	Stoffa
22	Tunica del passo sanguinoso +5	325.000	Stoffa
23	Argilla elukiana +5	425.000	Cotta, scaglie, piastre
23	Bestiale +5	425.000	Cuoio, pelle
23	Biancafiamma +5	425.000	Cotta, scaglie, piastre
23	Cacciatore furtivo +5	425.000	Cuoio, pelle
23	Corallo +5	425.000	Scaglie, piastre
23	Fendibrecce +5	425.000	Qualsiasi
23	Ferro sanguinoso +5	425.000	Scaglie, piastre
23	Forma di topo +5	425.000	Cuoio
23	Fuoco sanguinante +5	425.000	Cotta, scaglie, piastre
23	Grasso di vipera +5	425.000	Cuoio, pelle
23	Impeto +5	425.000	Qualsiasi
23	Incoraggiante +5	425.000	Scaglie, piastre
23	Intreccio di spine +5	425.000	Cotta, scaglie, piastre
23	Litogenita +5	425.000	Piastre
23	Luce stellare +5	425.000	Stoffa
23	Migliorante +5	425.000	Cotta, scaglie, piastre
23	Pelle di serpente +5	425.000	Cuoio, pelle
23	Prodezze +5	425.000	Qualsiasi
23	Risanamento +5	425.000	Qualsiasi
23	Scaglie di drago bianco +5	425.000	Scaglie
23	Scaglie di drago nero +5	425.000	Scaglie
23	Schivagiganti +5	425.000	Cuoio
23	Signore delle bestie +5	425.000	Cuoio, pelle
23	Versatile +5	425.000	Cotta, piastre
23	Vitalizzante +5	425.000	Piastre
23	Zanna del serpente +5	425.000	Cuoio, pelle
23	Tunica degli aculei +5	425.000	Stoffa
23	Tunica della pelle di pietra +5	425.000	Stoffa
23	Tunica della sfida congelante +5	425.000	Stoffa
23	Tunica della sfida fiammeggiante +5	425.000	Stoffa
23	Tunica delle stelle +5	425.000	Stoffa
24	Acquea +5	525.000	Stoffa, cuoio, pelle
24	Attrazione +5	525.000	Scaglie, piastre
24	Barriera dell'anima +5	525.000	Cotta, scaglie, piastre
24	Campione +5	525.000	Scaglie, piastre
24	Cristallo +5	525.000	Scaglie, piastre
24	Cristallo del vuoto +5	525.000	Qualsiasi
24	Dislocante +5	525.000	Stoffa, cuoio, pelle
24	Fibra del caos +5	525.000	Qualsiasi
24	Fibra della terra +5	525.000	Stoffa
24	Forma vaporosa +5	525.000	Stoffa, cuoio, pelle
24	Fortificante +5	525.000	Scaglie, piastre
24	Furto sanguinoso +5	525.000	Cuoio
24	Gelida +5	525.000	Scaglie, piastre
24	Gelo ardente +5	525.000	Piastre
24	Giusto +5	525.000	Piastre

ARMATURE MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
24	Mente fatata +5	525.000	Stoffa, cuoio
24	Mithral +5	525.000	Cotta, scaglie, piastre
24	Morte beffarda +5	525.000	Stoffa, cuoio, pelle
24	Nembo di tempesta +5	525.000	Cotta, scaglie, piastre
24	Nocte +5	525.000	Stoffa, cuoio
24	Pelaurum +5	525.000	Cotta, scaglie, piastre
24	Permanenza +5	525.000	Pelle, cotta, scaglie, piastre
24	Riflessiva +5	525.000	Cotta, scaglie, piastre
24	Rinforzante +5	525.000	Scaglie, piastre
24	Salubre +5	525.000	Scaglie, piastre
24	Scaglie di drago blu +5	525.000	Scaglie
24	Scaglie di drago verde +5	525.000	Scaglie
24	Scheletrica +5	525.000	Cotta, scaglie, piastre
24	Sfavillante +5	525.000	Stoffa
24	Solare +5	525.000	Scaglie, piastre
24	Sopravvissuto +5	525.000	Stoffa, cuoio, pelle
24	Tetre ossa +5	525.000	Piastre
24	Vigore +5	525.000	Scaglie, piastre
24	Cotta della lucentezza speculare +5	525.000	Stoffa, cuoio, pelle
24	Tunica della contingenza +5	525.000	Stoffa
24	Tunica prismatica +5	525.000	Stoffa
24	Tunica della sfida tempestosa +5	525.000	Stoffa
24	Tunica della sopportazione +5	525.000	Stoffa
25	Agile +5	625.000	Cotta, scaglie, piastre
25	Confine celeste +5	625.000	Stoffa, cuoio
25	Legame spirituale +5	625.000	Cotta
25	Negazione +5	625.000	Qualsiasi
25	Nemesi dell'assassino +5	625.000	Qualsiasi
25	Rivestimento da guerra +5	625.000	Piastre
25	Sacrificio +5	625.000	Cotta, scaglie, piastre
25	Scaglie di drago rosso +5	625.000	Scaglie
25	Signore delle tempeste +5	625.000	Cotta, scaglie, piastre
25	Sofferenza condivisa +5	625.000	Qualsiasi
25	Sostegno +5	625.000	Cotta, scaglie, piastre
25	Tattico +5	625.000	Cotta, scaglie, piastre
25	Zelota +5	625.000	Stoffa
25	Tunica dell'arcimmondo +5	625.000	Stoffa
25	Veste dell'illithid +5	625.000	Stoffa
26	Evocabile +6	1.125.000	Qualsiasi
26	Impostore +6	1.125.000	Cotta, scaglie, piastre
27	Deviazione +6	1.625.000	Cotta, scaglie, piastre
27	Foglia selvaggia +6	1.625.000	Stoffa, cuoio, pelle

ARMATURE MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
27	Folgorante +6	1.625.000	Cotta, scaglie, piastre
27	Forgiata oscura +6	1.625.000	Qualsiasi
27	Immunizzante +6	1.625.000	Scaglie, piastre
27	Irrefutabile +6	1.625.000	Scaglie, piastre
27	Martire +6	1.625.000	Scaglie, piastre
27	Repulsione +6	1.625.000	Scaglie, piastre
27	Resistenza +6	1.625.000	Qualsiasi
27	Scivolosa +6	1.625.000	Stoffa, cuoio, pelle
27	Sfarfallamento +6	1.625.000	Stoffa, cuoio, pelle
27	Urlante +6	1.625.000	Pelle, scaglie, piastre
27	Veterano +6	1.625.000	Qualsiasi
27	Tunica dei colori scintillanti +6	1.625.000	Stoffa
27	Tunica del logoramento +6	1.625.000	Stoffa
27	Tunica degli occhi +6	1.625.000	Stoffa
27	Tunica del passo sanguinoso +6	1.625.000	Stoffa
28	Argilla elukiana +6	2.125.000	Cotta, scaglie, piastre
28	Bestiale +6	2.125.000	Cuoio, pelle
28	Biancafiamma +6	2.125.000	Cotta, scaglie, piastre
28	Cacciatore furtivo +6	2.125.000	Cuoio, pelle
28	Corallo +6	2.125.000	Scaglie, piastre
28	Fendibrecce +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Ferro sanguinoso +6	2.125.000	Scaglie, piastre
28	Forma di topo +6	2.125.000	Cuoio
28	Fuoco sanguinante +6	2.125.000	Cotta, scaglie, piastre
28	Grasso di vipera +6	2.125.000	Cuoio, pelle
28	Impeto +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Incoraggiante +6	2.125.000	Scaglie, piastre
28	Intreccio di spine +6	2.125.000	Cotta, scaglie, piastre
28	Litogenita +6	2.125.000	Piastre
28	Luce stellare +6	2.125.000	Stoffa
28	Migliorante +6	2.125.000	Cotta, scaglie, piastre
28	Pelle di serpente +6	2.125.000	Cuoio, pelle
28	Prodezze +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Risanamento +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Scaglie di drago bianco +6	2.125.000	Scaglie
28	Scaglie di drago nero +6	2.125.000	Scaglie
28	Schivagiganti +6	2.125.000	Cuoio
28	Signore delle bestie +6	2.125.000	Cuoio, pelle
28	Versatile +6	2.125.000	Cotta, piastre
28	Vitalizzante +6	2.125.000	Piastre
28	Zanna del serpente +6	2.125.000	Cuoio, pelle
28	Tunica degli aculei +6	2.125.000	Stoffa
28	Tunica della pelle di pietra +6	2.125.000	Stoffa
28	Tunica della sfida congelante +6	2.125.000	Stoffa
28	Tunica della sfida fiammeggiante +6	2.125.000	Stoffa
28	Tunica delle stelle +6	2.125.000	Stoffa
29	Acquea +6	2.625.000	Stoffa, cuoio, pelle
29	Attrazione +6	2.625.000	Scaglie, piastre

ARMATURE MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
29	Barriera dell'anima +6	2.625.000	Cotta, scaglie, piastre
29	Campione +6	2.625.000	Scaglie, piastre
29	Cristallo +6	2.625.000	Scaglie, piastre
29	Cristallo del vuoto +6	2.625.000	Qualsiasi
29	Dislocante +6	2.625.000	Stoffa, cuoio, pelle
29	Fibra del caos +6	2.625.000	Qualsiasi
29	Fibra della terra +6	2.625.000	Stoffa
29	Forma vaporosa +6	2.625.000	Stoffa, cuoio, pelle
29	Fortificante +6	2.625.000	Scaglie, piastre
29	Furto sanguinoso +6	2.625.000	Cuoio
29	Gelida +6	2.625.000	Scaglie, piastre
29	Gelo ardente +6	2.625.000	Piastre
29	Giusto +6	2.625.000	Piastre
29	Mente fatata +6	2.625.000	Stoffa, cuoio
29	Mithral +6	2.625.000	Cotta, scaglie, piastre
29	Morte beffarda +6	2.625.000	Stoffa, cuoio, pelle
29	Nembo di tempesta +6	2.625.000	Cotta, scaglie, piastre
29	Notte +6	2.625.000	Stoffa, cuoio
29	Pelaurum +6	2.625.000	Cotta, scaglie, piastre
29	Permanenza +6	2.625.000	Pelle, cotta, scaglie, piastre
29	Riflessiva +6	2.625.000	Cotta, scaglie, piastre
29	Rinforzante +6	2.625.000	Scaglie, piastre
29	Salubre +6	2.625.000	Scaglie, piastre
29	Scaglie di drago blu +6	2.625.000	Scaglie
29	Scaglie di drago verde +6	2.625.000	Scaglie
29	Scheletrica +6	2.625.000	Cotta, scaglie, piastre
29	Sfavillante +6	2.625.000	Stoffa
29	Solare +6	2.625.000	Scaglie, piastre
29	Sopravvissuto +6	2.625.000	Stoffa, cuoio, pelle
29	Tetre ossa +6	2.625.000	Piastre
29	Vigore +6	2.625.000	Scaglie, piastre
29	Cotta della lucentezza speculare +6	2.625.000	Stoffa, cuoio, pelle
29	Tunica della contingenza +6	2.625.000	Stoffa
29	Tunica prismatica +6	2.625.000	Stoffa
29	Tunica della sfida tempestosa +6	2.625.000	Stoffa
29	Tunica della sopportazione +6	2.625.000	Stoffa
30	Agile +6	3.125.000	Cotta, scaglie, piastre
30	Confine celeste +6	3.125.000	Stoffa, cuoio
30	Legame spirituale +6	3.125.000	Cotta
30	Negazione +6	3.125.000	Qualsiasi
30	Nemesi dell'assassino +6	3.125.000	Qualsiasi
30	Rivestimento da guerra +6	3.125.000	Piastre
30	Sacrificio +6	3.125.000	Cotta, scaglie, piastre
30	Scaglie di drago rosso +6	3.125.000	Scaglie

ARMATURE MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
30	Signore delle tempeste +6	3.125.000	Cotta, scaglie, piastre
30	Sofferenza condivisa +6	3.125.000	Qualsiasi
30	Sostegno +6	3.125.000	Cotta, scaglie, piastre
30	Tattico +6	3.125.000	Cotta, scaglie, piastre
30	Zelota +6	3.125.000	Stoffa
30	Tunica dell'arciimmondo +6	3.125.000	Stoffa
30	Veste dell'illithid +6	3.125.000	Stoffa

Armatura Acqua

Livello 14+

Fredda al tatto, questa armatura sembra sempre umida. Una persona che la indossa può trasformarsi in acqua, ma la mutazione ha un prezzo.

Liv 14 +3 21.000 mo Liv 24 +5 525.000 mo
 Liv 19 +4 105.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo

Armatura: Stoffa, cuoio, pelle

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero + Metamorfofi): Azione di movimento.

Il personaggio si trasforma in una cascata d'acqua ruscellante e si muove della propria velocità. Può muoversi attraverso piccole fenditure e spazi ristretti senza alcuna difficoltà, e sfugge automaticamente a una presa o si libera da legami o costrizioni. Tuttavia, il personaggio può compiere solo azioni di movimento finché non riprende la sua forma normale, mediante un'azione gratuita. Mentre si trova in forma acqua, il personaggio subisce inoltre 5 danni all'inizio di ogni suo turno finché non riprende la propria forma naturale.





Armatura Agile Livello 5+

La flessibilità di questa armatura permette a chi la indossa una libertà di movimento molto superiore.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Cotta, scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Quando il personaggio non è sanguinante, riceve un bonus di oggetto alla CA pari al suo modificatore di Destrezza, fino a un massimo di +1.

Livello 15 o 20: Massimo di +2.

Livello 25 o 30: Massimo di +3.

Armatura di Argilla Elukiana Livello 13+

Scolpita nella pietra del Chaos Elementale, questa armatura respinge anche l'acido più potente.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Cotta, scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio ottiene automaticamente il successo nei tiri salvezza contro i danni da acido continuati.

Potere (Incontro): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando subisce danni da acido continuati. I danni da acido continuati terminano immediatamente.

Armatura dell'Attrazione Livello 14+

Questa robusta armatura ha la facoltà di attirare i proiettili, permettendo al personaggio di proteggere più efficacemente i suoi alleati.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Potere (Incontro): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un alleato adiacente è fatto bersaglio di un attacco contro la CA o i Riflessi, oppure quando un alleato entro 5 quadretti da lui è fatto bersaglio di un attacco a distanza contro la CA o i Riflessi. Il personaggio diventa il bersaglio dell'attacco.

Armatura della Barriera dell'Anima Livello 24+

Questa armatura rafforza la risolutezza fisica e mentale del personaggio.

Liv 24	+5	525.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
--------	----	------------	--------	----	--------------

Armatura: Cotta, scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 10 necrotico e resistenza 10 psichico.

Proprietà: Il personaggio non perde un impulso curativo quando l'attacco di un nemico avrebbe su di lui questo effetto.

Armatura Bestiale Livello 3+

Ricavata dalla pelle, il pelo e le ossa degli orsi delle caverne, questa armatura conferisce al portatore una feroce implacabilità quando insegue le prede.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Cuoio, pelle

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un bersaglio dopo una carica. Il personaggio compie un attacco basilare in mischia con un bonus di +2 contro lo stesso bersaglio.



THOMAS DENMARK, DARRILE RICHÉ

Armatura Biancafiamma Livello 3+

Questa armatura assorbe la luce e può essere alterata affinché protegga contro altri effetti.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Cotta, scaglie, piastre
Potenziamento: CA
Proprietà: Resistenza 5 radioso.
Livello 14 o 19: Resistenza 10 radioso.
Livello 24 o 29: Resistenza 15 radioso.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il tipo di resistenza conferito dall'armatura può essere modificato in resistenza fulmine, resistenza fuoco o resistenza tuono fino alla fine dell'incontro.

Armatura del Confine Celeste Livello 5+

La superficie di questa armatura è in costante movimento, come nuvole su un cielo grigio, e conferisce a chi la indossa una sensazione di leggerezza quando si muove.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Stoffa, cuoio
Potenziamento: CA
Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando effettua una prova di Atletica per saltare. Il salto copre un numero di quadretti aggiuntivi equivalente al bonus di potenziamento dell'armatura. Il salto può eccedere il normale valore di movimento del personaggio.

Armatura del Cacciatore Furtivo Livello 18+

Le energie della Coltre Oscura e della Selva Fatata si miscelano per rendere questa armatura l'ultima parola in fatto di abbigliamento da cacciatore.

Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 23	+5	425.000 mo			

Armatura: Cuoio, pelle
Potenziamento: CA
Proprietà: Quando il personaggio possiede occultamento da una creatura all'inizio del proprio turno, rimane occultato da quella creatura fino all'inizio del suo turno successivo.

Armatura di Corallo Livello 13+

Questa armatura pesante fu dapprima prodotta dagli elfi che volevano istituire pattuglie anfibe per proteggere i fiumi e i laghi confinanti con i loro territori.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Scaglie, piastre
Potenziamento: CA
Proprietà: Indossando questa armatura, il personaggio può nuotare alla sua piena velocità e respirare l'acqua come se fosse aria. Gli attacchi che compie con le armi sott'acqua non subiscono penalità, anche se non appartengono ai gruppi lancia o balestra.

Armatura del Campione Livello 9+

Infusa dallo spirito di un grande eroe di un'epoca passata, questa armatura si sforza di garantire che le gesta del personaggio non siano meno memorabili.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Armatura: Scaglie, piastre
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco. Il personaggio ottiene un quantitativo di punti ferita temporanei pari all'ammontare di danni che subisce fino alla fine del suo turno successivo.

Armatura di Cristallo Livello 4+

In apparenza fatta di solido quarzo, questa armatura amplifica le facoltà mentali del personaggio quando viene gravemente ferito.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Scaglie, piastre
Potenziamento: CA
Proprietà: Il personaggio riceve un bonus di oggetto +2 alla difesa di Volontà quando è sanguinante.



RYAN BARGER



Armatura di Cristallo del Vuoto Livello 14+

Nera come una notte senza stelle, questa armatura destabilizza le armi che respinge.

Liv 14 +3 21.000 mo Liv 24 +5 525.000 mo
 Liv 19 +4 105.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo

Armatura: Qualsiasi

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un attacco in mischia manca la sua CA. Da quel momento in poi, l'arma utilizzata per attaccarlo infligge solo danni dimezzati (tiro salvezza termina). Se l'attaccante era disarmato (usava un pugno o un artiglio, per esempio), l'attaccante subisce invece 10 danni continuati (tiro salvezza termina).
 Livello 24 o 29: 15 danni continuati.

Armatura della Deviazione Livello 22+

Questa armatura è più robusta di quanto appaia a prima vista, e molti nemici sono rimasti sorpresi nel vedere che i loro attacchi venivano deviati contro un loro alleato.

Liv 22 +5 325.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo

Armatura: Cotta, scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un attacco in mischia o a distanza lo manca. L'attaccante è obbligato a ripetere il tiro per colpire contro un bersaglio a scelta del personaggio, che deve essere adiacente a quest'ultimo.

Armatura Dislocante Livello 19+

Mentre indossa questa armatura, il personaggio sembra trovarsi in molti posti nello stesso momento.

Liv 14 +3 21.000 mo Liv 24 +5 525.000 mo
 Liv 19 +4 105.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo

Armatura: Stoffa, cuoio, pelle

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero + Illusione): Azione minore. Qualsiasi nemico che compia un attacco in mischia o a distanza contro il personaggio deve tirare due d20 per il tiro per colpire e usare il risultato più basso. L'effetto dura fino alla fine dell'incontro.

Armatura Evocabile Livello 6+

Finché possiede questa straordinaria armatura, il personaggio non deve più preoccuparsi di essere colto senza protezione.

Liv 6 +2 1.800 mo Liv 21 +5 225.000 mo
 Liv 11 +3 9.000 mo Liv 26 +6 1.125.000 mo

Armatura: Qualsiasi

Potenziamento: CA

Potere (A volontà): Azione minore. Il personaggio bandisce l'armatura in una località extradimensionale sicura. In qualsiasi momento nel futuro, a meno che non indossi qualche altra armatura, il personaggio può usare un'altra azione minore per richiamare l'armatura evocabile, che appare sul suo corpo come se l'avesse indossata normalmente.

Armatura Fendibrecce Livello 3+

Le mura non costituiscono un ostacolo per il portatore di questa armatura.

Liv 3 +1 680 mo Liv 18 +4 85.000 mo
 Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo

Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Armatura: Qualsiasi

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio può usare questo potere quando è adiacente a un muro per teletrasportarsi sul lato opposto dello stesso. Questo teletrasporto non richiede linea di visuale e non può muovere il personaggio più di 3 quadretti (permettendogli di attraversare un muro non più spesso di 2 quadretti). Se tenta di teletrasportarsi in uno spazio già occupato, il personaggio non va da nessuna parte: la sua azione di movimento non viene spesa, ma il potere giornaliero si considera usato.

Armatura di Ferro Sanguinoso Livello 8+

Forgiata con ferro battuto raffreddato nel sangue, questa armatura protegge meglio coloro che spargono più sangue in battaglia.

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
 Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Liv 18 +4 85.000 mo

Armatura: Scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Quando il personaggio colpisce un bersaglio, riceve un bonus di oggetto +2 alla CA contro gli attacchi di quel bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Armatura di Fibra del Caos Livello 14+

Tessuta dalla trama del puro caos, questa armatura è decorata da motivi astratti che sembrano girare o ruotare lentamente.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Qualsiasi
Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco che provoca danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono. Il personaggio ottiene resistenza 10 contro quel tipo di danno fino alla fine dell'incontro.
Livello 24 o 29: Resistenza 20.

Armatura di Fibra della Terra Livello 9+

Realizzati dagli elfi usando una tecnica segreta che comprende l'immissione di granelli di terra nel tessuto, questi soffici indumenti di stoffa concedono al portatore una misura di controllo sulla terra e le piante.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Armatura: Stoffa
Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere su un bersaglio entro 10 quadretti e che si trova su terra o sabbia. Braccia avvolgenti di terra o radici avviluppanti afferrano il bersaglio, che è trattenuto (tiro salvezza termina).

Armatura di Foglia Selvaggia Livello 17+

Realizzati dagli elfi usando foglie cadute dagli alberi, questi completi di armatura sono i preferiti dai ranger e dai ladri che percorrono le regioni disabitate.

Liv 17	+4	65.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
Liv 22	+5	325.000 mo			

Armatura: Stoffa, cuoio, pelle
Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio ignora il terreno difficile finché si trova all'esterno.

Armatura Folgorante Livello 27

Creata in fucine alimentate dai fulmini, questa armatura crepita di elettricità e fa sì che qualsiasi nemico rimpianga la decisione di avere attaccato il personaggio.

Liv 27	+6	1.625.000 mo
--------	----	--------------

Armatura: Cotta, scaglie, piastre
Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero + Fulmine): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico lo manca con un attacco in mischia. Quel nemico subisce danni da fulmine pari al livello del personaggio.

Armatura Forgiata Oscura Livello 12+

Questa armatura non solo assorbe gli impatti fisici, ma diventa sempre più resistente sotto un martellamento prolungato.

Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Cotta, scaglie, piastre
Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene resistenza 6 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo.
Livello 17: Resistenza 8 a tutti i danni.
Livello 22: Resistenza 10 a tutti i danni.
Livello 27: Resistenza 12 a tutti i danni.

Armatura della Forma di Topo Livello 8+

Questo giaco di cuoio sembra fatto di piccole pelli lucide cucite insieme, accompagnate da nappe che somigliano in modo inquietante alle code dei roditori. Indossandolo, il personaggio può assumere la forma furtiva di un topo.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Armatura: Cuoio
Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero + Metamorfosi): Azione standard. Il personaggio e il suo equipaggiamento assumono la forma di un comune topo di fogna. Mentre è in questa forma:
♦ Non può attaccare.
♦ Il suo equipaggiamento è fuso nella sua forma e non può essere usato.
♦ Riceve un bonus di +5 alle prove di Furtività.
♦ Tutte le sue difese restano uguali.
Il personaggio può mantenere questo potere come azione standard nel suo turno e terminarlo per riprendere la sua forma normale con un'azione gratuita. Il personaggio assume la sua forma naturale se sviene o è ridotto a 0 o meno punti ferita.

Armatura della Forma Vaporosa Livello 19+

Mentre indossa questa armatura, nessuna prigione può trattenere il personaggio, nessuna porta può bloccargli il passo, e nessuna altezza è al di là della sua portata.

Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 24	+5	525.000 mo			

Armatura: Stoffa, cuoio, pelle
Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Azione di movimento. Il personaggio diventa evanescente e può infilarci anche nelle fessure più sottili senza stringersi. Ottiene anche volo 6 (fluttuare) e può compiere solo azioni di movimento fino a quando non riprende la sua forma normale, che può riassumere con un'azione gratuita. Mentre è in forma vaporosa, il personaggio subisce 5 danni all'inizio di ogni suo turno.



Armatura Fortificante

Livello 4+

I dragonidi non sono estranei alla battaglia, e svilupparono questa armatura per deflettere i più letali attacchi del nemico.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Ogni volta che il personaggio subisce un colpo critico, tirare 1d20. Con un risultato di 16-20, il critico diventa un colpo normale.

Armatura del Fuoco Sanguinante

Livello 13+

Questa armatura avvolge il suo portatore sanguinante in un sudario di fiamme ustionanti.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Cotta, scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Quando il personaggio è sanguinante, ottiene un'aura fiammeggiante. Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno adiacente al personaggio subisce 2 danni da fuoco.

Livello 23 o 28: 5 danni da fuoco.

Armatura del Furto Sanguinoso

Livello 19+

Il lato esterno di questa armatura sembra costantemente ricoperto di sangue, che cola lentamente sulla sua superficie.

Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 24	+5	525.000 mo			

Armatura: Cuoio

Potenziamento: CA

Potere (Incontro + Necrotico): Reazione immediata. Quando il personaggio è reso sanguinante da un attacco, ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al bonus di potenziamento dell'armatura più il suo modificatore di Costituzione, e l'attaccante che lo ha reso sanguinante subisce una quantità equivalente di danni necrotici.

Armatura Gelida

Livello 4+

Piccoli frammenti di ghiaccio galleggiano sulla superficie di questa armatura, ma il suo portatore rimane al caldo e resiste bene al gelo.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 5 freddo.

Livello 14 o 19: Resistenza 10 freddo.

Livello 24 o 29: Resistenza 15 freddo.

Potere (Giornaliero + Freddo): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco in mischia. L'attaccante subisce 1d6 danni da freddo per ogni punto di potenziamento dell'armatura ed è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Armatura del Gelo Ardente

Livello 14+

Una sottile lastra di ghiaccio ricopre le piastre di questa armatura, proteggendo il personaggio o un suo alleato dagli estremi di freddo o calore.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 5 freddo e resistenza 5 fuoco.

Livello 24 o 29: Resistenza 10 freddo e resistenza 10 fuoco.

Potere (Incontro): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando lui o un suo alleato entro 5 quadretti viene fatto bersaglio di un attacco. Il personaggio o il suo alleato ottiene resistenza 10 freddo o resistenza 10 fuoco (a scelta del portatore dell'armatura) fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Livello 24 o 29: Resistenza 20 freddo o resistenza 20 fuoco.

Armatura del Giusto

Livello 9+

Infusa con il giusto convincimento del suo creatore, questa armatura punisce i nemici che non rispettano le regole del combattimento onorevole.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Armatura: Piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Quando il personaggio viene colpito da un nemico che possiede vantaggio in combattimento contro di lui, l'avversario subisce danni radiosi equivalenti al bonus di potenziamento dell'armatura.

Armatura del Grasso di Vipera

Livello 3+

Il cuoio consunto di questa armatura luccica di grasso velenoso.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Cuoio, pelle

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero + Veleno): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico lo manca con un attacco in mischia. L'attaccante subisce 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina), e il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al bonus di potenziamento di questo oggetto.

Livello 13 o 18: 10 danni da veleno continuati.

Livello 23 o 29: 15 danni da veleno continuati.

Armatura Immunizzante

Livello 2+

Questa lucida armatura bianca infonde al portatore una sensazione di purezza fisica, come se potesse resistere anche ai veleni e alle malattie più mortali.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio ottiene automaticamente il successo nei tiri salvezza contro i danni da veleno continuati.

Potere (Incontro): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando subisce danni da veleno continuati. I danni da veleno continuati terminano immediatamente.

Armatura dell'Impeto

Livello 13+

Molti grandi eroi sono sopravvissuti a pericolose battaglie grazie ai benefici offensivi e difensivi di questa armatura.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Qualsiasi
Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio riceve un bonus di potere +2 a tutte le difese. Questo bonus si riduce di 1 all'inizio di ogni turno del personaggio.
Livello 23 o 28: Bonus di potere +3.

Armatura dell'Impostore

Livello 6+

In un batter d'occhio, questa armatura metallica può assumere l'aspetto di stracci o vesti di stoffa, divenendo il travestimento perfetto per qualunque situazione.

Liv 6	+2	1.800 mo	Liv 21	+5	225.000 mo
Liv 11	+3	9.000 mo	Liv 26	+6	1.125.000 mo
Liv 16	+4	45.000 mo			

Armatura: Cotta, scaglie, piastre
Potenziamento: CA

Potere (A volontà + Metamorfosi): Azione minore. Il personaggio può trasformare questa armatura in un completo di indumenti dall'aspetto normale. Sotto forma di vestito, l'armatura non conferisce bonus di armatura, ma non impone nemmeno penalità alla prova o riduzione della velocità. Il personaggio può aggiungere il bonus di potenziamento di questa armatura a qualsiasi prova di Raggiare effettuata per tentare di camuffare il suo aspetto, e può riportarla alla sua vera forma mediante un'azione minore.

Armatura Incoraggiante

Livello 3+

Finché indossa questa armatura, il valore del personaggio non lo abbandona mai.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Scaglie, piastre
Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus al tiro salvezza contro gli effetti di paura pari al bonus di potenziamento dell'armatura. Quando utilizza l'azione di recuperare energie, il personaggio ottiene punti ferita temporanei equivalenti a tre volte il bonus di potenziamento dell'armatura.

Armatura dell'Intreccio di Spine

Livello 8+

Si dice che gli artefici di questa armatura siano stati gli eladrin, che hanno creato una forma di protezione che rimane nascosta fino a quando non viene indossata.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Armatura: Cotta, scaglie, piastre
Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi creatura colpisca il personaggio con un attacco in mischia subisce danni equivalenti al bonus di potenziamento dell'armatura.

Armatura incoraggiante



Armatura Irrefutabile

Livello 7+

Un semplice completo di piastre metalliche, questa armatura impone la volontà del personaggio oltre a proteggere la sua carne.

Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo			

Armatura: Scaglie, piastre
Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando manca con un attacco che prende di mira la difesa di Volontà. Il tiro per colpire viene ripetuto con un bonus di potere pari al bonus di potenziamento dell'armatura.

Armatura del Legame Spirituale

Livello 15+

Questa armatura assorbe sia la luce sia l'energia oscura, e può persino trasformare questa energia distruttiva in un agente di guarigione.

Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Cotta
Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 5 necrotico e resistenza 5 radioso.
Livello 24: Resistenza 10 necrotico e resistenza 10 radioso.
Livello 29: Resistenza 15 necrotico e resistenza 15 radioso.

Potere (Giornaliero + Guarigione): Interruzione immediata. Quando un alleato entro 5 quadretti dal personaggio viene colpito da un attacco che infligge danni necrotici o radiosi, l'alleato ottiene immunità ai danni necrotici e/o radiosi di quell'attacco. L'alleato può spendere un impulso curativo e recuperare punti ferita aggiuntivi pari al doppio del bonus di potenziamento dell'armatura.

Armatura Litogenita

Livello 3+

Scolpite nella pietra grezza, le piastre di questa ingombrante armatura permettono a chi la indossa di attingere alla sconfinata resistenza della terra.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Piastre

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene punti ferita temporanei pari a 10 + il suo modificatore di Costituzione. Questi punti durano finché non vengono distrutti o fino a quando il personaggio non si sottopone a un riposo esteso.

Livello 8: Punti ferita temporanei pari a 15 + modificatore di Costituzione.

Livello 13: Punti ferita temporanei pari a 20 + modificatore di Costituzione.

Livello 18: Punti ferita temporanei pari a 25 + modificatore di Costituzione.

Livello 23: Punti ferita temporanei pari a 30 + modificatore di Costituzione.

Livello 28: Punti ferita temporanei pari a 35 + modificatore di Costituzione.

Armatura della Luce Stellare

Livello 11+

Pervasa dalla radiosità di stelle lontane, questa veste protegge il personaggio dalla luce che potrebbe causargli danni. Inoltre, la luce stellare gli fa scudo dagli attacchi.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Stoffa

Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 10 radioso.

Livello 23 o 28: Resistenza 15 radioso.

Potere (Incontro + Radioso): Azione minore. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che lo colpisca con un attacco di opportunità viene accettato (tiro salvezza termina).

Armatura del Martire

Livello 2+

Questa armatura color cremisi conferisce al portatore il potere di proteggere i propri alleati anche a costo della sua salute.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Potere (A volontà): Azione minore. Il personaggio subisce una penalità di -1 alla CA fino alla fine del suo turno successivo, e gli alleati adiacenti a lui ricevono un bonus di +1 alla CA fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un alleato adiacente viene attaccato; subisce una penalità alla propria CA pari al bonus di potenziamento dell'armatura, e l'alleato aggiunge il medesimo bonus alla sua CA. Entrambi gli effetti durano fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Armatura della Mente Fatata

Livello 7+

Scintille di luce argentea danzano intorno al capo di chiunque osi attaccare il personaggio.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Stoffa, cuoio

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando è fatto bersaglio di un attacco in mischia o a distanza. Effettuare un attacco di Carisma contro la difesa di Volontà del nemico, applicando il bonus di potenziamento dell'armatura come bonus di potenziamento al tiro per colpire. Se il personaggio colpisce, l'attaccante è frastornato (tiro salvezza termina). Livello 24 o 29: Il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Armatura Migliorante

Livello 3+

Questa corazza di acciaio opaco appare estremamente ben realizzata, ma anche piuttosto semplice nel disegno. Quanti più colpi riceve l'armatura, tanto più dura diventa.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Cotta, scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Ogni volta che il personaggio raggiunge una pietra miliare in una giornata, il bonus di potenziamento dell'armatura aumenta di 1. Questo valore ritorna al normale bonus di potenziamento dell'armatura dopo un riposo esteso.

Armatura di Mithral

Livello 4+

L'armatura di mithral splende come argento lucidato. La maggior parte di coloro che la usano afferma che li ha salvati in più di un'occasione.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Cotta, scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco in mischia o a distanza. L'attacco infligge danni dimezzati.

Armatura della Morte Beffarda

Livello 9+

Il portatore di questa armatura si fa beffe dei poteri necrotici, e può proiettare contro i propri avversari una scarica di fiaccante energia nera.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Armatura: Stoffa, cuoio, pelle

Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 5 necrotico.

Livello 14 o 19: Resistenza 10 necrotico.

Livello 24 o 29: Resistenza 15 necrotico.

Potere (Incontro + Necrotico): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco in mischia. L'attaccante subisce 1d6 danni necrotici per ogni punto di potenziamento dell'armatura e incorre inoltre in una penalità di -2 alla difesa di Tempra fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Armatura della Negazione Livello 15+

Il portatore di questa armatura non deve temere gli effetti avversi degli attacchi nemici mancati.

Liv 15 +3 25.000 mo	Liv 25 +5 625.000 mo
Liv 20 +4 125.000 mo	Liv 30 +6 3.125.000 mo

Armatura: Qualsiasi
Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un attacco lo manca e gli infligge danni dimezzati. Il personaggio non subisce alcun danno.

Armatura del Nembro di Tempesta Livello 9+

Il metallo di questa armatura sembra intorbidito da varie tonalità di grigio e viola, come se fosse infuso di nubi tempestose. Il portatore si sente più resistente ai poteri della tormenta.

Liv 9 +2 4.200 mo	Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 14 +3 21.000 mo	Liv 29 +6 2.625.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo	

Armatura: Cotta, scaglie, piastre
Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero + Fulmine o Tuono): Reazione immediata. Quando il personaggio subisce danni da fulmine o da tuono, tutti i nemici entro 2 quadretti da lui subiscono 5 danni dello stesso tipo.
Livello 19 o 24: 10 danni dello stesso tipo.
Livello 29: 15 danni dello stesso tipo.

Armatura della Nemesi dell'Assassino Livello 15+

Decorata con simboli che raffigurano occhi stilizzati, questa armatura impedisce ai nemici di cogliere di sorpresa il personaggio.

Liv 15 +3 25.000 mo	Liv 25 +5 625.000 mo
Liv 20 +4 125.000 mo	Liv 30 +6 3.125.000 mo

Armatura: Qualsiasi
Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio non può essere sorpreso.

Armatura della Notte Livello 14+

Indossando questa armatura, il personaggio può soffocare la luce e nascondersi fra nuvole di ombre vorticanti.

Liv 14 +3 21.000 mo	Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo	Liv 29 +6 2.625.000 mo

Armatura: Stoffa, cuoio
Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 10 radioso.

Livello 24 o 29: Resistenza 15 radioso.

Potere (Incontro): Azione minore. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene occultamento e nessuna creatura può compiere attacchi di opportunità contro di lui.

Armatura di Pelaurum Livello 4+

Una benedizione di Pelor rende questa armatura dorata sorprendentemente resistente.

Liv 4 +1 840 mo	Liv 19 +4 105.000 mo
Liv 9 +2 4.200 mo	Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 14 +3 21.000 mo	Liv 29 +6 2.625.000 mo

Armatura: Cotta, scaglie, piastre
Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 5 fuoco e resistenza 5 radioso.

Livello 14 o 19: Resistenza 10 fuoco e resistenza 10 radioso.

Livello 24 o 29: Resistenza 15 fuoco e resistenza 15 radioso.

Armatura di Pelle di Serpente Livello 3+

Realizzata con le scaglie residue della muta di un serpente gigante, questa armatura conserva ancora la resistenza al veleno di quella creatura.

Liv 3 +1 680 mo	Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 8 +2 3.400 mo	Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo	Liv 28 +6 2.125.000 mo

Armatura: Cuoio, pelle
Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Azione di movimento. Il personaggio scatta di 3 quadretti. Lo scatto può attraversare gli spazi dei nemici, sebbene debba terminare in uno spazio legale.



Armatura della Permanenza Livello 4+

Quando gli alleati del personaggio confidano nel fatto che continui a combattere, questa armatura lo aiuta a rimanere in azione.

Liv 4 +1 840 mo	Liv 19 +4 105.000 mo
Liv 9 +2 4.200 mo	Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 14 +3 21.000 mo	Liv 29 +6 2.625.000 mo

Armatura: Pelle, cotta, scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Quando il personaggio spende un impulso curativo per recuperare punti ferita, recupera un numero di punti ferita aggiuntivi pari al bonus di potenziamento dell'armatura.

Armatura delle Prodezze Livello 3+

I simboli arcani incisi sulla superficie di questa armatura luccicano vividamente quando l'oggetto scatena un potere infuso in precedenza.

Liv 3 +1 680 mo	Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 8 +2 3.400 mo	Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo	Liv 28 +6 2.125.000 mo

Armatura: Qualsiasi

Potenziamento: CA

Proprietà: Durante un riposo breve o esteso, il personaggio può infondere nella sua armatura un potere marziale a volontà o a incontro posseduto da lui o da un suo alleato. Nell'armatura può essere infuso solo un potere alla volta. L'armatura delle prodezze non può contenere un potere di livello più alto dell'armatura stessa. Inoltre, se il potere infuso nell'armatura è di livello più alto di quello del personaggio che la indossa, quel potere non può essere usato.

Una volta utilizzato il potere, l'armatura deve ricevere una nuova infusione prima di poterne usare un altro.

Se un nuovo potere viene infuso prima di utilizzare quello già contenuto nell'armatura, la prodezza precedente va persa.

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio utilizza il potere infuso nell'armatura. Se si tratta di un potere a incontro, il personaggio deve spendere 1 punto azione per poterlo usare.

Armatura della Repulsione Livello 3+

Ricamata con rune esoteriche, questa armatura può respingere anche gli avversari più persistenti.

Liv 2 +1 520 mo	Liv 17 +4 65.000 mo
Liv 7 +2 2.600 mo	Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 12 +3 13.000 mo	Liv 27 +6 1.625.000 mo

Armatura: Stoffa, cuoio

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Azione minore. Ogni volta che un nemico si muove in un quadretto adiacente, il personaggio può spingerlo di 1 quadretto come reazione immediata. Questo potere dura fino alla fine dell'incontro.

Armatura della Resistenza Livello 2+

Speciali interdizioni incorporate in questa armatura conferiscono una resistenza aggiuntiva.

Liv 2 +1 520 mo	Liv 17 +4 65.000 mo
Liv 7 +2 2.600 mo	Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 12 +3 13.000 mo	Liv 27 +6 1.625.000 mo

Armatura: Qualsiasi

Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 5 a un tipo di danno scelto dalla seguente lista nel momento della creazione dell'armatura: acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, psichico, tuono, veleno.

Livello 12 o 17: Resistenza 10.

Livello 22 o 27: Resistenza 15.

Armatura Riflessiva Livello 9+

Questa armatura protegge i portatori meno agili dalle peggiori conseguenze degli attacchi che generalmente ignorano le armature.

Liv 9 +2 4.200 mo	Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 14 +3 21.000 mo	Liv 29 +6 2.625.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo	

Armatura: Cotta, scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un attacco prende di mira la sua difesa di Riflessi. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio può resistere agli attacchi contro i Riflessi usando invece il proprio valore di CA.

Armatura Rinforzante Livello 4+

Questa armatura ripara il personaggio anche quando non è abbastanza prudente da proteggere se stesso.

Liv 4 +1 840 mo	Liv 19 +4 105.000 mo
Liv 9 +2 4.200 mo	Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 14 +3 21.000 mo	Liv 29 +6 2.625.000 mo

Armatura: Scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Se il personaggio subisce danni da un attacco in mischia, riceve un bonus di oggetto +1 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Armatura del Risanamento Livello 3+

Il lato esterno di questa armatura è coperto di simboli di guarigione, mentre la parte interna è rivestita di numerose bende di seta che avvolgono comodamente il portatore e ne alleviano le sofferenze.

Liv 3 +1 680 mo	Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 8 +2 3.400 mo	Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo	Liv 28 +6 2.125.000 mo

Armatura: Qualsiasi

Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri salvezza contro i danni continuati.

Armatura del Rivestimento da Guerra Livello 10+

Questa armatura garantisce che il portatore sia circondato non solo da strati protettivi, ma anche di avversari bramosi di combatterlo.

Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo			

Armatura: Piastre

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Azione minore. I nemici entro un numero di quadretti pari al bonus di potenziamento di questa armatura vengono tirati finché non risultano adiacenti al personaggio.

Armatura del Sacrificio Livello 5+

Questa protezione dall'aspetto ordinario non offre apparentemente alcuna speciale misura di difesa, eppure assiste gli alleati del personaggio quando si trovano nella sofferenza.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Cotta, scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Potere (a volontà): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere quando si trova adiacente a un alleato soggetto a un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza. L'alleato non è più influenzato da quell'effetto, che viene trasferito sul personaggio. Il personaggio non può effettuare un tiro salvezza contro l'effetto fino alla fine del suo turno successivo.

Potere (Giornaliero + Guarigione): Azione minore. Il personaggio spende un impulso curativo; un alleato entro 5 quadretti da lui recupera punti ferita come se avesse speso un impulso curativo.

Armatura Salubre Livello 4+

L'acciaio lucente di questa armatura arrossisce quando il suo portatore guarisce, conferendogli difese aggiuntive.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Ogni volta che il personaggio recupera punti ferita, riceve un bonus di oggetto +1 alla CA fino alla fine del suo turno successivo.

Livello 14 o 19: Bonus di +2 alla CA.

Livello 24 o 29: Bonus di +3 alla CA.

Armatura di Scaglie di Drago Bianco Livello 18+

Dagli interstizi fra le candide scaglie di questa armatura fuoriesce una nebbiolina gelida, che si trasmette al corpo di ogni avversario colpito dal portatore.

Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 23	+5	425.000 mo			

Armatura: Scaglie

Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 10 freddo.

Livello 23: Resistenza 15 freddo.

Livello 28: Resistenza 20 freddo.

Potere (Giornaliero + Freddo): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un bersaglio con un attacco in mischia. Il bersaglio e i suoi alleati adiacenti subiscono danni extra da freddo pari a 1d4 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Livello 23: 2d4 + modificatore di Costituzione danni da freddo.

Livello 28: 3d4 + modificatore di Costituzione danni da freddo.

Armatura di Scaglie di Drago Blu Livello 19+

Da questa vivida armatura blu scaturiscono archi di elettricità che colpiscono i nemici vicini.

Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 24	+5	525.000 mo			

Armatura: Scaglie

Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 10 fulmine.

Livello 24: Resistenza 15 fulmine.

Livello 29: Resistenza 20 fulmine.

Potere (Giornaliero + Fulmine): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un bersaglio con un attacco in mischia. Due creature diverse dal bersaglio dell'attacco entro 5 quadretti dal personaggio subiscono danni da fulmine pari a 1d8 + il suo modificatore di Costituzione.

Livello 24: 2d8 + modificatore di Costituzione danni da fulmine.

Livello 29: 3d8 + modificatore di Costituzione danni da fulmine.

Armatura di Scaglie di Drago Nero Livello 18+

Le levigate scaglie nere di questa armatura concedono al portatore parte dei poteri di un drago nero.

Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 23	+5	425.000 mo			

Armatura: Scaglie

Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 10 acido.

Livello 23: Resistenza 15 acido.

Livello 28: Resistenza 20 acido.

Potere (Giornaliero + Acido): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un bersaglio con un attacco in mischia. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio si ricopre di rivoli d'ombra, ottenendo occultamento. Qualsiasi nemico lo colpisca con un attacco in mischia mentre questo potere è attivo subisce danni da acido pari a 1d6 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Livello 23: 2d6 + modificatore di Costituzione danni da acido.

Livello 28: 3d6 + modificatore di Costituzione danni da acido.

Armatura di Scaglie di Drago Rosso Livello 20+

Quando il personaggio vibra un colpo possente, una vampa di fiamma si sprigiona dalle scaglie rosso vivo di questa armatura, risale il braccio e l'arma e investe il nemico.

Liv 20 +4 125.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo
Liv 25 +5 625.000 mo

Armatura: Scaglie

Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 10 fuoco.

Livello 25: Resistenza 15 fuoco.

Livello 30: Resistenza 20 fuoco.

Potere (Giornaliero ♦ Fuoco): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un bersaglio con un attacco in mischia. Il bersaglio è immobilizzato e riceve danni da fuoco continuati pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio (tiro salvezza termina entrambi).

Livello 25: 10 + modificatore di Costituzione danni da fuoco continuati.

Livello 30: 15 + modificatore di Costituzione danni da fuoco continuati.

Armatura di Scaglie di Drago Verde Livello 19+

Questa armatura di scaglie verdi rende più potenti gli attacchi da veleno del personaggio.

Liv 19 +4 105.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo
Liv 24 +5 525.000 mo

Armatura: Scaglie

Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 10 veleno.

Livello 24: Resistenza 15 veleno.

Livello 29: Resistenza 20 veleno.

Potere (Giornaliero ♦ Veleno): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un bersaglio con un attacco in mischia. Emanazione ravvicinata 2, centrata sul bersaglio; Costituzione contro Tempra; se colpito, il bersaglio subisce danni da veleno pari a 1d6 + il modificatore di Costituzione del personaggio ed è frastornato fino all'inizio del turno successivo del personaggio; se l'attacco manca, il bersaglio subisce danni dimezzati e non è frastornato.

Livello 24: 2d6 + modificatore di Costituzione danni da veleno.

Livello 29: 3d6 + modificatore di Costituzione danni da veleno.

Armatura Scheletrica Livello 19+

Racchiuso nelle ossa, il portatore di questa armatura assume il terrificante aspetto di una creatura non morta, ottenendo le resistenze appropriate e facendo esitare i non morti intenzionati ad attaccarlo.

Liv 19 +4 105.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo
Liv 24 +5 525.000 mo

Armatura: Cotta, scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 10 necrotico.

Livello 24 o 29: Resistenza 15 necrotico.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Emanazione ravvicinata 5; bersagli non morti; l'attacco è pari al livello di questo oggetto + il bonus di potenziamento contro Volontà; il bersaglio non può attaccare il personaggio (tiro salvezza termina).



Armatura Schivagiganti Livello 13+

Questa armatura offre protezione contro gli attacchi delle creature più grandi.

Liv 13 +3 17.000 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Armatura: Cuoio

Potenziamento: CA

Potere (Incontro): Reazione immediata. Quando una creatura di una categoria di taglia superiore al personaggio lo manca con un attacco in mischia, il personaggio può scattare di 2 quadretti.

Livello 23 o 28: Il personaggio può scattare di 4 quadretti.

Armatura Scivolosa Livello 7+

Quando il personaggio indossa questa armatura, afferrarlo è più difficile.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Stoffa, cuoio, pelle
Potenziamento: CA
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus alle prove di Acrobazia per l'azione di sfuggire pari al doppio del bonus di potenziamento dell'armatura.

Armatura dello Sfarfallamento Livello 12+

Il corpo del personaggio diviene indistinto e nebuloso agli astanti, che ora devono strizzare gli occhi per vederlo chiaramente.

Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Stoffa, cuoio, pelle
Potenziamento: CA
Proprietà: Il personaggio può trattare la luce fioca come se fosse luce intensa entro 5 quadretti da lui.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene occultamento contro i nemici più distanti di 5 quadretti da lui.
 Livello 22: L'occultamento dura fino alla fine dell'incontro.

Armatura Sfavillante Livello 4+

Il lucido di questa armatura brilla più intensamente nei momenti in cui il personaggio ha maggior bisogno della sua protezione magica.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Stoffa
Potenziamento: CA
Proprietà: Il personaggio non provoca attacchi di opportunità quando compie attacchi a distanza o ad area.

Armatura del Signore delle Bestie Livello 8+

Realizzata con la pelle e la pelliccia di animali, questa armatura è adornata da corna, denti e artigli, facendo sì che qualunque bestia ci pensi due volte prima di attaccare il portatore.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Armatura: Cuoio, pelle
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine dell'incontro, le bestie devono effettuare un tiro salvezza per potere attaccare il personaggio. Una volta che una bestia ha superato il tiro, può attaccarlo normalmente.

Armatura del Signore delle Tempeste Livello 15+

Con indosso questa armatura, il personaggio può piegare gli elementi al suo volere, imbrigliando il potere della tempesta.

Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Cotta, scaglie, piastre
Potenziamento: CA
Proprietà: Resistenza 10 fulmine e resistenza 10 tuono.
 Livello 25 o 30: Resistenza 15 fulmine e resistenza 15 tuono.

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un alleato entro 10 quadretti da lui subisce danni da fulmine e/o da tuono da un attacco. L'attacco colpisce invece il personaggio, che riceve un bonus di potere +2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Armatura Solare Livello 9+

Questa armatura placcata in rame sembra assorbire i raggi del sole, risplendendo di una luminescenza rossa che riscalda e dà vigore.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Armatura: Scaglie, piastre
Potenziamento: CA
Potere (A volontà + Radioso): Reazione immediata. Quando il personaggio subisce danni radiosi, può spendere un impulso curativo. Recupera un numero di punti ferita pari al suo valore di impulso curativo, più un numero di punti ferita aggiuntivi pari al valore del bonus di potenziamento dell'armatura.

Potere (Giornaliero + Radioso): Azione standard. I nemici entro un'area di emanazione ravvicinata 2 subiscono danni radiosi pari al doppio del bonus di potenziamento dell'armatura e incorrono anche in una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Armatura della Sofferenza Condivisa Livello 5+

Quando un nemico infligge danni continuati al portatore, questa armatura consente al personaggio di rendergli la pariglia causandogli a sua volta danni continuati.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Qualsiasi
Potenziamento: CA
Potere (Incontro): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un attacco gli provoca danni continuati. L'attaccante subisce un ammontare identico di danni continuati di nessun tipo particolare.

Armatura del Sopravvissuto Livello 9+

Questa armatura infonde nel portatore una sensazione di sicurezza quando è in compagnia di devoti alleati.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Armatura: Stoffa, cuoio, pelle

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco. Scegliere un alleato consenziente entro 5 quadretti dal personaggio: quell'alleato subisce i danni al posto suo.

Livello 24 o 29: Alleato entro 10 quadretti dal personaggio.

Armatura del Sostegno Livello 25+

Qualsiasi comandante è fiero di indossare questa armatura, poiché la sua migliore funzione è quella di aiutare i propri alleati quando ogni speranza appare perduta.

Liv 25	+5	625.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
--------	----	------------	--------	----	--------------

Armatura: Cotta, scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero + Guarigione): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando usa l'azione di recuperare energie. Tutti gli alleati che riescono a vederlo possono spendere un impulso curativo come azione gratuita.

Armatura del Tattico Livello 5+

In battaglia, la forza della mente è importante come quella del corpo, e questa armatura garantisce che il personaggio le possiede entrambe.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Cotta, scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Quando un potere o privilegio di classe sfrutta il modificatore di Intelligenza del personaggio per determinare un valore diverso dal suo bonus di attacco, aggiungere 1 a quel valore. Il modificatore di Intelligenza non viene alterato per altri scopi.

Armatura delle Tetre Ossa Livello 14+

Ossa degli arti rivestono braccia e gambe, gabbie toraciche avvolgono il tronco e un teschio è collocato sulla testa del personaggio a mo' di elmetto.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Intimidire e resistenza 5 necrotico e resistenza 5 veleno.

Livello 18: Resistenza 10 necrotico e resistenza 10 veleno. Il personaggio non ha più bisogno di cibo.

Livello 23: Resistenza 15 necrotico e resistenza 15 veleno. Il personaggio non ha più bisogno di cibo.

Livello 28: Resistenza 15 necrotico e resistenza 15 veleno. Il personaggio non ha più bisogno di cibo, e può rimanere sveglio durante un riposo esteso.

Maledetta: Per togliere l'armatura a una creatura vivente è necessario celebrare un rituale Rimuovi Afflizione con una penalità alla prova di Guarire pari al livello dell'armatura.

Armatura Urlante Livello 2+

Questa impressionante armatura è coperta da disegni intricati di volti urlanti, che aumentano la capacità del personaggio di spezzare la risolutezza dell'avversario.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Pelle, scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di Intimidire pari al bonus di potenziamento dell'armatura.

Potere (Incontro + Paura): Azione minore. Un nemico entro 5 quadretti dal portatore subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Armatura Versatile Livello 3+

Il portatore di questa armatura si muove con maggiore alacrità di quanto ci si potrebbe aspettare, e può impiegare la sua velocità a proprio vantaggio contro i nemici impreparati.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Cotta, piastre

Potenziamento: CA

Potere (A volontà): Azione minore. Il personaggio subisce una penalità di -1 alla CA ma ignora le penalità alla velocità e alle prove causate dall'armatura. Questo effetto persiste fino a quando il personaggio non usa un'azione minore per ripristinare l'armatura al suo stato normale.

Armatura del Veterano Livello 2+

Consunta e ammaccata, questa armatura poco appariscente aiuta il personaggio a ottenere il meglio dalle sue esperienze.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Qualsiasi

Potenziamento: CA

Proprietà: Quando il personaggio spende un punto azione, ottiene un bonus di oggetto +1 a tutti i tiri per colpire e alle difese fino alla fine del suo turno successivo.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio spende un punto azione: non ottiene la normale azione aggiuntiva, ma recupera l'uso di un potere giornaliero già speso in precedenza.

Armatura del Vigore

Livello 4+

Questa armatura protegge il corpo e fortifica lo spirito del personaggio.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro la morte.

Potere (Giornaliero): Nessuna azione. Il personaggio può usare questo potere quando fallisce un tiro salvezza. Il risultato di quel tiro salvezza è invece un 20.

Armatura Vitalizzante

Livello 3+

Proteggendo il personaggio dall'energia necrotica, questa armatura gli conferisce inoltre maggiore salute quando ne ha bisogno.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 5 necrotico.

Livello 13 o 18: Resistenza 10 necrotico.

Livello 23 o 28: Resistenza 15 necrotico.

Potere (Giornaliero + Guarigione): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere solo quando è sanguinante, nel qual caso recupera punti ferita pari a 20 meno il numero di impulsi curativi che gli restano da spendere. Livello 13 o 18: Il personaggio recupera punti ferita pari a 30 meno il numero di impulsi curativi che gli restano da spendere.

Livello 23 o 28: Il personaggio recupera punti ferita pari a 40 meno il numero di impulsi curativi che gli restano da spendere.

Armatura della Zanna del Serpente

Livello 8+

Adornata di zanne di serpente, questa armatura non solo conferisce resistenza ai veleni più letali, ma minaccia anche gli attaccanti direttamente.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Armatura: Cuoio, pelle

Potenziamento: CA

Proprietà: Resistenza 5 veleno.

Livello 18 o 23: Resistenza 10 veleno.

Livello 28: Resistenza 15 veleno.

Potere (Giornaliero + Veleno): Reazione immediata. Quando il personaggio subisce danni da un attacco in mischia, l'attaccante subisce danni da veleno continuati pari al valore di resistenza al veleno di questa armatura (tiro salvezza termina).

Armatura dello Zelota

Livello 15+

Questa armatura è circondata da scintille di luce che aumentano di intensità quando i non morti si avvicinano al portatore.

Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Stoffa

Potenziamento: CA

Proprietà: Ogni volta che una creatura non morta colpisce il personaggio con un attacco in mischia, subisce danni radiosi equivalenti al bonus di potenziamento dell'armatura.

Cotta della Lucentezza Speculare

Livello 9+

La magia intessuta in questa armatura la rende assai riflettente e luccicante. È molto efficace contro l'energia radiosa e gli attacchi con lo sguardo.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Armatura: Stoffa, cuoio, pelle

Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le difese contro i danni radiosi e gli attacchi con lo sguardo. Un attaccante che lo colpisce con un simile attacco subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene fatto bersaglio di un attacco a distanza. L'attacco viene deviato su un'altra creatura entro 5 quadretti da lui. Il nuovo bersaglio non può essere l'attaccante.

Tunica degli Aculei

Livello 3+

Sottili aculei ricoprono questa veste, facendo sì che qualsiasi avversario riconsideri l'intenzione di attaccare il personaggio che la indossa.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Stoffa

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico adiacente compie un attacco in mischia contro di lui. Gli aculei si sollevano, infliggendo al nemico 1d6 danni per punto di potenziamento dell'armatura, e danni continuati pari al bonus di potenziamento dell'armatura (tiro salvezza termina).

Tunica dell'Arcimondo

Livello 20+

Cucita con la pelle di umani, diavoli e demoni, questa orrenda veste attrae gli occhi degli astanti sullo sguardo dominatore di chi la indossa.

Liv 20 +4 125.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo
Liv 25 +5 625.000 mo

Armatura: Stoffa

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene attaccato da una creatura entro 10 quadretti da lui. Effettuare un attacco: Carisma contro Volontà (il bonus di potenziamento dell'armatura si aggiunge al tiro per colpire); se l'attacco colpisce, il bersaglio è dominato fino alla fine del turno del personaggio. *Mantenere minore:* Ripetere l'attacco; se colpisce, il bersaglio continua a essere dominato. Se l'attacco fallisce, il personaggio non può più mantenere questo potere.

Tunica dei Colori Scintillanti

Livello 2+

Cucita con le migliori sete, questa tunica emette luce quando il portatore lo desidera, e può anche scatenare una miscela vorticante di colori per confondere i nemici.

Liv 2 +1 520 mo Liv 17 +4 65.000 mo
Liv 7 +2 2.600 mo Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 12 +3 13.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo

Armatura: Stoffa

Potenziamento: CA

Potere (A volontà + Radioso): Azione minore. La tunica emette luci colorate, producendo illuminazione come una torcia. Il personaggio può terminare l'emissione luminosa con un'azione gratuita.

Potere (Giornaliero + Radioso): Azione standard. La tunica emette una sequenza di brillanti luci multicolori. Effettuare un attacco: Emanazione ravvicinata 2; Intelligenza o Carisma contro Volontà (il bonus di potenziamento dell'armatura si aggiunge come bonus di potenziamento al tiro per colpire); se l'attacco colpisce, il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Tunica della Contingenza

Livello 4+

Tessuta con un filo proveniente dalla Selva Fatata, questa tunica è la preferita da molti maghi per la sua capacità di sfuggire a una situazione spiacevole.

Liv 4 +1 840 mo Liv 19 +4 105.000 mo
Liv 9 +2 4.200 mo Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 14 +3 21.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo

Armatura: Stoffa

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando è sanguinante e quando un attacco gli infligge danni. Il personaggio si teletrasporta di 6 quadretti e può spendere un impulso curativo.

Tunica del Logoramento

Livello 17+

Questa veste logora la robustezza dell'armatura dell'attaccante, abbassandone la protezione al livello del portatore della tunica.

Liv 17 +4 65.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo
Liv 22 +5 325.000 mo

Armatura: Stoffa

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco in mischia. L'attaccante subisce una penalità di -2 alla CA (tiro salvezza termina), e il personaggio riceve un bonus di potere +2 alla CA finché l'attaccante è sotto l'effetto del potere. Il bersaglio non può effettuare un tiro salvezza contro l'effetto fino alla fine del suo turno successivo. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -1 alla CA (tiro salvezza termina), e il personaggio riceve un bonus di potere +1 alla CA finché l'attaccante è sotto l'effetto del potere.

Tunica degli Occhi

Livello 2+

Questo raffinato indumento di seta sembra ricoperto di vortici di colori o motivi a piume di pavone, ma in realtà i disegni raffigurano dozzine di occhi senza palpebre.

Liv 2 +1 520 mo Liv 17 +4 65.000 mo
Liv 7 +2 2.600 mo Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 12 +3 13.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo

Armatura: Stoffa

Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio non può essere accecato e riceve un bonus di oggetto alle prove di Percezione pari al bonus di potenziamento dell'armatura.

Tunica del Passo Sanguinoso

Livello 17+

Questa armatura di stoffa ricompensa il personaggio quando distrugge i nemici.

Liv 17 +4 65.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo
Liv 22 +5 325.000 mo

Armatura: Stoffa

Potenziamento: CA

Potere (Incontro + Guarigione, Teletrasporto): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando riduce a 0 o meno punti ferita un bersaglio entro 10 quadretti, teletrasportandosi in qualsiasi quadretto occupato dal bersaglio.

Tunica della Pelle di Pietra

Livello 3+

In battaglia, questa veste grigia indurisce la pelle del personaggio e gli concede robustezza aggiuntiva.

Liv 3 +1 680 mo Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Armatura: Stoffa

Potenziamento: CA

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio ottiene 5 punti ferita temporanei fino alla fine dell'incontro.
Livello 13 o 18: 10 punti ferita temporanei.
Livello 13 o 28: 15 punti ferita temporanei.

Tunica Prismatica

Livello 19+

Diverse tonalità opache si intrecciano sulla trama di questa veste, prendendo vita sfavillante per abbagliare gli astanti quando il portatore viene attaccato.

Liv 19 +4 105.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo
Liv 24 +5 525.000 mo

Armatura: Stoffa**Potenziamento:** CA

Proprietà: Quando il personaggio viene colpito da un attacco in mischia o a distanza, i colori della tunica diventano una sarabanda stridente di luci abbaglianti. L'attaccante subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire il portatore in mischia e a distanza fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Tunica della Sfida Congelante

Livello 13+

Minuscoli cristalli di ghiaccio provenienti dal Caos Elementale punteggiano questa tunica, che protegge il personaggio dagli effetti del freddo e infonde nei suoi attacchi un gelo intirizzente.

Liv 13 +3 17.000 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Armatura: Stoffa**Potenziamento:** CA**Proprietà:** Resistenza 10 freddo.

Livello 23 o 28: Resistenza 15 freddo.

Potere (Giornaliero + Guarigione): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando subirebbe dei danni da freddo. Non subisce i danni da freddo, riceve un bonus di potere +1 alla CA fino alla fine del suo turno successivo, e può spendere un impulso curativo.

Tunica della Sfida Fiammeggiante

Livello 13+

Ricamata con raffigurazioni del fuoco, questa veste può respingere ed evocare le fiamme al tempo stesso.

Liv 13 +3 17.000 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Armatura: Stoffa**Potenziamento:** CA**Proprietà:** Resistenza 10 fuoco.

Livello 23 o 28: Resistenza 15 fuoco.

Potere (Giornaliero + Guarigione): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando subirebbe dei danni da fuoco. Non subisce i danni da fuoco; riceve un bonus di potere +2 alla velocità fino alla fine del suo turno successivo, e può spendere un impulso curativo.

Tunica della Sfida Tempestosa

Livello 14+

I motivi ricamati su questa tunica ricordano le nuvole e grandi scariche di fulmini lampeggianti. Il personaggio ottiene sia protezione dalle tempeste, sia la capacità di attingere al loro potere.

Liv 14 +3 21.000 mo Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo

Armatura: Stoffa**Potenziamento:** CA**Proprietà:** Resistenza 10 fulmine e resistenza 10 tuono.

Livello 24 o 29: Resistenza 15 fulmine e resistenza 15 tuono.

Potere (Giornaliero + Guarigione): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando subirebbe dei danni da fulmine o da tuono. Non subisce i danni da fulmine o da tuono; riceve un bonus di potere +1 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo, e può spendere un impulso curativo.

Tunica della Sopportazione

Livello 24+

La stoffa in apparenza ordinaria di questa tunica fa sì che molti nemici sottovalutino le difese del portatore.

Liv 24 +5 525.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo

Armatura: Stoffa**Potenziamento:** CA

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico lo colpisce. Fino alla fine dell'incontro, il nemico incorre in una penalità ai tiri per colpire il personaggio equivalente al bonus di potenziamento dell'armatura. Questo effetto termina se il personaggio attacca il nemico.

Tunica delle Stelle

Livello 13+

Sulla stoffa scura e vellutata di questa tunica brillano moltissimi delicati puntini luminosi, che a comando possono risplendere con grande intensità.

Liv 13 +3 17.000 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Armatura: Stoffa**Potenziamento:** CA

Potere (Giornaliero + Radioso): Azione minore. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, tutti i nemici che lo attaccano sono accecati (tiro salvezza termina).

Veste dell'Illithid

Livello 15+

Questa veste è stretta e lucida, con un pennacchio dietro la testa. È in grado di proteggere parzialmente il portatore dai danni, purché riesca a obbligare qualche povero sciocco ad assisterlo.

Liv 15 +3 25.000 mo Liv 25 +5 625.000 mo
Liv 20 +4 125.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo

Armatura: Stoffa**Potenziamento:** CA**Proprietà:** Resistenza 10 psichico.

Livello 25 o 30: Resistenza 15 psichico.

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Quando il personaggio viene colpito da un attacco, lui e un alleato entro 2 quadretti subiscono entrambi metà dei danni dell'attacco (arrotondati per eccesso). I danni inflitti all'alleato non possono essere ridotti da resistenze o immunità. Livello 25 o 30: I danni vengono condivisi con un alleato entro 5 quadretti dal personaggio.

ARMI

La linea che separa un novizio da un abile maestro d'armi è definita da una semplice consapevolezza: che il corpo e l'arma sono una cosa sola. Tratta la tua arma come se fosse un'estensione del tuo corpo, e nulla potrà fermarti.

Le armi sono forse la categoria di equipaggiamento più utile che un avventuriero possa trasportare. Un nano paladino potrebbe utilizzare il suo *martello da guerra del giusto* +3 per infliggere una sacra punizione a un lich, mentre un tiefling ladro potrebbe sgattaiolare alle spalle di una coppia di guardie marut ed eliminarle rapidamente con la sua *spada corta dell'assassino* +6. Ogni arma rappresenta un diverso strumento nella mano di un avventuriero, e diviene uno strumento assai potente quando viene infusa di magia.

Come le armature incantate, anche le armi magiche hanno un bonus di potenziamento corrispondente al livello dell'oggetto. Alcune armi magiche sono disponibili ai livelli più bassi, mentre versioni migliorate fanno la loro apparizione ogni cinque livelli successivi, fino alle vette della scala di potenza. Altre armi, invece, sono talmente poderose da non essere disponibili finché un personaggio non ha conseguito una statura epica.

PROPRIETÀ DELLE ARMI

Molte armi possiedono delle proprietà che conferiscono un beneficio costante. Per ottenere il beneficio della proprietà di un'arma, il personaggio la deve impugnare. A meno che non sia diversamente specificato, una proprietà influenza solo l'arma a cui è associata. Per esempio, un *pugnale dell'astuzia* +2, che impone una penalità di -2 ai tiri salvezza di un nemico contro i poteri di arma del personaggio, influenza solo i poteri che vengono attivati utilizzando quell'arma. Pertanto, il personaggio non potrebbe tenere l'arma nella mano secondaria e ottenere il beneficio della sua proprietà nei poteri attivati utilizzando un'altra arma nella mano principale.

ARMI MAGICHE

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
1	Distanza +1	360	Qualsiasi a distanza
2	Artiglio sanguinario +1	520	Qualsiasi in mischia
2	Difensiva +1	520	Qualsiasi
2	Inchiodante +1	520	Qualsiasi in mischia
2	Mago +1	520	Lama leggera, lama pesante
2	Parata +1	520	Qualsiasi in mischia
2	Riprovevole +1	520	Qualsiasi in mischia
2	Sacro guaritore +1	520	Bastone, mazza
2	Scommettitore +1	520	Lama leggera
2	Tiro perfetto +1	520	Qualsiasi a distanza
2	Vacillamento +1	520	Ascia, lama pesante, martello, mazza, mazzafrusto
2	Martello del patto +1	520	Martello
2	Spada del patto +1	520	Spada lunga
2	Trovacarni +1	520	Qualsiasi in mischia

ARMI MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
3	Anatema delle scaglie +1	680	Qualsiasi
3	Appaiata +1	680	Qualsiasi in mischia a una mano
3	Avanguardia +1	680	Qualsiasi in mischia
3	Bruciapelo +1	680	Qualsiasi a distanza
3	Cuore indomito +1	680	Qualsiasi in mischia
3	Inevitabile +1	680	Qualsiasi
3	Insidiosa +1	680	Qualsiasi in mischia
3	Ispiratrice +1	680	Qualsiasi
3	Rapida +1	680	Qualsiasi
3	Sprezzante +1	680	Qualsiasi in mischia senza portata
3	Tiro veloce +1	680	Balestra
3	Traffiggente +1	680	Lancia, piccone
3	Lama della fortuna +1	680	Lama leggera, lama pesante
4	Acida +1	840	Lama leggera, lama pesante, lancia
4	Comunitaria +1	840	Qualsiasi in mischia
4	Ferimento +1	840	Arco, ascia, balestra, lama leggera, lama pesante, lancia
4	Furore combattivo +1	840	Ascia, lama pesante
4	Lacerante +1	840	Ascia
4	Medico +1	840	Qualsiasi
4	Morte cacciatrice +1	840	Qualsiasi
4	Ninnananna +1	840	Bastone, martello, mazza, mazzafrusto
4	Opportunista +1	840	Qualsiasi in mischia
4	Lama del giuramento +1	840	Lama leggera, lama pesante
4	Lama solare +1	840	Lama pesante
5	Avvelenata +1	1.000	Arco, balestra, lama leggera, lancia, piccone
5	Ladresca +1	1.000	Lama leggera
5	Vendicativa +1	1.000	Qualsiasi in mischia
6	Afferrante +2	1.800	Arma sua asta, lancia
6	Dinamica +2	1.800	Qualsiasi in mischia
6	Distanza +2	1.800	Qualsiasi a distanza
6	Sacrificale +2	1.800	Qualsiasi in mischia
7	Artiglio sanguinario +2	2.600	Qualsiasi in mischia
7	Difensiva +2	2.600	Qualsiasi
7	Inchiodante +2	2.600	Qualsiasi in mischia
7	Mago +2	2.600	Lama leggera, lama pesante
7	Moltiplicante +2	2.600	Mazzafrusto
7	Parata +2	2.600	Qualsiasi in mischia
7	Perforante +2	2.600	Lancia
7	Punizione +2	2.600	Qualsiasi in mischia
7	Riprovevole +2	2.600	Qualsiasi in mischia
7	Sacro guaritore +2	2.600	Bastone, mazza
7	Scommettitore +2	2.600	Lama leggera
7	Tiro perfetto +2	2.600	Qualsiasi a distanza
7	Trasferimento +2	2.600	Qualsiasi

ARMI MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
7	Vacillamento +2	2.600	Ascia, lama pesante, martello, mazza, mazzafrusto
7	Martello del patto +2	2.600	Martello
7	Spada del patto +2	2.600	Spada lunga
7	Trovacarni +2	2.600	Qualsiasi in mischia
8	Adamantio +2	3.400	Qualsiasi in mischia
8	Aggraziata +2	3.400	Lama leggera, lama pesante, lancia, mazzafrusto
8	Anatema dell'acqua +2	3.400	Ascia, balestra, lama leggera, lama pesante, lancia
8	Anatema delle scaglie +2	3.400	Qualsiasi
8	Appaiata +2	3.400	Qualsiasi in mischia a una mano
8	Assassino +2	3.400	Lama leggera
8	Astuzia +2	3.400	Qualsiasi in mischia
8	Avanguardia +2	3.400	Qualsiasi in mischia
8	Bruciapelo +2	3.400	Qualsiasi a distanza
8	Controllante +2	3.400	Arma su asta
8	Cuore indomito +2	3.400	Qualsiasi in mischia
8	Decerebrante +2	3.400	Martello, mazza
8	Determinata +2	3.400	Qualsiasi da lancio
8	Ferro freddo +2	3.400	Qualsiasi
8	Fiancheggiante +2	3.400	Qualsiasi in mischia
8	Forza +2	3.400	Qualsiasi
8	Inevitabile +2	3.400	Qualsiasi
8	Insidiosa +2	3.400	Qualsiasi in mischia
8	Ispiratrice +2	3.400	Qualsiasi
8	Legnobronzo +2	3.400	Qualsiasi in mischia
8	Maciullatrice +2	3.400	Lama pesante, martello, mazza
8	Occultata +2	3.400	Qualsiasi
8	Rapida +2	3.400	Qualsiasi
8	Risoluta +2	3.400	Ascia, bastone, martello, mazza, piccone
8	Spaccaterra +2	3.400	Ascia, fionda, martello, mazza, mazzafrusto, piccone
8	Spaventosa +2	3.400	Qualsiasi
8	Sprezzante +2	3.400	Qualsiasi in mischia senza portata
8	Tiranno +2	3.400	Qualsiasi in mischia
8	Tiro veloce +2	3.400	Balestra
8	Trafiggente +2	3.400	Lancia, piccone
8	Guanti d'arme artiglio di tigre +2	3.400	Guanti d'arme chiodati
8	Lama della fortuna +2	3.400	Lama leggera, lama pesante
8	Mazza della guarigione +2	3.400	Mazza
9	Acida +2	4.200	Lama leggera, lama pesante, lancia
9	Anatema dei demoni +2	4.200	Qualsiasi

ARMI MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
9	Comunitaria +2	4.200	Qualsiasi in mischia
9	Crociato +2	4.200	Martello, mazza
9	Ferimento +2	4.200	Arco, ascia, balestra, lama leggera, lama pesante, lancia
9	Furore combattivo +2	4.200	Ascia, lama pesante
9	Laceracielo +2	4.200	Qualsiasi a distanza
9	Lacerante +2	4.200	Ascia
9	Medico +2	4.200	Qualsiasi
9	Morte cacciatrice +2	4.200	Qualsiasi
9	Ninnananna +2	4.200	Bastone, martello, mazza, mazzafrusto
9	Opportunista +2	4.200	Qualsiasi in mischia
9	Rubapensieri +2	4.200	Qualsiasi da lancio
9	Sterminafate +2	4.200	Qualsiasi
9	Vampirica +2	4.200	Lama leggera, lama pesante
9	Lama del giuramento +2	4.200	Lama leggera, lama pesante
9	Lama solare +2	4.200	Lama pesante
9	Sventura del mutaforma +2	4.200	Ascia, lama leggera, lama pesante
10	Amica del brigante +2	5.000	Lama leggera
10	Avvelenata +2	5.000	Arco, balestra, lama leggera, lancia, piccone
10	Giusto +2	5.000	Qualsiasi in mischia
10	Ladresca +2	5.000	Lama leggera
10	Sudario nero +2	5.000	Ascia, lama leggera, lama pesante
10	Vendicativa +2	5.000	Qualsiasi in mischia
11	Afferrante +3	9.000	Arma su asta, lancia
11	Battente +3	9.000	Martello
11	Dinamica +3	9.000	Qualsiasi in mischia
11	Distanza +3	9.000	Qualsiasi a distanza
11	Fusione nera +3	9.000	Martello, mazza, mazzafrusto
11	Rimbalzante +3	9.000	Fionda
11	Sacrificale +3	9.000	Qualsiasi in mischia
12	Argilla elukiana +3	13.000	Arco, balestra
12	Artiglio sanguinario +3	13.000	Qualsiasi in mischia
12	Difensiva +3	13.000	Qualsiasi
12	Frastagliata +3	13.000	Ascia, lama leggera, lama pesante
12	Inchiodante +3	13.000	Qualsiasi in mischia
12	Mago +3	13.000	Lama leggera, lama pesante
12	Moltiplicante +3	13.000	Mazzafrusto
12	Parata +3	13.000	Qualsiasi in mischia
12	Perforante +3	13.000	Lancia
12	Punizione +3	13.000	Qualsiasi in mischia
12	Riprovevole +3	13.000	Qualsiasi in mischia
12	Sacro guaritore +3	13.000	Bastone, mazza
12	Scommettitore +3	13.000	Lama leggera
12	Tiro perfetto +3	13.000	Qualsiasi a distanza
12	Trasferimento +3	13.000	Qualsiasi
12	Vacillamento +3	13.000	Ascia, lama pesante, martello, mazza, mazzafrusto

ARMI MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
12	Lama della notte +3	13.000	Lama leggera
12	Martello del patto +3	13.000	Martello
12	Spada del patto +3	13.000	Spada lunga
12	Trovacarni +3	13.000	Qualsiasi in mischia
13	Adamantio +3	17.000	Qualsiasi in mischia
13	Aggraziata +3	17.000	Lama leggera, lama pesante, lancia, mazzafrusto
13	Anatema dell'acqua +3	17.000	Ascia, balestra, lama leggera, lama pesante, lancia
13	Anatema delle scaglie +3	17.000	Qualsiasi
13	Appaiata +3	17.000	Qualsiasi in mischia a una mano
13	Assassino +3	17.000	Lama leggera
13	Astuzia +3	17.000	Qualsiasi in mischia
13	Avanguardia +3	17.000	Qualsiasi in mischia
13	Bruciapelo +3	17.000	Qualsiasi a distanza
13	Cecchino +3	17.000	Balestra
13	Controllante +3	17.000	Arma su asta
13	Cuore indomito +3	17.000	Qualsiasi in mischia
13	Decerebrante +3	17.000	Martello, mazza
13	Determinata +3	17.000	Qualsiasi da lancio
13	Dio del tuono +3	17.000	Qualsiasi in mischia
13	Ferro freddo +3	17.000	Qualsiasi
13	Ferro sanguinoso +3	17.000	Qualsiasi
13	Fiancheggiante +3	17.000	Qualsiasi in mischia
13	Fibra del caos +3	17.000	Qualsiasi
13	Forza +3	17.000	Qualsiasi
13	Fulminante +3	17.000	Qualsiasi a distanza
13	Inevitabile +3	17.000	Qualsiasi
13	Insidiosa +3	17.000	Qualsiasi in mischia
13	Ispiratrice +3	17.000	Qualsiasi
13	Legnobronzo +3	17.000	Qualsiasi in mischia
13	Logorante +3	17.000	Qualsiasi in mischia
13	Maciullatrice +3	17.000	Lama pesante, martello, mazza
13	Necrotica +3	17.000	Ascia, lama leggera, lama pesante
13	Occultata +3	17.000	Qualsiasi
13	Paralizzante +3	17.000	Qualsiasi a distanza
13	Predatrice +3	17.000	Qualsiasi
13	Rapida +3	17.000	Qualsiasi
13	Risoluta +3	17.000	Ascia, bastone, martello, mazza, piccone
13	Sanguinaria +3	17.000	Qualsiasi in mischia
13	Spaccaterra +3	17.000	Ascia, fionda, martello, mazza, mazzafrusto, piccone
13	Spaventosa +3	17.000	Qualsiasi
13	Spossante +3	17.000	Qualsiasi in mischia
13	Sprezzante +3	17.000	Qualsiasi in mischia senza portata
13	Sterminio lontano +3	17.000	Qualsiasi in mischia
13	Tiranno +3	17.000	Qualsiasi in mischia

ARMI MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
13	Tiro veloce +3	17.000	Balestra
13	Trafiggente +3	17.000	Lancia, piccone
13	Guanti d'arme artiglio di tigre +3	17.000	Guanti d'arme chiodati
13	Lama della fortuna +3	17.000	Lama leggera, lama pesante
13	Mazza della guarigione +3	17.000	Mazza
14	Acida +3	21.000	Lama leggera, lama pesante, lancia
14	Anatema dei demoni +3	21.000	Qualsiasi
14	Comunitaria +3	21.000	Qualsiasi in mischia
14	Cristallo del vuoto +3	21.000	Qualsiasi in mischia
14	Crociato +3	21.000	Martello, mazza
14	Ferimento +3	21.000	Arco, ascia, balestra, lama leggera, lama pesante, lancia
14	Ferromentale +3	21.000	Arco, balestra
14	Furore combattivo +3	21.000	Ascia, lama pesante
14	Guarigione +3	21.000	Qualsiasi a distanza
14	Laceraciolo +3	21.000	Qualsiasi a distanza
14	Lacerante +3	21.000	Ascia
14	Lampo tempestoso +3	21.000	Lancia, martello
14	Maestro di battaglia +3	21.000	Qualsiasi
14	Medico +3	21.000	Qualsiasi
14	Morte cacciatrice +3	21.000	Qualsiasi
14	Ninnananna +3	21.000	Bastone, martello, mazza, mazzafrusto
14	Opportunista +3	21.000	Qualsiasi in mischia
14	Proibizione +3	21.000	Qualsiasi
14	Rubapensieri +3	21.000	Qualsiasi da lancio
14	Spina biliosa +3	21.000	Qualsiasi in mischia
14	Sterminafate +3	21.000	Qualsiasi
14	Trasposizione +3	21.000	Qualsiasi
14	Vampirica +3	21.000	Lama leggera, lama pesante
14	Lama del giuramento +3	21.000	Lama leggera, lama pesante
14	Lama solare +3	21.000	Lama pesante
14	Sventura del mutaforma +3	21.000	Ascia, lama leggera, lama pesante
15	Amica del brigante +3	25.000	Lama leggera
15	Avvelenata +3	25.000	Arco, balestra, lama leggera, lancia, piccone
15	Giusto +3	25.000	Qualsiasi in mischia
15	Ladresca +3	25.000	Lama leggera
15	Radiosa +3	25.000	Qualsiasi
15	Sudario nero +3	25.000	Ascia, lama leggera, lama pesante
15	Vendicativa +3	25.000	Qualsiasi in mischia
16	Afferrante +4	45.000	Arma su asta, lancia
16	Battente +4	45.000	Martello
16	Dinamica +4	45.000	Qualsiasi in mischia
16	Distanza +4	45.000	Qualsiasi a distanza

ARMI MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
16	Fusione nera +4	45.000	Martello, mazza, mazzafrusto
16	Rimbalzante +4	45.000	Fionda
16	Sacrificale +4	45.000	Qualsiasi in mischia
16	Vigorosa +4	45.000	Arco
17	Argilla elukiana +4	65.000	Arco, balestra
17	Artiglio sanguinario +4	65.000	Qualsiasi in mischia
17	Difensiva +4	65.000	Qualsiasi
17	Frastagliata +4	65.000	Ascia, lama leggera, lama pesante
17	Inchiodante +4	65.000	Qualsiasi in mischia
17	Mago +4	65.000	Lama leggera, lama pesante
17	Moltiplicante +4	65.000	Mazzafrusto
17	Parata +4	65.000	Qualsiasi in mischia
17	Perforante +4	65.000	Lancia
17	Punizione +4	65.000	Qualsiasi in mischia
17	Riprovevole +4	65.000	Qualsiasi in mischia
17	Sacro guaritore +4	65.000	Bastone, mazza
17	Scommettitore +4	65.000	Lama leggera
17	Tiro perfetto +4	65.000	Qualsiasi a distanza
17	Trasferimento +4	65.000	Qualsiasi
17	Vacillamento +4	65.000	Ascia, lama pesante, martello, mazza, mazzafrusto
17	Lama della notte +4	65.000	Lama leggera
17	Martello del patto +4	65.000	Martello
17	Spada del patto +4	65.000	Spada lunga
17	Sussurro di Avandra +4	65.000	Lama leggera
17	Trovacarni +4	65.000	Qualsiasi in mischia
18	Adamantio +4	85.000	Qualsiasi in mischia
18	Aggraziata +4	85.000	Lama leggera, lama pesante, lancia, mazzafrusto
18	Anatema dell'acqua +4	85.000	Ascia, balestra, lama leggera, lama pesante, lancia
18	Anatema delle scaglie +4	85.000	Qualsiasi
18	Appaiata +4	85.000	Qualsiasi in mischia a una mano
18	Assassino +4	85.000	Lama leggera
18	Astuzia +4	85.000	Qualsiasi in mischia
18	Avanguardia +4	85.000	Qualsiasi in mischia
18	Bruciapelo +4	85.000	Qualsiasi a distanza
18	Cecchino +4	85.000	Balestra
18	Controllante +4	85.000	Arma su asta
18	Cuore indomito +4	85.000	Qualsiasi in mischia
18	Decerebrante +4	85.000	Martello, mazza
18	Determinata +4	85.000	Qualsiasi da lancio
18	Dio del tuono +4	85.000	Qualsiasi in mischia
18	Ferro freddo +4	85.000	Qualsiasi
18	Ferro sanguinoso +4	85.000	Qualsiasi
18	Fiancheggiante +4	85.000	Qualsiasi in mischia
18	Fibra del caos +4	85.000	Qualsiasi
18	Forza +4	85.000	Qualsiasi
18	Fulminante +4	85.000	Qualsiasi a distanza
18	Inevitabile +4	85.000	Qualsiasi

ARMI MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
18	Insidiosa +4	85.000	Qualsiasi in mischia
18	Ispiratrice +4	85.000	Qualsiasi
18	Legnobronzo +4	85.000	Qualsiasi in mischia
18	Logorante +4	85.000	Qualsiasi in mischia
18	Maciullatrice +4	85.000	Lama pesante, martello, mazza
18	Necrotica +4	85.000	Ascia, lama leggera, lama pesante
18	Occultata +4	85.000	Qualsiasi
18	Paralizzante +4	85.000	Qualsiasi a distanza
18	Penetrante +4	85.000	Qualsiasi a distanza
18	Predatrice +4	85.000	Qualsiasi
18	Rapida +4	85.000	Qualsiasi
18	Risoluta +4	85.000	Ascia, bastone, martello, mazza, piccone
18	Sanguinaria +4	85.000	Qualsiasi in mischia
18	Spaccaterra +4	85.000	Ascia, fionda, martello, mazza, mazzafrusto, piccone
18	Spaventosa +4	85.000	Qualsiasi
18	Sposante +4	85.000	Qualsiasi in mischia
18	Sprezzante +4	85.000	Qualsiasi in mischia senza portata
18	Sterminio lontano +4	85.000	Qualsiasi in mischia
18	Tiranno +4	85.000	Qualsiasi in mischia
18	Tiro veloce +4	85.000	Balestra
18	Trafiggente +4	85.000	Lancia, piccone
18	Guanti d'arme artiglio di tigre +4	85.000	Guanti d'arme chiodati
18	Lama della fortuna +4	85.000	Lama leggera, lama pesante
18	Mazza della guarigione +4	85.000	Mazza
19	Acida +4	105.000	Lama leggera, lama pesante, lancia
19	Anatema dei demoni +4	105.000	Qualsiasi
19	Comunitaria +4	105.000	Qualsiasi in mischia
19	Cristallo del vuoto +4	105.000	Qualsiasi in mischia
19	Crociato +4	105.000	Martello, mazza
19	Ferimento +4	105.000	Arco, ascia, balestra, lama leggera, lama pesante, lancia
19	Ferromentale +4	105.000	Arco, balestra
19	Furore combattivo +4	105.000	Ascia, lama pesante
19	Guarigione +4	105.000	Qualsiasi a distanza
19	Laceracielo +4	105.000	Qualsiasi a distanza
19	Lacerante +4	105.000	Ascia
19	Lampo tempestoso +4	105.000	Lancia, martello
19	Maestro di battaglia +4	105.000	Qualsiasi
19	Medico +4	105.000	Qualsiasi
19	Moradin +4	105.000	Martello
19	Morte cacciatrice +4	105.000	Qualsiasi
19	Ninnananna +4	105.000	Bastone, martello, mazza, mazzafrusto

ARMI MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
19	Opportunista +4	105.000	Qualsiasi in mischia
19	Proibizione +4	105.000	Qualsiasi
19	Rubapensieri +4	105.000	Qualsiasi da lancio
19	Spina biliosa +4	105.000	Qualsiasi in mischia
19	Sterminafate +4	105.000	Qualsiasi
19	Tenace +4	105.000	Qualsiasi
19	Trasposizione +4	105.000	Qualsiasi
19	Vampirica +4	105.000	Lama leggera, lama pesante
19	Lama di Bahamut +4	105.000	Lama pesante
19	Lama del giuramento +4	105.000	Lama leggera, lama pesante
19	Lama solare +4	105.000	Lama pesante
19	Sventura del mutaforma +4	105.000	Ascia, lama leggera, lama pesante
20	Amica del brigante +4	125.000	Lama leggera
20	Avvelenata +4	125.000	Arco, balestra, lama leggera, lancia, piccone
20	Giusto +4	125.000	Qualsiasi in mischia
20	Ladresca +4	125.000	Lama leggera
20	Radiosa +4	125.000	Qualsiasi
20	Scuotimento +4	125.000	Martello, mazza, mazzafrusto
20	Sudario nero +4	125.000	Ascia, lama leggera, lama pesante
20	Vendicativa +4	125.000	Qualsiasi in mischia
20	Prestafortuna +4	125.000	Qualsiasi
21	Afferrante +5	225.000	Arma su asta, lancia
21	Battente +5	225.000	Martello
21	Dinamica +5	225.000	Qualsiasi in mischia
21	Distanza +5	225.000	Qualsiasi a distanza
21	Fusione nera +5	225.000	Martello, mazza, mazzafrusto
21	Rimbalzante +5	225.000	Fionda
21	Sacrificale +5	225.000	Qualsiasi in mischia
21	Vigorosa +5	225.000	Arco
22	Argilla elukiana +5	325.000	Arco, balestra
22	Artiglio sanguinario +5	325.000	Qualsiasi in mischia
22	Difensiva +5	325.000	Qualsiasi
22	Fragtagliata +5	325.000	Ascia, lama leggera, lama pesante
22	Inchiodante +5	325.000	Qualsiasi in mischia
22	Mago +5	325.000	Lama leggera, lama pesante
22	Moltiplicante +5	325.000	Mazzafrusto
22	Parata +5	325.000	Qualsiasi in mischia
22	Perforante +5	325.000	Lancia
22	Punizione +5	325.000	Qualsiasi in mischia
22	Riprovevole +5	325.000	Qualsiasi in mischia
22	Sacro guaritore +5	325.000	Bastone, mazza
22	Scommettitore +5	325.000	Lama leggera
22	Tiro perfetto +5	325.000	Qualsiasi a distanza
22	Trasferimento +5	325.000	Qualsiasi
22	Vacillamento +5	325.000	Ascia, lama pesante, martello, mazza, mazzafrusto
22	Chiodo dell'ombra +5	325.000	Lama leggera
22	Lama della notte +5	325.000	Lama leggera

ARMI MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
22	Martello del patto +5	325.000	Martello
22	Spada del patto +5	325.000	Spada lunga
22	Sussurro di Avandra +5	325.000	Lama leggera
22	Trovacarni +5	325.000	Qualsiasi in mischia
23	Adamantio +5	425.000	Qualsiasi in mischia
23	Aggraziata +5	425.000	Lama leggera, lama pesante, lancia, mazzafrusto
23	Anatema dell'acqua +5	425.000	Ascia, balestra, lama leggera, lama pesante, lancia
23	Anatema delle scaglie +5	425.000	Qualsiasi
23	Appaiata +5	425.000	Qualsiasi in mischia a una mano
23	Assassino +5	425.000	Lama leggera
23	Astuzia +5	425.000	Qualsiasi in mischia
23	Avanguardia +5	425.000	Qualsiasi in mischia
23	Brucciapelo +5	425.000	Qualsiasi a distanza
23	Cecchino +5	425.000	Balestra
23	Controllante +5	425.000	Arma su asta
23	Cuore indomito +5	425.000	Qualsiasi in mischia
23	Decerebrante +5	425.000	Martello, mazza
23	Determinata +5	425.000	Qualsiasi da lancio
23	Dio del tuono +5	425.000	Qualsiasi in mischia
23	Ferro freddo +5	425.000	Qualsiasi
23	Ferro sanguinoso +5	425.000	Qualsiasi
23	Fiancheggiante +5	425.000	Qualsiasi in mischia
23	Fibra del caos +5	425.000	Qualsiasi
23	Forza +5	425.000	Qualsiasi
23	Fulminante +5	425.000	Qualsiasi a distanza
23	Inevitabile +5	425.000	Qualsiasi
23	Insidiosa +5	425.000	Qualsiasi in mischia
23	Ispiratrice +5	425.000	Qualsiasi
23	Lama della fortuna +5	425.000	Lama leggera, lama pesante
23	Legnobronzo +5	425.000	Qualsiasi in mischia
23	Logorante +5	425.000	Qualsiasi in mischia
23	Maciullatrice +5	425.000	Lama pesante, martello, mazza
23	Necrotica +5	425.000	Ascia, lama leggera, lama pesante
23	Occultata +5	425.000	Qualsiasi
23	Paralizzante +5	425.000	Qualsiasi a distanza
23	Penetrante +5	425.000	Qualsiasi a distanza
23	Predatrice +5	425.000	Qualsiasi
23	Rapida +5	425.000	Qualsiasi
23	Risoluta +5	425.000	Ascia, bastone, martello, mazza, piccone
23	Sanguinaria +5	425.000	Qualsiasi in mischia
23	Spaccaterra +5	425.000	Ascia, fionda, martello, mazza, mazzafrusto, piccone
23	Spaventosa +5	425.000	Qualsiasi
23	Spossante +5	425.000	Qualsiasi in mischia
23	Sprezzante +5	425.000	Qualsiasi in mischia senza portata

ARMI MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
23	Sterminio lontano +5	425.000	Qualsiasi in mischia
23	Tiranno +5	425.000	Qualsiasi in mischia
23	Tiro veloce +5	425.000	Balestra
23	Trafiggente +5	425.000	Lancia, piccone
23	Guanti d'arme artiglio di tigre +5	425.000	Guanti d'arme chiodati
23	Mazza della guarigione +5	425.000	Mazza
24	Acida +5	525.000	Lama leggera, lama pesante, lancia
24	Anatema dei demoni +5	525.000	Qualsiasi
24	Comunitaria +5	525.000	Qualsiasi in mischia
24	Cristallo del vuoto +5	525.000	Qualsiasi in mischia
24	Crociato +5	525.000	Martello, mazza
24	Ferimento +5	525.000	Arco, ascia, balestra, lama leggera, lama pesante, lancia
24	Ferromentale +5	525.000	Arco, balestra
24	Furore combattivo +5	525.000	Ascia, lama pesante
24	Guarigione +5	525.000	Qualsiasi a distanza
24	Laceracielo +5	525.000	Qualsiasi a distanza
24	Lacerante +5	525.000	Ascia
24	Lampo tempestoso +5	525.000	Lancia, martello
24	Maestro di battaglia +5	525.000	Qualsiasi
24	Medico +5	525.000	Qualsiasi
24	Moradin +5	525.000	Martello
24	Morte cacciatrice +5	525.000	Qualsiasi
24	Ninnananna +5	525.000	Bastone, martello, mazza, mazzafrusto
24	Opportunista +5	525.000	Qualsiasi in mischia
24	Proibizione +5	525.000	Qualsiasi
24	Rubapensieri +5	525.000	Qualsiasi da lancio
24	Spina biliosa +5	525.000	Qualsiasi in mischia
24	Sterminafate +5	525.000	Qualsiasi
24	Tenace +5	525.000	Qualsiasi
24	Trasposizione +5	525.000	Qualsiasi
24	Vampirica +5	525.000	Lama leggera, lama pesante
24	Lama di Bahamut +5	525.000	Lama pesante
24	Lama del giuramento +5	525.000	Lama leggera, lama pesante
24	Lama solare +5	525.000	Lama pesante
24	Sventura del mutaforma +5	525.000	Ascia, lama leggera, lama pesante
25	Amica del brigante +5	625.000	Lama leggera
25	Anatema dei trasgressori +5	625.000	Qualsiasi in mischia
25	Avvelenata +5	625.000	Arco, balestra, lama leggera, lancia, piccone
25	Catene fantasma +5	625.000	Qualsiasi a distanza
25	Energia brillante +5	625.000	Qualsiasi
25	Giusto +5	625.000	Qualsiasi in mischia
25	Ladresca +5	625.000	Lama leggera
25	Leggendaria +5	625.000	Qualsiasi
25	Oltrepassante +5	625.000	Arma su asta
25	Radiosa +5	625.000	Qualsiasi

ARMI MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
25	Scuotimento +5	625.000	Martello, mazza, mazzafrusto
25	Sudario nero +5	625.000	Ascia, lama leggera, lama pesante
25	Vendicativa +5	625.000	Qualsiasi in mischia
25	Prestafortuna +5	625.000	Qualsiasi
26	Afferrante +6	1.125.000	Arma su asta, lancia
26	Battente +6	1.125.000	Martello
26	Dinamica +6	1.125.000	Qualsiasi in mischia
26	Distanza +6	1.125.000	Qualsiasi a distanza
26	Fusione nera +6	1.125.000	Martello, mazza, mazzafrusto
26	Rimbalzante +6	1.125.000	Fionda
26	Sacrificale +6	1.125.000	Qualsiasi in mischia
26	Vigorosa +6	1.125.000	Arco
27	Argilla elukiana +6	1.625.000	Arco, balestra
27	Artiglio sanguinario +6	1.625.000	Qualsiasi in mischia
27	Difensiva +6	1.625.000	Qualsiasi
27	Frastagliata +6	1.625.000	Ascia, lama leggera, lama pesante
27	Inchiodante +6	1.625.000	Qualsiasi in mischia
27	Mago +6	1.625.000	Lama leggera, lama pesante
27	Moltiplicante +6	1.625.000	Mazzafrusto
27	Parata +6	1.625.000	Qualsiasi in mischia
27	Perforante +6	1.625.000	Lancia
27	Punizione +6	1.625.000	Qualsiasi in mischia
27	Riprovevole +6	1.625.000	Qualsiasi in mischia
27	Sacro guaritore +6	1.625.000	Bastone, mazza
27	Scommettitore +6	1.625.000	Lama leggera
27	Tiro perfetto +6	1.625.000	Qualsiasi a distanza
27	Trasferimento +6	1.625.000	Qualsiasi
27	Vacillamento +6	1.625.000	Ascia, lama pesante, martello, mazza, mazzafrusto
27	Chiodo dell'ombra +6	1.625.000	Lama leggera
27	Lama della notte +6	1.625.000	Lama leggera
27	Martello del patto +6	1.625.000	Martello
27	Spada del patto +6	1.625.000	Spada lunga
27	Sussurro di Avandra +6	1.625.000	Lama leggera
27	Trovacarni +6	1.625.000	Qualsiasi in mischia
28	Adamantio +6	2.125.000	Qualsiasi in mischia
28	Aggraziata +6	2.125.000	Lama leggera, lama pesante, lancia, mazzafrusto
28	Anatema dell'acqua +6	2.125.000	Ascia, balestra, lama leggera, lama pesante, lancia
28	Anatema delle scaglie +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Appalata +6	2.125.000	Qualsiasi in mischia a una mano
28	Assassino +6	2.125.000	Lama leggera
28	Astuzia +6	2.125.000	Qualsiasi in mischia
28	Avanguardia +6	2.125.000	Qualsiasi in mischia
28	Bruciapelo +6	2.125.000	Qualsiasi a distanza
28	Cecchino +6	2.125.000	Balestra
28	Controllante +6	2.125.000	Arma su asta
28	Cuore indomito +6	2.125.000	Qualsiasi in mischia

ARMI MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
28	Decerebrante +6	2.125.000	Martello, mazza
28	Determinata +6	2.125.000	Qualsiasi da lancio
28	Dio del tuono +6	2.125.000	Qualsiasi in mischia
28	Ferro freddo +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Ferro sanguinoso +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Fiancheggiante +6	2.125.000	Qualsiasi in mischia
28	Fibra del caos +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Forza +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Fulminante +6	2.125.000	Qualsiasi a distanza
28	Inevitabile +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Insidiosa +6	2.125.000	Qualsiasi in mischia
28	Ispiratrice +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Legnobronzo +6	2.125.000	Qualsiasi in mischia
28	Logorante +6	2.125.000	Qualsiasi in mischia
28	Maciullatrice +6	2.125.000	Lama pesante, martello, mazza
28	Necrotica +6	2.125.000	Ascia, lama leggera, lama pesante
28	Occultata +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Paralizzante +6	2.125.000	Qualsiasi a distanza
28	Penetrante +6	2.125.000	Qualsiasi a distanza
28	Predatrice +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Rapida +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Risoluta +6	2.125.000	Ascia, bastone, martello, mazza, piccone
28	Sanguinaria +6	2.125.000	Qualsiasi in mischia
28	Spaccaterra +6	2.125.000	Ascia, fionda, martello, mazza, mazzafrusto, piccone
28	Spaventosa +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Spossante +6	2.125.000	Qualsiasi in mischia
28	Sprezzante +6	2.125.000	Qualsiasi in mischia senza portata
28	Sterminio lontano +6	2.125.000	Qualsiasi in mischia
28	Tiranno +6	2.125.000	Qualsiasi in mischia
28	Tiro veloce +6	2.125.000	Balestra
28	Trafiggente +6	2.125.000	Lancia, piccone
28	Guanti d'arme artiglio di tigre +6	2.125.000	Guanti d'arme chiodati
28	Lama della fortuna +6	2.125.000	Lama leggera, lama pesante
28	Mazza della guarigione +6	2.125.000	Mazza
29	Acida +6	2.625.000	Lama leggera, lama pesante, lancia
29	Anatema dei demoni +6	2.625.000	Qualsiasi
29	Comunitaria +6	2.625.000	Qualsiasi in mischia
29	Cristallo del vuoto +6	2.625.000	Qualsiasi in mischia
29	Crociato +6	2.625.000	Martello, mazza
29	Ferimento +6	2.625.000	Arco, ascia, balestra, lama leggera, lama pesante, lancia
29	Ferromentale +6	2.625.000	Arco, balestra
29	Furore combattivo +6	2.625.000	Ascia, lama pesante
29	Guarigione +6	2.625.000	Qualsiasi a distanza
29	Laceraciolo +6	2.625.000	Qualsiasi a distanza

ARMI MAGICHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
29	Lacerante +6	2.625.000	Ascia
29	Lampo tempestoso +6	2.625.000	Lancia, martello
29	Maestro di battaglia +6	2.625.000	Qualsiasi
29	Medico +6	2.625.000	Qualsiasi
29	Moradin +6	2.625.000	Martello
29	Morte cacciatrice +6	2.625.000	Qualsiasi
29	Ninnananna +6	2.625.000	Bastone, martello, mazza, mazzafrusto
29	Opportunista +6	2.625.000	Qualsiasi in mischia
29	Proibizione +6	2.625.000	Qualsiasi
29	Rubapensieri +6	2.625.000	Qualsiasi da lancio
29	Spina biliosa +6	2.625.000	Qualsiasi in mischia
29	Sterminafate +6	2.625.000	Qualsiasi
29	Tenace +6	2.625.000	Qualsiasi
29	Trasposizione +6	2.625.000	Qualsiasi
29	Vampirica +6	2.625.000	Lama leggera, lama pesante
29	Lama di Bahamut +6	2.625.000	Lama pesante
29	Lama del giuramento +6	2.625.000	Lama leggera, lama pesante
29	Lama solare +6	2.625.000	Lama pesante
29	Sventura del mutaforma +6	2.625.000	Ascia, lama leggera, lama pesante
30	Amica del brigante +6	3.125.000	Lama leggera
30	Anatema dei trasgressori +6	3.125.000	Qualsiasi in mischia
30	Avvelenata +6	3.125.000	Arco, balestra, lama leggera, lancia, piccone
30	Catene fantasma +6	3.125.000	Qualsiasi a distanza
30	Energia brillante +6	3.125.000	Qualsiasi
30	Giusto +6	3.125.000	Qualsiasi in mischia
30	Ladresca +6	3.125.000	Lama leggera
30	Leggendaria +6	3.125.000	Qualsiasi
30	Oltrepassante +6	3.125.000	Arma su asta
30	Radiosa +6	3.125.000	Qualsiasi
30	Scuotimento +6	3.125.000	Martello, mazza, mazzafrusto
30	Sudario nero +6	3.125.000	Ascia, lama leggera, lama pesante
30	Vendicativa +6	3.125.000	Qualsiasi in mischia
30	Prestafortuna +6	3.125.000	Qualsiasi

Amica del Brigante

Livello 10+

Quando il personaggio coglie di sorpresa un nemico, questa lama è affilata quanto il suo sorriso.

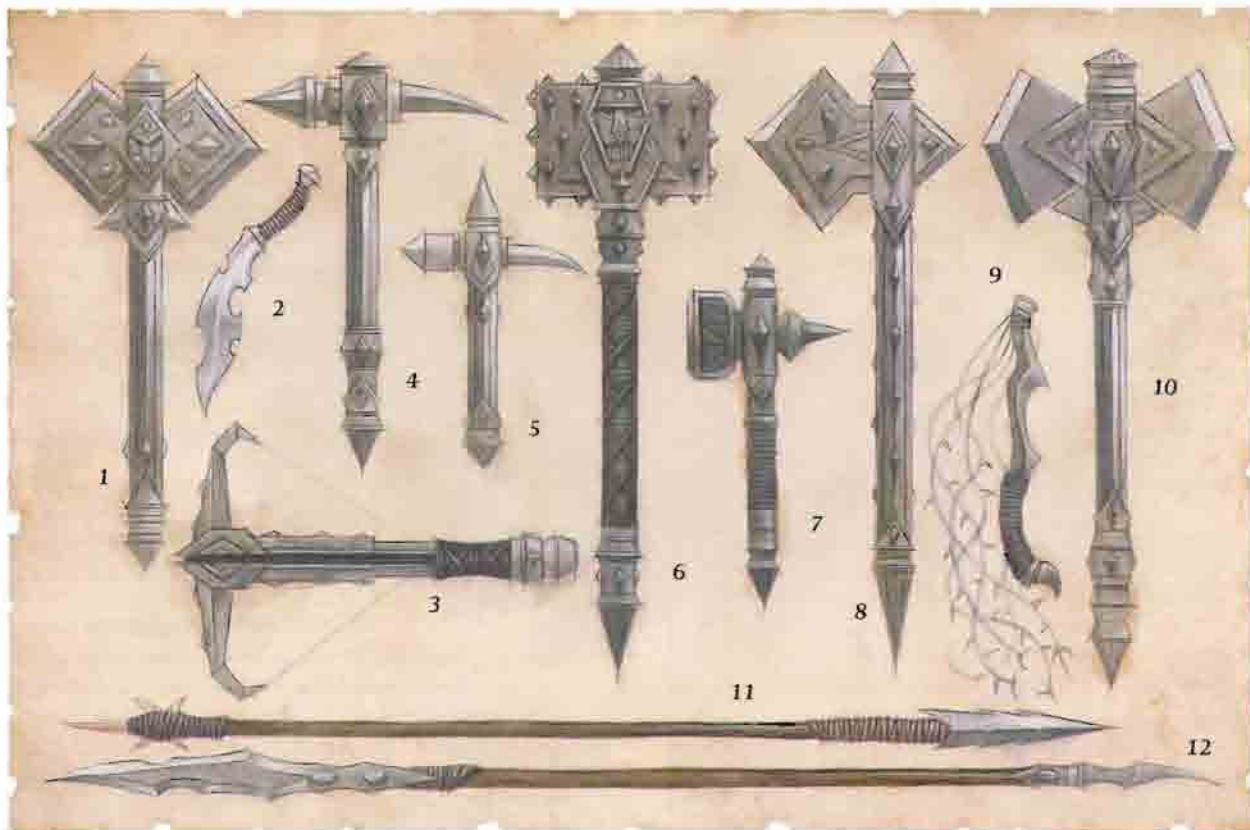
Liv 10 +2 5.000 mo Liv 25 +5 625.000 mo
 Liv 15 +3 25.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo
 Liv 20 +4 125.000 mo

Arma: Lama leggera

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio colpisce con questa arma e infligge danni extra con il suo privilegio di classe Attacco Furtivo, somma al tiro dei danni anche il suo modificatore di Carisma.



1. Ascia da guerra; 2. Kukri; 3. Balestra superiore; 4. Piccone da guerra pesante; 5. Piccone da guerra leggero; 6. Mordenkrad; 7; Martello delle rupi; 8. Ugrrosh; 9. Flagello; 10. Ascia da carnefice; 11. Tratnyr; 12. Lancia pesante

Arma Acida

Livello 4+

Un torrente di acido scaturisce da questa arma in mischia, ustionando un bersaglio che altrimenti si troverebbe fuori dalla portata del personaggio.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Lama leggera, lama pesante, lancia
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Incontro ♦ Acido): Azione standard. Il personaggio effettua un attacco basilare in mischia contro un bersaglio entro 5 quadretti. Tutti i danni inflitti da questo attacco sono danni da acido.
Potere (Giornaliero ♦ Acido): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. L'attacco infligge 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).
 Livello 14 o 19: 10 danni da acido continuati.
 Livello 24 o 29: 15 danni da acido continuati.

Arma di Adamantio

Livello 8+

Questa arma nera e lucida trapassa anche le corazze più resistenti.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Qualsiasi in mischia
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d10 danni per punto di potenziamento
Proprietà: I danni senza tipo procurati da questa arma ignorano un numero di punti di resistenza pari al doppio del bonus di potenziamento dell'arma stessa.

Arma Afferrante

Livello 6+

Questa arma flessibile non solo colpisce i nemici, ma li afferra e li trattiene sul posto.

Liv 6	+2	1.800 mo	Liv 21	+5	225.000 mo
Liv 11	+3	9.000 mo	Liv 26	+6	1.125.000 mo
Liv 16	+4	45.000 mo			

Arma: Arma su asta, lancia
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: Nessuno
Proprietà: Il personaggio può usare questa arma per afferrare i bersagli, sommandone il bonus di potenziamento all'attacco di afferrare. Il personaggio può sempre utilizzare l'arma per attaccare un bersaglio che ha afferrato con essa.
Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il bersaglio viene tirato in uno spazio non occupato adiacente al personaggio. Il bersaglio è afferrato (finché non sfugge).

Arma Aggraziata

Livello 8+

Leggera e affilata come un rasoio, questa arma risponde perfettamente anche ai movimenti più complicati del personaggio.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Lama leggera, lama pesante, lancia, mazzafrusto
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: + modificatore di Destrezza danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico entro la sua portata effettua un attacco in mischia contro di lui. Il personaggio compie un attacco basilare in mischia contro quel nemico.



Arma anatema dell'acqua

Arma Anatema dell'Acqua Livello 8+

Le creature del mare e dei fiumi hanno buone ragioni per tremare al cospetto di questa arma.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Ascia, balestra, lama leggera, lama pesante, lancia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento contro le creature che hanno la parola chiave "acqua" o "acquatico".

Proprietà: Il personaggio non subisce penalità quando utilizza questa arma sott'acqua.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il prossimo attacco con questa arma riceve un bonus di potere +2 al tiro per colpire se il personaggio è sott'acqua, o un bonus di potere +5 al tiro per colpire contro una creatura che ha la parola chiave "acqua" o "acquatico".

Arma Anatema dei Demoni Livello 9+

Questa arma lampeggia di scintille di energia bianca del Mare Australe, che sono la nemesi dei demoni.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento contro i demoni.

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza pari al bonus di potenziamento dell'arma contro i danni causati dai demoni.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando attacca un demone con l'arma. Ottiene un bonus di potere +5 al tiro per colpire e ignora qualsiasi valore di resistenza posseduto dal demone.

Arma Anatema delle Scaglie Livello 3+

Le creature rettili hanno ottimi motivi per temere questa arma.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d12 danni per punto di potenziamento contro i rettili.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. L'attacco infligge 1d4 danni extra. Se il bersaglio ha la parola chiave "rettile", l'attacco infligge invece 1d20 danni extra.

Livello 13 o 18: 2d4 danni extra o 2d12 danni extra se il bersaglio ha la parola chiave "rettile".

Livello 23 o 28: 3d4 danni extra o 3d12 danni extra se il bersaglio ha la parola chiave "rettile".

Arma Anatema dei Trasgressori Livello 25+

Nessun nemico può eludere senza rischio il portatore di questa arma.

Liv 25	+5	625.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
--------	----	------------	--------	----	--------------

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Incontro): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico si muove fuori da un quadretto entro la sua portata. Il personaggio effettua un attacco basilare contro quel nemico. Se colpisce, il bersaglio è rallentato fino alla fine del suo turno successivo.

Arma Appalata

Livello 3+

All'improvviso, con rapidità sorprendente, un'arma sola diventano due.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia a una mano

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (A volontà): Azione minore. Il personaggio può sdoppiare l'arma in due armi identiche, una nella mano primaria e una in quella secondaria. Può spendere un'altra azione minore per ricombinare nuovamente le armi in una sola. Se possiede il talento Estrazione Rapida, può sdoppiare e ricongiungere le armi come azione gratuita.

Arma di Argilla Elukiana

Livello 12+

Questo arco di pietra è sorprendentemente flessibile.

Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Arma: Arco, balestra

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio può estrarre questa arma come parte della stessa azione usata per attaccare con la stessa.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando manca con un attacco utilizzando l'arma. Il tiro per colpire viene ripetuto con un bonus di +2. Il personaggio deve accettare il secondo risultato.

Arma dell'Artiglio Sanguinario

Livello 7+

L'impugnatura di questa arma infilza la mano del portatore, estraendo sangue mentre al tempo stesso infligge a un nemico una ferita più grave.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (A volontà): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere prima di effettuare un attacco in mischia nel suo turno. Subisce danni fino a un massimo del bonus di potenziamento dell'arma (vale a dire, un'arma +3 provoca 3 danni al suo portatore). Questi danni non possono essere ridotti o prevenuti in alcun modo. Se l'attacco colpisce, i danni inferti aumentano del doppio dei danni subiti dal personaggio, o del triplo se sta brandendo l'arma con due mani.

Arma dell'Assassino

Livello 8+

L'arma preferita da ladri e assassini, questa lama dall'aspetto ordinario contiene il potere di infettare le vittime con un veleno mortale.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Lama leggera

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina)

Livello 13: 7 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina)

Livello 18: 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina)

Livello 23: 12 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina)

Livello 28: 15 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina)

Potere (Giornaliero + Veleno): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Livello 13 o 18: 10 danni da veleno continuati.

Livello 23 o 28: 15 danni da veleno continuati.

Arma dell'Astuzia

Livello 8+

Squisitamente realizzata e splendidamente decorata, questa arma fa in modo che il suo bersaglio soccomba più facilmente alle circostanze avverse.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro qualsiasi effetto causato con questa arma e che possa essere terminato da un tiro salvezza.

Livello 18 o 23: Penalità di -3 ai tiri salvezza.

Livello 28: Penalità di -4 ai tiri salvezza.

Arma dell'Avanguardia

Livello 3+

Preferita dai soldati delle prime linee, questa arma rende formidabile qualsiasi carica.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Se una carica ha successo, l'arma infligge +1d8 danni.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere quando compie un attacco in carica. Se colpisce con tale attacco, tutti gli alleati entro 10 quadretti da lui ricevono un bonus di +1 ai tiri per colpire e ottengono il suo modificatore di Carisma come bonus ai tiri dei danni fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Arma Avvelenata

Livello 5+

Questa arma lascia nelle ferite un veleno debilitante che prosciuga la vitalità e la forza dei nemici.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Arma: Arco, balestra, lama leggera, lancia, piccone

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri del danno

Critico: +1d6 danni da veleno per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Veleno): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma.

Il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

Livello 15 o 20: 10 danni da veleno continuati e indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

Livello 25 o 30: 15 danni da veleno continuati e indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

Arma Battente

Livello 11+

Questo martello rimbomba di potenza sismica.

Liv 11	+3	9.000 mo	Liv 21	+5	225.000 mo
Liv 16	+4	45.000 mo	Liv 26	+6	1.125.000 mo

Arma: Martello

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri del danno

Critico: Nessuno

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia con questa arma contro tutti i nemici entro una propagazione ravvicinata 3.

Arma battente



Arma avvelenata

Arma del Bruciapelo

Livello 3+

Il portatore di questa arma non deve temere di gettarsi nella mischia.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi a distanza

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri del danno

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità provocati quando compie un attacco a distanza con questa arma.

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando compie un attacco a distanza con l'arma; l'azione non provoca attacchi di opportunità.

Arma delle Catene Fantasma

Livello 25+

Delle catene spettrali legano le creature colpite da questa arma, trascinandole verso il personaggio.

Liv 25	+5	625.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
--------	----	------------	--------	----	--------------

Arma: Qualsiasi a distanza

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri del danno

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il bersaglio viene tirato di un numero di quadretti pari al bonus di potenziamento dell'arma.

Arma del Cecchino

Livello 13+

Un quadrello scoccato da questa balestra vola seguendo una traiettoria perfetta, ignorando tutte le forze che agiscono dall'esterno.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Balestra

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri del danno

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Gli attacchi con questa arma non subiscono la penalità di -2 per il tiro a lunga gittata.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il prossimo attacco compiuto con questa arma riceve un bonus di potere equivalente al modificatore di Saggia del personaggio.

Arma Comunitaria

Livello 4+

Il combattimento può indurre alcune persone a fare fronte comune, e con questa arma il personaggio può portare aiuto ai suoi alleati.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (A volontà): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere dopo che un alleato entro 5 quadretti da lui effettua un tiro col d20, aggiungendo al risultato un bonus di potere +1. Il personaggio può farlo un numero di volte al giorno pari al bonus di potenziamento dell'arma.

Arma Controllante

Livello 8+

Ondate di forza si irradiano da questa arma su asta quando colpisce un bersaglio, costringendolo a muoversi.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Arma su asta

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio tira o spinge un bersaglio usando questa arma, l'effetto è aumentato di 1 quadretto.

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando desidera spingere o tirare un bersaglio con l'arma. Il bersaglio è invece obbligato a scorrere della medesima distanza.

Arma di Cristallo del Vuoto

Livello 14+

Questa arma di cristallo nero può bandire per breve tempo una creatura in una località oscura e isolata.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce una creatura con l'arma. Il bersaglio scompare dal mondo fino all'inizio del turno successivo del personaggio, e ricompare in uno spazio non occupato a scelta del personaggio entro 3 quadretti da lui.



Arma del Crociato

Livello 9+

Coloro che danno la caccia ai non morti preferiscono questa arma a causa della sua capacità di colpire i punti vulnerabili di quelle creature.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Arma: Martello, mazza

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento contro le creature non morte.

Proprietà: Metà dei danni inflitti da questa arma sono danni radiosi.

Proprietà: Il personaggio può usare questa arma come simbolo sacro. Quando viene utilizzata in questo modo, l'arma somma il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni.

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio ottiene un uso aggiuntivo di Incanalare Divinità per questo incontro.



Arma del Cuore Indomito Livello 3+

Quando attacca con questa arma, il personaggio può superare le debolezze del proprio corpo.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Potere (Incontro): Azione minore. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio non infligge danni dimezzati quando è indebolito.

Arma Decerebrante Livello 8+

Questa arma infrange la mente e percuote i sensi.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Martello, mazza

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, e il bersaglio subisce una penalità di -2 alla difesa di Volontà fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il bersaglio subisce una penalità di -2 alla difesa di Volontà fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma Determinata Livello 8+

Quando il personaggio scaglia questa arma, essa continua ad attaccare il nemico prima di ritornargli in mano.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Qualsiasi da lancio

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: La normale gittata e la lunga gittata di questa arma vengono incrementate del modificatore di Forza o di Destrezza del personaggio.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando manca con un attacco a distanza utilizzando l'arma. L'arma non ritorna in mano al personaggio in questo turno; all'inizio del turno successivo del bersaglio, l'arma effettua un attacco basilare a distanza contro di esso, dopodiché ritorna al personaggio.

Arma Difensiva Livello 2+

Questa arma emette un baluginio azzurro quando il portatore recupera energie o assume una posizione di difesa totale.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio usa l'azione di difesa totale o di recuperare energie, il bonus di potenziamento dell'arma si somma come bonus di oggetto a tutte le sue difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Arma Dinamica Livello 6+

Questa arma assume la forma di qualsiasi altra arma in mischia desiderata dal portatore.

Liv 6	+2	1.800 mo	Liv 21	+5	225.000 mo
Liv 11	+3	9.000 mo	Liv 26	+6	1.125.000 mo
Liv 16	+4	45.000 mo			

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Incontro + Metamorfosi): Azione minore. Il personaggio può cambiare l'arma in una di tipo diverso appartenente a qualsiasi categoria in mischia (semplice, militare o superiore). Questo effetto dura fino alla fine dell'incontro, o fino a quando il personaggio non lo termina mediante un'azione minore.

Arma del Dio del Tuono Livello 13+

Quando il personaggio si lancia alla carica e colpisce un nemico, da questa arma si sprigiona un tuono fragoroso.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni da tuono per punto di potenziamento, o +1d12 danni da tuono per punto di potenziamento se il personaggio carica.

Proprietà: Gli attacchi in mischia del personaggio infliggono +1d6 danni da tuono quando carica.

Livello 23 o 28: +2d6 danni da tuono quando carica.

Arma della Distanza

Livello 1+

Questa arma lampeggia intensamente mentre sfreccia nell'aria, muovendosi con forza sufficiente per coprire distanze molto superiori al normale.

Liv 1	+1	360 mo	Liv 16	+4	45.000 mo
Liv 6	+2	1.800 mo	Liv 21	+5	225.000 mo
Liv 11	+3	9.000 mo	Liv 26	+6	1.125.000 mo

Arma: Qualsiasi a distanza

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: Nessuno

Proprietà: La normale gittata di questa arma aumenta di 5 quadretti, e la lunga gittata aumenta di 10 quadretti.

Arma dell'Energia Brillante

Livello 25+

Imbevuta di luce, questa arma trapassa le armature e si conficca nella carne.

Liv 25	+5	625.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
--------	----	------------	--------	----	--------------

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d10 danni radiosi per punto di potenziamento

Proprietà: A meno che non sia coperta e inserita nel fodero, questa arma emette luce intensa in un raggio di 5 quadretti.

Potere (A volontà + Radioso): Azione gratuita. Tutti i danni inflitti da questa arma sono danni radiosi. Un'altra azione gratuita riporta i danni a normali.

Potere (Incontro + Radioso): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando effettua un attacco che prende di mira la CA. L'attacco agisce invece sulla difesa di Riflessi. Tutti i danni inflitti da questo attacco sono danni radiosi.

Arma del Ferimento

Livello 4+

Questa arma fende le carni del nemico, creando ferite che sanguinano copiosamente.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Arco, ascia, balestra, lama leggera, lama pesante, lancia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando un attacco con questa arma infligge danni senza un tipo specifico, il bersaglio dell'attacco subisce una penalità ai tiri salvezza pari al bonus di potenziamento dell'arma.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il bersaglio subisce anche 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Livello 14 o 19: 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Livello 24 o 29: 15 danni continuati (tiro salvezza termina).

Arma di Ferro Freddo

Livello 8+

Gli abitanti della Selva Fatata detestano questa arma forgiata nel ferro più freddo e scuro.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento contro le creature fatate

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è una creatura di origine fatata, subisce anche 1d10 danni.

Livello 13 o 18: 2d10 danni.

Livello 23 o 28: 3d10 danni.

Arma di Ferromentale

Livello 14+

Questa arma metallica scaglia frecce o dardi che risiedono in parte nel reame della mente.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Arco, balestra

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento

Potere (A volontà + Psichico): Azione gratuita. Metà dei danni inflitti da questa arma diventano psichici. Un'altra azione gratuita riporta i danni a normali.

Potere (Incontro + Psichico): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando attacca una creatura con l'arma. Questo attacco prende di mira la difesa di Volontà di una creatura e infligge danni psichici. Se l'attacco infligge danni di tipo specifico, questi ottengono il tipo psichico in aggiunta al tipo originale.

Arma di Ferro Sanguinoso

Livello 13+

Forgiata nel ferro contaminato dal sangue dei diavoli, questa arma è crudele.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d10 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando questa arma infligge danni extra da colpo critico, i danni extra del critico vengono inflitti di nuovo al bersaglio all'inizio del turno successivo del personaggio.

Arma Flanchedgiante

Livello 8+

I nemici del personaggio sono riluttanti a distogliere lo sguardo da questa arma durante una battaglia, consentendo a lui e ai suoi alleati di condurli più facilmente in una posizione sfavorevole.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d8 danni per punto di potenziamento quando il personaggio sta attaccando ai fianchi un avversario.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio si considera ai fianchi di un nemico ogni volta che lui e un alleato sono adiacenti a quel nemico. L'effetto dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma di Fibra del Caos

Livello 11+

Forgiata nella quintessenza del Caos Elementale, questa arma perfora senza problemi le difese dei demoni.

Liv 13 +3 17.000 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d12 danni per punto di potenziamento contro le creature che hanno resistenza variabile.

Proprietà: Gli attacchi con questa arma ignorano un ammontare di resistenza variabile pari al doppio del bonus di potenziamento dell'arma stessa.

Arma di Forza

Livello 8+

L'estremità offensiva di questa arma luccica. Con un solo attacco, il portatore può intrappolare un nemico tra fasci di forza.

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (A volontà + Forza): Azione gratuita. Tutti i danni inflitti da questa arma sono danni da forza. Un'altra azione gratuita riporta i danni a normali.

Potere (Giornaliero + Forza): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il bersaglio scorre di 1 quadretto ed è trattenuto fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma Frastagliata

Livello 12+

La lama di questa arma è scheggiata, deturpata e priva di decorazioni, ma le ferite che infligge sono terribili.

Liv 12 +3 13.000 mo Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 17 +4 65.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo

Arma: Ascia, lama leggera, lama pesante

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: 10 danni continuati

Livello 22 e 27: 20 danni continuati

Proprietà: Questa arma ottiene un colpo critico con un risultato di 19 o 20.

Arma Fulminante

Livello 13+

Questa arma carica le sue munizioni di elettricità e può creare una scarica che balza da un bersaglio all'altro.

Liv 13 +3 17.000 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi a distanza

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni da fulmine per punto di potenziamento

Potere (A volontà + Fulmine): Azione gratuita. Tutti i danni inflitti da questa arma sono danni da fulmine. Un'altra azione gratuita riporta i danni a normali.

Potere (Giornaliero + Fulmine): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando effettua un attacco a distanza con l'arma. Che l'attacco colpisca il bersaglio o lo manchi, il personaggio effettua un attacco basilare a distanza con questa arma contro un secondo bersaglio entro 10 quadretti e in linea di effetto dal primo bersaglio. Tutti i danni di questo attacco secondario sono danni da fulmine.

Arma del Furore Combattivo

Livello 4+

L'arma brama il sangue dovunque possa essere trovato, che sia dei nemici o del suo possessore.

Liv 4 +1 840 mo Liv 19 +4 105.000 mo
Liv 9 +2 4.200 mo Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 14 +3 21.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo

Arma: Ascia, lama pesante

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio è sanguinante, infligge +1d6 danni nei colpi a segno con l'arma.

Livello 14 o 19: +2d6 danni quando è sanguinante.

Livello 24 o 29: +3d6 danni quando è sanguinante.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio infligge danni a se stesso pari a metà del proprio livello, ignorando qualsiasi resistenza. È ora considerato sanguinante a tutti i fini (inclusi gli effetti benefici, come la Furia del Dragonide e la proprietà di questa arma) fino alla fine del suo turno successivo.

Arma della Fusione Nera

Livello 11+

Questa arma può spaccare virtualmente qualsiasi materiale.

Liv 11 +3 9.000 mo Liv 21 +5 225.000 mo
Liv 16 +4 45.000 mo Liv 26 +6 1.125.000 mo

Arma: Martello, mazza, mazzafrusto

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: Nessuno

Potere (Giornaliero): Azione minore. Gli attacchi portati con questa arma infliggono danni extra pari al bonus di potenziamento dell'arma fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma del Giusto

Livello 10+

Forgiata nella fede e nell'ira, questa arma è il flagello del male.

Liv 10 +2 5.000 mo Liv 25 +5 625.000 mo
Liv 15 +3 25.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo
Liv 20 +4 125.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d8 danni per punto di potenziamento contro le creature malvagie.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio è di allineamento malvagio o caotico malvagio, viene invece frastornato (tiro salvezza termina).

Arma della Guarigione

Livello 14+

Questo arco è incordato con quello che sembra il filo per suture di un guaritore, e il personaggio che lo usa può scoccare una freccia di bianca energia luminosa verso un alleato e guarire le sue ferite.

Liv 14 +3 21.000 mo Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo

Arma: Qualsiasi a distanza

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Guarigione): Azione standard. Una creatura entro 20 quadretti dal personaggio e nella sua linea di visuale può recuperare punti ferita come se avesse speso un impulso curativo.

Arma Inchiodante

Livello 2+

Il personaggio può usare questa arma per inchiodare sul posto i suoi nemici.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un nemico con l'arma. Quel nemico è immobilizzato fino a quando il personaggio non è più adiacente a esso.

Arma Inevitabile

Livello 3+

Questa arma diviene sempre più bramosa di avventarsi sui bersagli che il personaggio fa più fatica a colpire.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Ogni volta che il personaggio manca un bersaglio con questa arma, riceve un bonus cumulativo di +1 (fino al bonus di potenziamento dell'arma) al prossimo tiro per colpire lo stesso bersaglio con l'arma. Il bonus termina se il personaggio attacca un bersaglio diverso o quando riesce a colpire.

Arma Insidiosa

Livello 3+

Di aspetto assolutamente ordinario, questa arma funziona al suo meglio quando il personaggio possiede già un vantaggio sul proprio avversario.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando attacca in possesso di vantaggio in combattimento, il personaggio infligge danni extra pari al bonus di potenziamento dell'arma.

Arma Ispiratrice

Livello 3+

I comandanti usano questa arma per chiamare a raccolta i loro alleati e aiutarli a sferrare un potente attacco.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione minore. Gli alleati adiacenti al personaggio ottengono un bonus di potere ai tiri dei danni equivalente al bonus di potenziamento dell'arma fino alla fine del suo turno successivo.

**Arma Laceracielo**

Livello 9+

La traiettoria delle munizioni di questa arma provoca una forte turbolenza, intralciando o bloccando la capacità di una creatura volante di restare in aria.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Arma: Qualsiasi a distanza

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d12 danni per punto di potenziamento contro un bersaglio volante.

Proprietà: Quando un bersaglio volante viene colpito da questa arma, la sua velocità di volo viene dimezzata fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un bersaglio in volo usando questa arma. Il bersaglio cade di 10 quadretti. Se colpisce il terreno, si considera prono ma non subisce danni dalla caduta.

Arma Lacerante

Livello 4+

Quando quest'ascia si abbatte sul nemico con forza devastante, il personaggio può continuare il suo assalto.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Ascia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, e il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia contro lo stesso bersaglio.

Arma Ladresca

Livello 5+

Questa arma aggiunge al danno la beffa, rubando le proprietà delle vittime che colpisce.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Arma: Lama leggera

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il personaggio effettua una prova di Manolesta per svuotare le tasche del bersaglio, ignorando la penalità di -10 per l'uso dell'abilità durante il combattimento. In aggiunta, il personaggio riceve un bonus di potere alla prova equivalente al bonus di potenziamento dell'arma.

Arma del Lampo Tempestoso

Livello 14+

Questa arma pulsa di energia elementale, e impugnarla è come tenere fra le mani il potere e la furia di una potente tempesta.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Lancia, martello

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni da fulmine per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Fulmine): Azione standard. Dall'arma scaturisce una scarica di fulmini. Il personaggio effettua un attacco: Gittata 10; Forza o Costituzione contro Riflessi (al tiro per colpire si applica un bonus pari al bonus di potenziamento dell'arma); se colpito, il bersaglio subisce 2[A] + modificatore di Forza danni da fulmine, e la scarica infligge danni da fulmine equivalenti al bonus di potenziamento dell'arma a tutte le creature adiacenti al bersaglio.

Livello 24 o 29: 3[A] + modificatore di Forza danni da fulmine, e danni da fulmine equivalenti al doppio del bonus di potenziamento dell'arma a tutti i nemici adiacenti al bersaglio.

Arma Leggendaria

Livello 25+

Le leggende nascono quando gli eroi compiono azioni incredibili, e questa arma concede loro qualche opportunità in più.

Liv 25	+5	625.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
--------	----	------------	--------	----	--------------

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando ottiene un colpo critico. Può compiere un'azione standard.

Arma di Legnobronzo

Livello 8+

Le creature della Coltre Oscura sono particolarmente vulnerabili a questo legno duro dal colore bruno rossiccio.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento contro le creature dell'ombra.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il bersaglio viene evidenziato da un'aura dorata e non ottiene i benefici dell'occultamento o della copertura (tiro salvezza termina). Il bersaglio gode normalmente dei benefici dell'occultamento superiore o della copertura superiore. Se il bersaglio è una creatura che ha origine d'ombra, subisce anche una penalità di -2 ai tiri per colpire (l'effetto termina con lo stesso tiro salvezza indicato sopra).



Arma del lampo tempestoso

Arma Logorante Livello 11+

Ogni colpo sferrato con questa arma indebolisce l'armatura e la risolutezza.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Ogni volta che il personaggio colpisce in mischia con questa arma, il bersaglio subisce una penalità cumulativa di -1 alla CA. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza per terminare l'intera penalità, ma può riceverla di nuovo in attacchi successivi.

Arma Maciullatrice Livello 8+

Questa arma è perfetta per sfondare barriere, buttare a terra nemici e aprire contenitori.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Lama pesante, martello, mazza

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d12 danni per punto di potenziamento contro costrutti e oggetti.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando il bersaglio si muove nel suo turno con una modalità di movimento diversa dal teletrasporto, il primo quadrato in cui si muove viene determinato dal personaggio. In aggiunta, se la creatura ha la parola chiave "costrutto", subisce 1d10 danni.

Livello 13 o 18: 2d10 danni.

Livello 23 o 28: 3d10 danni.

Arma del Maestro di Battaglia Livello 14+

Questa arma consente al personaggio di usare di nuovo i poteri che ha già speso.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio recupera l'uso di un potere a incontro.

Arma del Mago Livello 2+

Alcuni incantatori scelgono questa lama per la sua capacità di convertire il potere di un incantesimo in precisione in mischia.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Arma: Lama leggera, lama pesante

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Chiunque possieda competenza nelle armi semplici o nel pugnale è competente anche in questa arma.

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio può spendere un potere arcano a incontro per recuperare l'uso di un potere marziale a incontro da lui conosciuto di pari livello o inferiore.

Arma del Medico Livello 4+

Un guerriero divino di qualsiasi tipo può usare questa arma per procurarsi la vittoria nel nome del suo dio.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni radiosi per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio usa un potere di Incanalare Divinità durante il combattimento, un alleato entro 10 quadretti da lui recupera un numero di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio più il bonus di potenziamento dell'arma.

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio ottiene un uso aggiuntivo di Incanalare Divinità per questo incontro.

Arma Moltiplicante Livello 7+

Questa arma si suddivide in vari pezzi quando il personaggio attacca, colpendo diversi nemici e poi riprendendo la sua forma normale.

Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo			

Arma: Mazzafrusto

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Un nemico adiacente al bersaglio dell'attacco subisce danni pari al modificatore di Destrezza del personaggio + il bonus di potenziamento dell'arma.

Arma di Moradin Livello 19+

Questo martello reca il peso della terra e conferisce a un seguace di Moradin la forza d'urto necessaria per abbattere i propri nemici.

Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 24	+5	525.000 mo			

Arma: Martello

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d12 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Se il personaggio è un seguace di Moradin, può usare questa arma come simbolo sacro. Quando la utilizza in questo modo, può aggiungere il bonus di potenziamento (ma non quello di competenza) ai tiri per colpire e ai tiri dei danni. Se non è un seguace di Moradin, non trae beneficio dalla proprietà e non può usare il potere dell'arma.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Effettuare un attacco secondario: Emanazione ad area 2 centrata sulla creatura colpita; solo bersagli nemici; Forza o Costituzione contro Tempra (al tiro per colpire si applica un bonus pari al bonus di potenziamento dell'arma); se colpito, il bersaglio subisce 2d6 + modificatore di Costituzione danni ed è buttato a terra prono. Questo attacco secondario non provoca attacchi di opportunità.

Livello 29: 3d6 + modificatore di Costituzione danni.

Arma della Morte Cacciatrice Livello 4+

Questa arma lascia una ferita nera e avvizzita, che continua ad affliggere il nemico anche molto tempo dopo che l'attacco è stato compiuto.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni necrotici per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Necrotico): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il bersaglio subisce 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina). I tiri salvezza per terminare questo effetto incorrono in una penalità di -2.

Livello 12 o 17: 10 danni necrotici continuati.

Livello 22 o 27: 15 danni necrotici continuati.

Arma Necrotica Livello 13+

Le ferite provocate da questa arma prosciugano anche la vitalità del nemico.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Ascia, lama leggera, lama pesante

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni necrotici per punto di potenziamento

Potere (A volontà + Necrotico): Azione gratuita. Metà dei danni inflitti da questa arma sono necrotici. Un'altra azione gratuita riporta i danni a normali.

Potere (Giornaliero + Necrotico): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il bersaglio ottiene vulnerabilità 10 necrotico fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Livello 23 o 28: Vulnerabilità 15 necrotico.



1. Arma necrotica;
2. Arma di Moradin

Arma della Ninniananna Livello 4+

Dopo un colpo di questa arma, il nemico del personaggio diventa letargico, muovendosi sempre più lentamente fino a che non crolla a terra russando sonoramente.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Bastone, martello, mazza, mazzafrusto

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni necrotici per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Sonno): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il personaggio effettua un attacco secondario contro la difesa di Volontà del bersaglio, con un bonus di attacco pari al livello di questa arma più il suo bonus di potenziamento. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio fallisce il primo tiro salvezza contro questo potere, sviene (tiro salvezza termina).

Arma Occultata Livello 8+

Questa arma, per sua natura invisibile, diviene percepibile alla vista solo quando colpisce.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Questa arma è invisibile a chiunque a parte la creatura che la possiede. Come portatore dell'arma, il personaggio ottiene vantaggio in combattimento negli attacchi in mischia compiuti usando l'arma fino a quando non colpisce un bersaglio: a questo punto, l'arma diviene visibile a tutti.

Un'arma occultata torna a essere invisibile dopo essere stata rinfoderata il tempo di un riposo breve (5 minuti).

Arma Oltrepassante Livello 25+

Questa arma su asta si allunga quando il personaggio attacca i nemici distanti, mettendoli entro la sua portata.

Liv 25	+5	625.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
--------	----	------------	--------	----	--------------

Arma: Arma su asta

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Con questa arma, il personaggio può attaccare bersagli a 3 quadretti di distanza da lui, oltre che i nemici più vicini. Può sempre effettuare attacchi di opportunità contro i bersagli adiacenti.

Arma Opportunista Livello 4+

Il nemico rimpiange rapidamente di avere voltato le spalle al portatore di questa arma.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d12 danni per punto di potenziamento con gli attacchi di opportunità.

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico provoca un attacco di opportunità. Il personaggio compie un attacco di opportunità aggiuntivo contro la creatura che l'ha provocato.

Arma Paralizzante Livello 13+

Questa balestra è smaltata con immagini stilizzate di serpenti velenosi, e i suoi quadrelli sfrecciano nell'aria gocciolando tossine venefiche.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi a distanza
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero + Veleno): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il bersaglio è immobilizzato e indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma della Parata Livello 2+

Il portatore di questa arma non abbassa mai davvero le sue difese.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico compie un attacco basilare contro di lui. Il personaggio effettua un attacco basilare in mischia contro quel nemico, con un bonus di potere al tiro per colpire equivalente al bonus di potenziamento dell'arma; se il risultato ottenuto supera quello del tiro per colpire eseguito contro di lui, l'attacco del nemico lo manca. L'attacco basilare in mischia effettuato dal personaggio per bloccare l'attacco dell'avversario non ha altri effetti e non provoca danni.

Arma Penetrante Livello 18+

I protettivi di questa arma possono attraversare completamente il corpo di una creatura e conficcarsi in un altro nemico alle sue spalle.

Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 23	+5	425.000 mo			

Arma: Qualsiasi a distanza
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento
Proprietà: Una volta per round, quando un attacco con questa arma riduce un bersaglio a 0 o meno punti ferita, il personaggio può effettuare un attacco basilare a distanza contro un'altra creatura adiacente al bersaglio del primo attacco.

Arma Perforante Livello 2+

La punta di questa lancia si allunga, penetrando profondamente nelle carni del nemico e lasciando una ferita sanguinante.

Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo			

Arma: Lancia
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un bersaglio con l'arma. Il bersaglio subisce danni continuati pari al modificatore di Destrezza del personaggio + il bonus di potenziamento di questa arma (tiro salvezza termina).



MAVRE BERLANDI

Arma Predatrice

Livello 13+

Questa arma incita silenziosamente il suo proprietario a cacciare nuove prede anche prima di avere finito il suo avversario del momento.

Liv 13 +3 17.000 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d12 danni per punto di potenziamento se il bersaglio è stato marchiato dal personaggio.

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Un bersaglio entro 5 quadretti dal personaggio è marchiato. Questo marchio dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma della Proibizione

Livello 14+

Una creatura colpita da questa arma non può teletrasportarsi.

Liv 14 +3 21.000 mo Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando una creatura si teletrasporta in uno spazio adiacente a lui. La creatura subisce 1[A] danni e non può teletrasportarsi (tiro salvezza termina).

Arma della Punizione

Livello 7+

Questa lama conferisce potere a coloro che cercano vendetta contro un avversario.

Liv 7 +2 2.600 mo Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 12 +3 13.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo
Liv 17 +4 65.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Ogni volta che il personaggio subisce un colpo critico da un nemico, il suo attacco successivo con questa arma contro quel nemico infligge +1d6 danni per punto di potenziamento. L'effetto termina alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma Radiosa

Livello 15+

Questa arma brucia irradiando energia radiosa e luminosa.

Liv 15 +3 25.000 mo Liv 25 +5 625.000 mo
Liv 20 +4 125.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni radiosi per punto di potenziamento

Proprietà: Quando questa arma viene usata per infliggere danni radiosi, il bonus di potenziamento si somma ai tiri dei danni.

Potere (A volontà + Radioso): Azione gratuita. Tutti i danni inflitti da questa arma sono danni radiosi. Un'altra azione gratuita riporta i danni a normali.

Arma Rapida

Livello 3+

Il personaggio può usare questa arma per attaccare con velocità preternaturale.

Liv 3 +1 680 mo Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un bersaglio con questa arma. Il personaggio effettua un attacco basilare in mischia con questa arma contro un bersaglio a sua scelta.

Arma Rimbalzante

Livello 11+

Quando il personaggio scaglia un sasso con questa fionda, il proiettile rimbalza dal bersaglio per colpirne un altro.

Liv 11 +3 9.000 mo Liv 21 +5 225.000 mo
Liv 16 +4 45.000 mo Liv 26 +6 1.125.000 mo

Arma: Fionda

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: Nessuno

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando effettua un attacco a distanza con l'arma. Dopo avere risolto l'attacco, effettua un attacco basilare a distanza con questa arma contro un secondo bersaglio entro 2 quadretti dal primo (trattando lo spazio del primo bersaglio come punto di origine dell'attacco ai fini di determinare la copertura).

Arma Riprovevole

Livello 2+

Un colpo di questa arma rende il nemico meno capace di reagire.

Liv 2 +1 520 mo Liv 17 +4 65.000 mo
Liv 7 +2 2.600 mo Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 12 +3 13.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai suoi tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Arma Risoluta

Livello 8+

Questa arma cerca i punti deboli nella tempra di un nemico anziché le fessure nella sua armatura.

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo

Arma: Ascia, bastone, martello, mazza, piccone

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: + modificatore di Costituzione danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando compie un attacco contro la CA utilizzando questa arma. Questo attacco prende invece di mira la difesa di Tempra.

Arma Rubapensieri Livello 9+

Con questa arma, il personaggio riesce a penetrare non solo le difese fisiche del nemico, ma anche le sue difese mentali.

Liv 9 +2 4.200 mo	Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 14 +3 21.000 mo	Liv 29 +6 2.625.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo	

Arma: Qualsiasi da lancio

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il personaggio effettua un attacco secondario contro la difesa di Volontà del bersaglio. Il bonus di attacco è pari al livello di questa arma più il suo bonus di potenziamento. Se l'attacco colpisce, il personaggio impara la risposta a una domanda di cui il soggetto ha conoscenza e che possa essere espressa con un "sì" o un "no". Se il soggetto non conosce la risposta, il potere non ha effetto.

Livello 14 o 19: Il personaggio impara la risposta a due domande sì/no.

Livello 24 o 29: Il personaggio impara la risposta a tre domande sì/no.

Arma Sacrificale Livello 6+

La vera precisione di questa arma si manifesta al costo della vitalità del suo proprietario.

Liv 6 +2 1.800 mo	Liv 21 +5 225.000 mo
Liv 11 +3 9.000 mo	Liv 26 +6 1.125.000 mo
Liv 16 +4 45.000 mo	

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Spende un impulso curativo, e anziché recuperare punti ferita, fa sì che il bersaglio diventi indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma del Sacro Guaritore Livello 2+

I guaritori che brandiscono questa arma adorano combattere e trovano soddisfazione nel curare i loro alleati mentre attaccano i nemici.

Liv 2 +1 520 mo	Liv 17 +4 65.000 mo
Liv 7 +2 2.600 mo	Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 12 +3 13.000 mo	Liv 27 +6 1.625.000 mo

Arma: Bastone, mazza

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio somma il bonus di potenziamento di questa arma ai punti ferita ripristinati dalla sua parola guaritrice.

Potere (Giornaliero + Guarigione): Azione minore. Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può spendere un impulso curativo e recuperare punti ferita pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Livello 7: Recupera punti ferita pari a 10 + modificatore di Saggezza.

Livello 12: Recupera punti ferita pari a 15 + modificatore di Saggezza.

Livello 17: Recupera punti ferita pari a 20 + modificatore di Saggezza.

Livello 22: Recupera punti ferita pari a 25 + modificatore di Saggezza.

Livello 27: Recupera punti ferita pari a 30 + modificatore di Saggezza.

Arma Sanguinaria Livello 13+

Questa arma beve il sangue delle sue vittime.

Liv 13 +3 17.000 mo	Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo	Liv 28 +6 2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d10 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio riceve un bonus di oggetto +1 nei tiri per colpire i bersagli sanguinanti, e aggiunge ai tiri dei danni contro i bersagli sanguinanti un bonus di oggetto pari al bonus di potenziamento dell'arma.

Arma dello Scamettitore Livello 2+

Preferita da ladri e canaglie, questa lama imprevedibile non è per i deboli di cuore.

Liv 2 +1 520 mo	Liv 17 +4 65.000 mo
Liv 7 +2 2.600 mo	Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 12 +3 13.000 mo	Liv 27 +6 1.625.000 mo

Arma: Lama leggera

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, e il personaggio può scattare di 1 quadretto.

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere prima di effettuare un tiro per colpire. Tirare 1d6 e sottrarre 3; il risultato è un bonus di potere o una penalità da applicare al tiro per colpire.

Arma dello Scuotimento Livello 20+

Questa arma si abbatte con violenza sulle difese del nemico, lasciandolo scosso dal poderoso impatto dell'attacco.

Liv 20 +4 125.000 mo	Liv 30 +6 3.125.000 mo
Liv 25 +5 625.000 mo	

Arma: Martello, mazza, mazzafrusto

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Questa arma ottiene un colpo critico con un risultato di 19 o 20.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco in mischia. Il bersaglio è indebolito e frastornato (tiro salvezza termina entrambi).

Arma Spaccaterra Livello 8+

Le creature della terra sono le più vulnerabili agli attacchi di questa arma.

Liv 8 +2 3.400 mo	Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo	Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo	

Arma: Ascia, fionda, martello, mazza, mazzafrusto, piccone

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, e un bersaglio con la parola chiave "terra" o "vegetale" è anche frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina). Se il bersaglio ha la parola chiave "terra" o "vegetale", subisce una penalità di -5 al tiro salvezza.

Arma Spaventosa

Livello 8+

Coloro che subiscono un grave colpo da questa arma cadono preda dello sconforto, perdendo ogni speranza.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, e il bersaglio subisce il bonus di potenziamento dell'arma come penalità alle difese e alle prove fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Potere (Giornaliero + Paura): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il bersaglio subisce il bonus di potenziamento dell'arma come penalità alle difese e alle prove fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma della Spina Biflora

Livello 14+

La superficie levigata di questa arma è coperta di veleno.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Veleno): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco basilare in mischia. All'inizio del suo turno successivo, il bersaglio subisce nuovamente i danni, ma stavolta sono tutti da veleno.

Arma Spossante

Livello 13+

Questa arma indebolisce il corpo di un nemico con ogni colpo a segno.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Ogni volta che il personaggio colpisce con questa arma, il bersaglio subisce una penalità cumulativa di -1 alla difesa di Tempra (tiro salvezza termina). Un solo tiro salvezza riuscito elimina l'intera penalità, sebbene il bersaglio possa riceverla di nuovo in attacchi successivi.

Arma Sprezzante

Livello 3+

Alcuni guerrieri preferiscono la forza alla precisione, e questa arma è ciò che fa per loro.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia tranne le armi con portata

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Potere (A volontà): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere prima di compiere un attacco in mischia contro un bersaglio adiacente. Ottiene un bonus di potere al tiro dei danni di quell'attacco pari al doppio del bonus di potenziamento dell'arma. Per contro, subisce una penalità di -2 alla CA fino alla fine del suo turno successivo.

Arma Sterminafate

Livello 9+

Rovina delle fate e delle creature capaci di teletrasportarsi, questa arma dalla superficie annerita è la preferita da molti cacciatori.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento contro le creature fatate.

Proprietà: Quando il personaggio colpisce una creatura con questa arma, quella creatura non può teletrasportarsi fino alla fine del turno successivo del personaggio.



1. Arma sterminafate; 2. Trovacarni

Arma dello Sterminio Lontano

Livello 13+

Mentre il personaggio vibra questa arma nell'aria, delle ferite compaiono magicamente sui nemici al di là della sua normale portata.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (A volontà): Azione standard. Il personaggio effettua un attacco basilare in mischia contro un bersaglio distante fino a 5 quadretti da lui.

Arma del Sudario Nero

Livello 10+

Ogni volta che questa arma estingue la forza vitale di un nemico, concede un beneficio al proprietario.

Liv 10 +2 5.000 mo Liv 25 +5 625.000 mo
 Liv 15 +3 25.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo
 Liv 20 +4 125.000 mo

Arma: Ascia, lama leggera, lama pesante

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: Il personaggio ottiene 1d8 punti ferita temporanei per punto di potenziamento.

Proprietà: Ogni volta che un attacco con questa arma riduce un bersaglio a 0 o meno punti ferita, il personaggio ottiene occultamento fino alla fine del suo turno successivo.

Arma Tenace

Livello 19+

Il personaggio che impugna questa arma predilige l'affidabilità piuttosto che la fortuna.

Liv 19 +4 105.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo
 Liv 24 +5 525.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere prima di effettuare un tiro per colpire con l'arma. Il tiro viene eseguito due volte e il personaggio sceglie il risultato migliore.

Arma del Tiranno

Livello 8+

Questa arma dall'aspetto severo consente al personaggio di sfruttare le vulnerabilità dei nemici.

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
 Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
 Liv 18 +4 85.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alla propria velocità quando carica.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine del suo turno successivo, gli attacchi del personaggio con questa arma infliggono 1d6 danni extra per punto di potenziamento contro un bersaglio accecato, indifeso, prono o trattenuto.

Arma del Tiro Perfetto

Livello 2+

Questa arma richiede un portatore abile e astuto che sappia sfrecciare da una copertura all'altra mentre bersaglia i nemici con tiri micidiali.

Liv 2 +1 520 mo Liv 17 +4 65.000 mo
 Liv 7 +2 2.600 mo Liv 22 +5 325.000 mo
 Liv 12 +3 13.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo

Arma: Qualsiasi a distanza

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio infligge +1 danni se nessun alleato si trova più vicino di lui al bersaglio.

Livello 12 o 17: +2 danni.

Livello 22 o 27: +3 danni.

Arma del Tiro Veloce

Livello 3+

Questa arma tira e si ricarica più rapidamente di qualunque altra balestra.

Liv 3 +1 680 mo Liv 18 +4 85.000 mo
 Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
 Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Arma: Balestra

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Caricare questa balestra è un'azione gratuita.

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio compie un attacco basilare a distanza con questa arma.

Arma Trafiggente

Livello 3+

Questa arma si lascia dietro una scheggia effimera che trattiene il nemico nella posizione in cui si trova.

Liv 3 +1 680 mo Liv 18 +4 85.000 mo
 Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
 Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Arma: Lancia, piccone

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un bersaglio con l'arma. Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Arma del Trasferimento

Livello 7+

Con questa arma, i nemici devono stare attenti alle affezioni che impongono al personaggio, perché possono subirle anche loro.

Liv 7 +2 2.600 mo Liv 22 +5 325.000 mo
 Liv 12 +3 13.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo
 Liv 17 +4 65.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Una condizione o danno continuato che affligge il personaggio si trasferisce al bersaglio colpito. La condizione o danno continuato continua a sortire gli effetti normali su questo bersaglio.

Arma della Trasposizione

Livello 14+

Grazie a questa arma, il personaggio e il bersaglio del suo attacco si scambiano di posto.

Liv 14 +3 21.000 mo Liv 24 +5 525.000 mo
 Liv 19 +4 105.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Incontro + Teletrasporto): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un bersaglio con l'arma. Il personaggio e il bersaglio si scambiano di posto.

Arma del Vacillamento

Livello 2+

Quando il personaggio colpisce con questa arma, gli avversari sono obbligati a procedere barcollando nella direzione desiderata.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Arma: Ascia, lama pesante, martello, mazza, mazzafrusto

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Proprietà: Quando il personaggio usa un potere con la parola chiave "arma" e con l'effetto di far scorrere un bersaglio, può sommare il bonus di potenziamento dell'arma al numero di quadretti di cui scorre la vittima.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il bersaglio scorre di un numero di quadretti pari al bonus di potenziamento dell'arma.

Arma Vampirica

Livello 9+

Questa lama succhia il sangue degli avversari, conferendo al personaggio la vitalità perduta dai suoi nemici.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Arma: Lama leggera, lama pesante

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d4 danni per punto di potenziamento, e il personaggio recupera punti ferita pari ai danni inflitti dalla proprietà critico dell'arma.

Proprietà: Tutti i danni inflitti da questa arma sono danni necrotici.

Potere (Giornaliero + Guarigione, Necrotico): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando effettua un attacco riuscito con l'arma. L'attacco infligge 1d8 danni necrotici extra, e il personaggio recupera un identico ammontare di punti ferita.

Livello 14 o 19: +2d8 danni necrotici, e il personaggio recupera lo stesso quantitativo di punti ferita.

Livello 24 o 29: +3d8 danni necrotici, e il personaggio recupera lo stesso quantitativo di punti ferita.

Arma Vendicativa

Livello 5+

Quando è in gioco la vita di un alleato, il portatore di questa arma diventa un avversario mortale.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando un attacco colpisce un alleato sanguinante entro 10 quadretti da lui. Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e +1d10 ai tiri dei danni contro l'attaccante fino alla fine del suo turno successivo.

Livello 15 o 20: +2d10 danni.

Livello 25 o 30: +3d10 danni.

Arma Vigorosa

Livello 16+

Il fusto estremamente incurvato di quest'arco fa sì che ogni freccia colpisca con la potenza di un toro lanciato alla carica.

Liv 16	+4	45.000 mo	Liv 26	+6	1.125.000 mo
Liv 21	+5	225.000 mo			

Arma: Arco

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: Nessuno

Proprietà: Qualunque freccia scoccata da questo arco spinge anche di 1 quadretto il bersaglio colpito.

Chiodo dell'Ombra

Livello 27+

Il portatore di questa arma si muove come un'ombra, silenzioso e invisibile finché non colpisce, per poi scomparire di nuovo.

Liv 22	+5	325.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
--------	----	------------	--------	----	--------------

Arma: Lama leggera

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Illusione): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando utilizza questa arma per colpire un bersaglio che gli concede vantaggio in combattimento. Il personaggio diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo.

Guanti d'Arme Artiglio di Tigre

Livello 8+

Da ognuno di questi guanti d'arma, che infondono nel personaggio la potenza di una tigre che balza sulla preda, si estende verso l'esterno un artiglio affilato.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Guanti d'arma chiodati

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alla propria velocità quando carica.

Potere (Incontro): Azione standard. Il personaggio compie un attacco in carica. Alla fine della carica, effettua due attacchi basilari in mischia contro lo stesso bersaglio usando questa arma. Se entrambi gli attacchi colpiscono, il personaggio infligge 1d6 danni extra.

Livello 13 e 18: +2d6 danni extra.

Livello 23 e 28: +3d6 danni extra.



Lama di Bahamut Livello 19+

Adorna del sacro simbolo di Bahamut, questa spada di platino conferisce al portatore il potere di scatenare la punizione divina sui nemici, rinvigorendo al tempo stesso i suoi alleati.

Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 24	+5	525.000 mo			

Arma: Lama pesante

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d10 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Se il personaggio è un seguace di Bahamut, può usare questa arma come simbolo sacro. Quando la utilizza in questo modo, può aggiungere il bonus di potenziamento (ma non quello di competenza) ai tiri per colpire e ai tiri dei danni. Se non è un seguace di Bahamut, non trae beneficio dalla proprietà e non può usare il potere dell'arma.

Potere (Giornaliero + Forza): Azione standard. Propagazione ravvicinata 5; bersagli nemici; Carisma contro Riflessi (al tiro per colpire si applica un bonus equivalente al bonus di potenziamento dell'arma); 2d8 + modificatore di Carisma danni da forza. Gli alleati nell'area di propagazione non subiscono danni e recuperano punti ferita pari al modificatore di Saggiezza + il modificatore di Carisma del personaggio.

Livello 29: 3d8 + modificatore di Carisma danni da forza.

Lama della Fortuna Livello 3+

La fortuna aiuta gli audaci... e il proprietario di questa arma.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Lama leggera, lama pesante

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può ripetere un tiro per colpire che ha appena effettuato, ma deve accettare il secondo risultato anche se è inferiore.

Lama del Giuramento Livello 4+

Questa squisita arma d'acciaio infligge colpi mortali contro il nemico che il portatore giura di sconfiggere.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Lama leggera, lama pesante

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento contro un bersaglio marchiato dal personaggio.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il prossimo attacco del personaggio contro una creatura marchiato da lui infligge 1d6 danni extra per punto di potenziamento.

Lama della Notte Livello 12+

Quando il portatore di questa arma colpisce il punto vulnerabile di un nemico, lo acceca magicamente.

Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Arma: Lama leggera

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: Il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Potere (Giornaliero + Zona): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere per creare una zona in una emanazione ravvicinata 2. La zona blocca la linea di visuale e dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Lama Solare Livello 4+

Questa pesante spada dorata attacca con la potenza e l'intensità del sole, bruciando i nemici vicini.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Lama pesante

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Questa arma può emettere luce fioca o intensa fino a 20 quadretti. L'intensità e la gittata della fonte luminosa sono controllate dal personaggio.

Potere (A volontà + Radioso): Azione gratuita. Tutti i danni inflitti da questa arma sono danni radiosio. Un'altra azione gratuita riporta i danni a normali.

Potere (Giornaliero + Radioso): Azione standard. Il personaggio fa sì che delle scintille di luce si sprigionino dall'arma e aderiscano ai suoi nemici. Effettuare un attacco: Emanazione ravvicinata 1; bersagli nemici; Forza contro Riflessi (al tiro per colpire si applica un bonus pari al bonus di potenziamento dell'arma); se colpito, il bersaglio subisce 1d8 danni radiosio.

Livello 14 o 19: 2d8 danni radiosio.

Livello 24 o 29: Emanazione ravvicinata 2; 3d8 danni radiosio.

Martello del Patto Livello 7+

Questo martello di acciaio scuro è la proprietà più preziosa di qualsiasi nano warlock che desideri brandire armi e magia con uguale efficacia.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Arma: Martello

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Se il personaggio è un nano, questo martello funziona come strumento da warlock per lui (ma il bonus di competenza nell'arma non si applica ai tiri per colpire dei poteri del warlock).

Proprietà: Quando il personaggio colpisce con questa arma un bersaglio influenzato dagli effetti della Maledizione del Warlock, infligge a quel bersaglio anche i suoi danni da maledizione extra.

Mazza della Guarigione Livello 8+

Quando il personaggio guarisce i suoi alleati, questa arma incrementa la potenza dei suoi poteri curativi.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Mazza

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio usa un potere che ripristina punti ferita a un alleato, si aggiunge alla quantità ripristinata un bonus di oggetto pari al bonus di potenziamento di questa arma.

Prestafortuna

Livello 20+

Questa arma può trasformare la malasorte in buona fortuna.

Liv 20 +4 125.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo
Liv 25 +5 625.000 mo

Arma: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio ottiene un 1 in un tiro per colpire durante il combattimento o quando subisce un colpo critico, questa arma riceve una carica. Non c'è limite al numero di cariche che può contenere, ma l'arma ritorna a 2 cariche dopo un riposo esteso.

Potere (A volontà): Azione gratuita. Il personaggio può spendere un numero di cariche fino al bonus di potenziamento dell'arma per ottenere un bonus di potere al suo prossimo tiro per colpire con questa arma pari al numero di cariche spese.

Spada del Patto

Livello 2+

Gli eladrin warlock prediligono queste sinistre spade lunghe a causa della loro capacità di combinare armi e magia e per il loro potere di controllare la posizione di un nemico.

Liv 2 +1 520 mo Liv 17 +4 65.000 mo
Liv 7 +2 2.600 mo Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 12 +3 13.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo

Arma: Spada lunga

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Se il personaggio è un eladrin, questo martello funziona come strumento da warlock per lui (ma il bonus di competenza nell'arma non si applica ai tiri per colpire dei poteri del warlock).

Potere (Giornaliero ♦ Teletrasporto): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con questa arma un bersaglio influenzato dagli effetti della Maledizione del Warlock. Il bersaglio viene teletrasportato di un numero di quadretti pari a 1 + il bonus di potenziamento dell'arma.

Sussurro di Avandra

Livello 17+

I seguaci di Avandra usano queste lame per incanalare i poteri della fortuna.

Liv 17 +4 65.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo
Liv 22 +5 325.000 mo

Arma: Lama leggera

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Se il personaggio è un seguace di Avandra, può usare questa arma come simbolo sacro. Quando la utilizza in questo modo, può aggiungere il bonus di potenziamento (ma non quello di competenza) ai tiri per colpire e ai tiri dei danni. Se non è un seguace di Avandra, non trae beneficio dalla proprietà e non può usare il potere dell'arma.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può ripetere un tiro per colpire o un tiro dei danni effettuato con questa arma. Deve accettare il risultato del secondo tiro.

Sventura del Mutaforma

Livello 9+

Questa arma imprigiona una creatura mutaforma nella sua forma attuale.

Liv 9 +2 4.200 mo Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 14 +3 21.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo

Arma: Ascia, lama leggera, lama pesante

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d12 danni per punto di potenziamento contro le creature che non si trovano nella loro forma naturale.

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutte le difese contro le creature che non si trovano nella loro forma naturale.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con l'arma. Il bersaglio riprende la sua forma naturale e non può usare poteri che hanno la parola chiave "metamorfosi" (tiro salvezza termina).



1. Sventura del mutaforma; 2. Arma lacerante

Trovacani

Livello 2+

Più sottile della maggior parte delle armi del suo tipo, questa arma si insinua tra le piastre di armatura e persino attraverso le difese magiche.

Liv 2 +1 520 mo Liv 17 +4 65.000 mo
Liv 7 +2 2.600 mo Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 12 +3 13.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un nemico con questa arma. Riceve un bonus di potere +1 al suo prossimo tiro per colpire quel bersaglio utilizzando questa arma.

SIMBOLI SACRI

Canalizzata tramite questo sacro simbolo, la mia fede diviene un'arma temibile.

I simboli sacri si presentano con una varietà di forme e disegni, e i campioni degli dèi li utilizzano come strumenti in battaglia. Nelle mani di chierici e paladini essi sono vere e proprie armi, così come le spade lo sono per i guerrieri.

A volte un simbolo sacro è associato a una specifica divinità e può essere usato solo dagli adoratori di quella divinità. Se gli dèi nella campagna sono diversi da quelli presentati nel *Manuale del Giocatore*, il DM è libero di cambiare i nomi e i prerequisiti di questi simboli sacri per assolvere alle necessità delle sue avventure.

SIMBOLI SACRI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
2	Simbolo di biasimo +1	520
2	Simbolo di buona sorte +1	520
2	Simbolo di divinità +1	520
2	Simbolo di resilienza +1	520
3	Simbolo di confronto +1	680
3	Simbolo di portata divina +1	680
4	Simbolo di mortalità +1	840
4	Simbolo di possanza astrale +1	840
4	Simbolo di vendetta +1	840
5	Simbolo di destino rovinoso +1	1.000
7	Simbolo di biasimo +2	2.600
7	Simbolo di buona sorte +2	2.600
7	Simbolo di divinità +2	2.600
7	Simbolo di libertà +2	2.600
7	Simbolo di perseveranza +2	2.600
7	Simbolo di resilienza +2	2.600
7	Simbolo di scudo +2	2.600
8	Disco lunare di Sehanine +2	3.400
8	Disco solare di Pelor +2	3.400
8	Incudine indistruttibile di Moradin +2	3.400
8	Ingranaggio di Erathis +2	3.400
8	Maschera di Melora +2	3.400
8	Piuma nera della Regina Corvo +2	3.400
8	Occhio di Ioun +2	3.400
8	Pietra di Avandra +2	3.400
8	Pugno di Kord +2	3.400
8	Scaglia di drago di Bahamut +2	3.400
8	Simbolo di confronto +2	3.400
8	Simbolo di portata divina +2	3.400
8	Stella di Corellon +2	3.400
9	Simbolo di mortalità +2	4.200
9	Simbolo di penitenza +2	4.200
9	Simbolo di possanza astrale +2	4.200
9	Simbolo di vendetta +2	4.200
10	Simbolo di destino rovinoso +2	5.000
12	Simbolo di biasimo +3	13.000
12	Simbolo di buona sorte +3	13.000
12	Simbolo di divinità +3	13.000
12	Simbolo di legame vitale +3	13.000

SIMBOLI SACRI (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
12	Simbolo di libertà +3	13.000
12	Simbolo di perseveranza +3	13.000
12	Simbolo di resilienza +3	13.000
12	Simbolo di scudo +3	13.000
13	Disco lunare di Sehanine +3	17.000
13	Disco solare di Pelor +3	17.000
13	Incudine indistruttibile di Moradin +3	17.000
13	Ingranaggio di Erathis +3	17.000
13	Maschera di Melora +3	17.000
13	Occhio di Ioun +3	17.000
13	Pietra di Avandra +3	17.000
13	Piuma nera della Regina Corvo +3	17.000
13	Pugno di Kord +3	17.000
13	Scaglia di drago di Bahamut +3	17.000
13	Simbolo di confronto +3	17.000
13	Simbolo di portata divina +3	17.000
13	Stella di Corellon +3	17.000
14	Simbolo di mortalità +3	21.000
14	Simbolo di penitenza +3	21.000
14	Simbolo di possanza astrale +3	21.000
14	Simbolo di riprovazione +3	21.000
14	Simbolo di vendetta +3	21.000
15	Simbolo di destino rovinoso +3	25.000
15	Simbolo di fulgore +3	25.000
15	Simbolo di rinnovamento +3	25.000
15	Simbolo del sacerdote di guerra +3	25.000
17	Simbolo di biasimo +4	65.000
17	Simbolo di buona sorte +4	65.000
17	Simbolo di dedizione +4	65.000
17	Simbolo di divinità +4	65.000
17	Simbolo di legame vitale +4	65.000
17	Simbolo di libertà +4	65.000
17	Simbolo di perseveranza +4	65.000
17	Simbolo di resilienza +4	65.000
17	Simbolo di scudo +4	65.000
17	Simbolo di sostegno +4	65.000
18	Disco lunare di Sehanine +4	85.000
18	Disco solare di Pelor +4	85.000
18	Incudine indistruttibile di Moradin +4	85.000
18	Ingranaggio di Erathis +4	85.000
18	Maschera di Melora +4	85.000
18	Occhio di Ioun +4	85.000
18	Pietra di Avandra +4	85.000
18	Piuma nera della Regina Corvo +4	85.000
18	Pugno di Kord +4	85.000
18	Scaglia di drago di Bahamut +3	85.000
18	Simbolo di confronto +4	85.000
18	Simbolo di portata divina +4	85.000
18	Simbolo di sacrificio +4	85.000
18	Stella di Corellon +4	85.000
19	Simbolo di mortalità +4	105.000
19	Simbolo di penitenza +4	105.000
19	Simbolo di possanza astrale +4	105.000
19	Simbolo di riprovazione +4	105.000
19	Simbolo di vendetta +4	105.000
20	Simbolo di destino rovinoso +4	125.000
20	Simbolo di fulgore +4	125.000
20	Simbolo di rinnovamento +4	125.000
20	Simbolo del sacerdote di guerra +4	125.000



SIMBOLI SACRI (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
22	Simbolo di biasimo +5	325.000
22	Simbolo di buona sorte +5	325.000
22	Simbolo di dedizione +5	325.000
22	Simbolo di divinità +5	325.000
22	Simbolo di legame vitale +5	325.000
22	Simbolo di libertà +5	325.000
22	Simbolo di perseveranza +5	325.000
22	Simbolo di resilienza +5	325.000
22	Simbolo di scudo +5	325.000
22	Simbolo di sostegno +5	325.000
23	Disco lunare di Sehanine +5	425.000
23	Disco solare di Pelor +5	425.000
23	Incudine indistruttibile di Moradin +5	425.000
23	Ingranaggio di Erathis +5	425.000
23	Maschera di Melora +5	425.000
23	Occhio di Ioun +5	425.000
23	Pietra di Avandra +5	425.000
23	Piuma nera della Regina Corvo +5	425.000
23	Pugno di Kord +5	425.000
23	Scaglia di drago di Bahamut +5	425.000
23	Simbolo di confronto +5	425.000
23	Simbolo di portata divina +5	425.000
23	Simbolo di sacrificio +5	425.000
23	Stella di Corellon +5	425.000
24	Simbolo di mortalità +5	525.000
24	Simbolo di penitenza +5	525.000
24	Simbolo di possanza astrale +5	525.000
24	Simbolo di riprovazione +5	525.000
24	Simbolo di vendetta +5	525.000
25	Simbolo di dannazione +5	625.000
25	Simbolo di destino rovinoso +5	625.000
25	Simbolo di fulgore +5	625.000
25	Simbolo di rinnovamento +5	625.000
25	Simbolo del sacerdote di guerra +5	625.000
25	Simbolo di vendetta radiosa +5	625.000
27	Simbolo di biasimo +6	1.625.000
27	Simbolo di buona sorte +6	1.625.000
27	Simbolo di dedizione +6	1.625.000
27	Simbolo di divinità +6	1.625.000
27	Simbolo di legame vitale +6	1.625.000
27	Simbolo di libertà +6	1.625.000
27	Simbolo di perseveranza +6	1.625.000
27	Simbolo di resilienza +6	1.625.000
27	Simbolo di scudo +6	1.625.000
27	Simbolo di sostegno +6	1.625.000
28	Disco lunare di Sehanine +6	2.125.000
28	Disco solare di Pelor +6	2.125.000
28	Incudine indistruttibile di Moradin +6	2.125.000
28	Ingranaggio di Erathis +6	2.125.000
28	Maschera di Melora +6	2.125.000
28	Occhio di Ioun +6	2.125.000
28	Pietra di Avandra +6	2.125.000
28	Piuma nera della Regina Corvo +6	2.125.000
28	Pugno di Kord +6	2.125.000
28	Scaglia di drago di Bahamut +6	2.125.000
28	Simbolo di confronto +6	2.125.000
28	Simbolo di portata divina +6	2.125.000
28	Simbolo di sacrificio +6	2.125.000

SIMBOLI SACRI (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
28	Stella di Corellon +6	2.125.000
29	Simbolo di mortalità +6	2.625.000
29	Simbolo di penitenza +6	2.625.000
29	Simbolo di possanza astrale +6	2.625.000
29	Simbolo di riprovazione +6	2.625.000
29	Simbolo di vendetta +6	2.625.000
30	Simbolo di dannazione +6	3.125.000
30	Simbolo di destino rovinoso +6	3.125.000
30	Simbolo di fulgore +6	3.125.000
30	Simbolo di reviviscenza +6	3.125.000
30	Simbolo di rinnovamento +6	3.125.000
30	Simbolo del sacerdote di guerra +6	3.125.000
30	Simbolo di vendetta radiosa +6	3.125.000

Disco Lunare di Sehanine

Livello 8+

Questo simbolo permette al suo utilizzatore di stendere una cortina oscurante sopra un nemico, confondendolo per un breve tempo.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Strumento (Simbolo sacro)

Prerequisito: Per poter usare questo simbolo, il personaggio deve essere un seguace di Sehanine.

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Il bersaglio subisce una penalità di -5 al primo tiro per colpire da lui eseguito prima dell'inizio del turno successivo del personaggio.

Disco Solare di Pelor

Livello 8+

Questo simbolo sacro lampeggia di luce mentre la fede del personaggio scatena energia radiosa che scotta i suoi nemici.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Strumento (Simbolo sacro)

Prerequisito: Per poter usare questo simbolo, il personaggio deve essere un seguace di Pelor.

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d10 danni radiosi per punto di potenziamento

Potere (A volontà + Radioso): Azione gratuita. Tutti i danni inflitti da poteri che usano questo simbolo sacro sono danni radiosi. Un'altra azione gratuita riporta i danni a normali.

Incudine Indistruttibile di Moradin Livello 8+

Questo simbolo sacro a forma di incudine permette al personaggio di conferire a un alleato la robustezza dei prodotti di Moradin.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Strumento (Simbolo sacro)

Prerequisito: Per poter usare questo simbolo, il personaggio deve essere un seguace di Moradin.

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Livello 18 o 23: Resistenza 10 a tutti i danni.

Livello 28: Resistenza 15 a tutti i danni.

Ingranaggio di Erathis Livello 8+

Questo simbolo sacro consente al personaggio di imbrigliare momentaneamente la volontà di Erathis per spingere un alleato ad agire alacramente.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Strumento (Simbolo sacro)

Prerequisito: Per poter usare questo simbolo, il personaggio deve essere un seguace di Erathis.

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio esegue il proprio turno non appena termina quello del personaggio. Il suo posto nell'ordine di iniziativa viene alterato, spostandosi direttamente dopo quello del personaggio.

Maschera di Melora Livello 8+

Modellato a forma di foglia o di conchiglia, questo simbolo incanalava la fede del personaggio, rafforzando la sua risolutezza davanti alle creature innaturali.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Strumento (Simbolo sacro)

Prerequisito: Per poter usare questo simbolo, il personaggio deve essere un seguace di Melora.

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento contro le creature aberranti.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce una creatura aberrante con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire le creature aberranti fino alla fine dell'incontro.



1. Pugno di Kord; 2. Stella di Corellon; 3. Disco solare di Pelor;
4. Piuma nera della Regina Corvo; 5. Ingranaggio di Erathis;
6. Incudine indistruttibile di Moradin

Occhio di Ioun

Livello 8+

Un simbolo sacro a forma di occhio, l'icona di Ioun permette al personaggio di attingere al potere della profezia per evitare i pericoli del futuro.

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Prerequisito: Per poter usare questo simbolo, il personaggio deve essere un seguace di Ioun.

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. In qualunque momento fino alla fine dell'incontro, il personaggio può costringere il bersaglio colpito a ripetere il tiro di un attacco compiuto contro il personaggio. Il bersaglio deve accettare il secondo risultato.

Pietra di Avandra

Livello 8+

Mormorando una veloce preghiera a Avandra, la fede del personaggio viene incanalata attraverso questa pietra per cambiare la sorte a suo favore.

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Prerequisito: Per poter usare questo simbolo, il personaggio deve essere un seguace di Avandra.

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può ripetere un tiro per colpire effettuato mediante questo simbolo sacro e usare il nuovo risultato.

Pluma Nera della Regina Corvo

Livello 8+

Questa piuma d'onice trasforma la forza vitale di un nemico ucciso in energia del freddo, che può essere proiettata contro un altro avversario.

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Prerequisito: Per poter usare questo simbolo, il personaggio deve essere un seguace della Regina Corvo.

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni da freddo per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Freddo): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando riduce un bersaglio a 0 o meno punti ferita mediante un attacco che utilizza il simbolo sacro. Una creatura entro 5 quadretti dal bersaglio subisce danni da freddo pari al modificatore di Carisma del personaggio ed è immobilizzata (tiro salvezza termina).

Pugno di Kord

Livello 8+

Kord preferisce coloro che dimostrano forza, perciò quando il personaggio ha successo in un attacco usando questo simbolo a forma di pugno, il suo attacco successivo colpisce più duramente.

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Prerequisito: Per poter usare questo simbolo, il personaggio deve essere un seguace di Kord.

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni da fulmine per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio colpisce con un attacco assistito da questo strumento, riceve un bonus ai tiri dei danni con le armi in mischia pari al bonus di potenziamento del simbolo sacro fino alla fine del suo turno successivo. (Il bonus è cumulativo con qualsiasi bonus di potenziamento posseduto dall'arma usata nell'attacco.)

Scaglia di Drago di Bahamut

Livello 8+

Adornato dall'immagine del Drago di Platino, questo simbolo a forma di scaglia di drago conferisce protezione agli alleati vicini.

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Prerequisito: Per poter usare questo simbolo, il personaggio deve essere un seguace di Bahamut.

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Ogni alleato entro 2 quadretti dal personaggio riceve un bonus di potere +1 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Simbolo di Blasimo

Livello 2+

Questo simbolo infligge un attacco debilitante che prosciuga la vitalità di un nemico e intralcia la sua capacità di proseguire il combattimento.

Liv 2 +1 520 mo Liv 17 +4 65.000 mo
Liv 7 +2 2.600 mo Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 12 +3 13.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un bersaglio con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quel bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza e non può recuperare punti ferita in alcun modo.

Simbolo di Buona Sorte

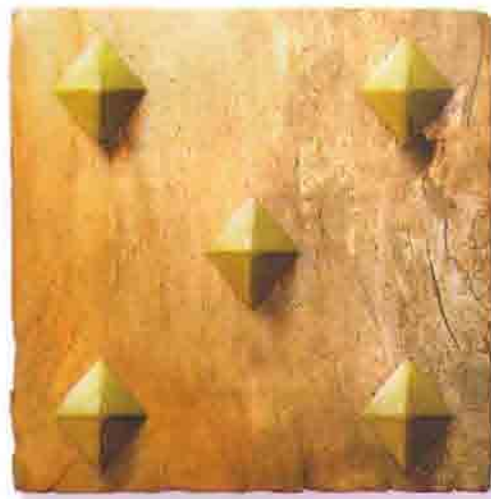
Livello 2+

La fortuna divina favorisce il personaggio, potenziando la sua capacità di colpire i nemici con precisione.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Il personaggio riceve un bonus di potere +2 al prossimo tiro per colpire che effettua prima della fine del suo turno successivo.



Simbolo di buona sorte

Simbolo di Confronto

Livello 3+

Questo simbolo sacro amplifica la potenza della sfida divina del personaggio.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento contro i nemici attualmente marchiati dal personaggio.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. La sfida divina rimane in effetto sul bersaglio attuale fino alla fine del turno successivo del personaggio, anche se normalmente avrebbe fine.

Simbolo di Dannazione

Livello 25+

Il pio odio per il nemico del personaggio viene rafforzato da questo simbolo sacro.

Liv 25	+5	625.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
--------	----	------------	--------	----	--------------

Strumento (Simbolo sacro)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento, e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 a tutti gli attacchi fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Il bersaglio riceve vulnerabilità 5 a tutti gli attacchi fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Simbolo di Dedizione

Livello 17+

Quando il personaggio abbatte un avversario che ha marchiato come nemico del suo dio, questo simbolo sacro gli conferisce protezione divina contro quel nemico.

Liv 17	+4	65.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
Liv 22	+5	325.000 mo			

Strumento (Simbolo sacro)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento contro i nemici attualmente marchiati dal personaggio.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro un bersaglio attualmente marchiato da lui. Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Simbolo di Destino Rovinoso

Livello 5+

Questo simbolo lampeggia di luce divina quando il personaggio fa valere il proprio vantaggio su un nemico.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d12 danni per punto di potenziamento contro i nemici attualmente marchiati dal personaggio.

Proprietà: Quando il personaggio usa il simbolo sacro per attaccare un bersaglio attualmente marchiato da lui, riceve un bonus di +1 al tiro per colpire.

Simbolo di Divinità

Livello 2+

Questo simbolo sacro concentra la potenza degli attacchi divini del personaggio, permettendogli di imbrigliarla nuovamente.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Per questo incontro, il personaggio ottiene un uso aggiuntivo di Incanalare Divinità.

Simbolo di Fulgore

Livello 15+

Questo simbolo sacro riluce dello spirito fiammeggiante della devozione del personaggio, trasformando l'intensità delle sue credenze in potenza accecante.

Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni radiosi per punto di potenziamento, e il bersaglio è accecato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Il bersaglio è accecato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.



Simbolo di fulgore

Simbolo di Legame Vitale Livello 11+

Questo simbolo devia una parte dell'energia impressa a un attacco indirizzandola su un alleato vicino sotto forma di guarigione.

Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Guarigione): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. L'attacco causa solo la metà dei danni. Il personaggio o un suo alleato entro 10 quadretti recupera punti ferita pari all'ammontare ridotto di danni inflitti.

Simbolo di Libertà Livello 7+

Questo simbolo permette al personaggio o a uno dei suoi alleati di liberarsi da determinate condizioni debilitanti.

Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo			

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Il personaggio o un suo alleato entro 10 quadretti può effettuare un tiro salvezza contro qualsiasi effetto che includa le condizioni dominato, immobilizzato, rallentato o trattenuto. Il bonus di potenziamento del simbolo si aggiunge come bonus di potere al tiro salvezza.

Simbolo di Mortalità Livello 4+

Questo simbolo è un potente strumento contro non morti e immortali.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento contro non morti o creature immortali.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il prossimo attacco del personaggio con questo simbolo sacro infligge 1d4 danni extra. Se la creatura ha l'origine immortale o la parola chiave "non morto", subisce invece 1d8 danni extra.

Livello 14 o 19: 2d4 danni extra o 2d8 danni extra se il bersaglio ha l'origine immortale o la parola chiave "non morto".

Livello 24 o 29: 3d4 danni extra o 3d8 danni extra se il bersaglio ha l'origine immortale o la parola chiave "non morto".

Simbolo di Penitenza Livello 9+

Questo simbolo garantisce che la luce continui a scottare il nemico anche dopo l'attacco iniziale del personaggio.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni radiosi per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Radioso): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Il bersaglio subisce 5 danni radiosi quando usa un'azione standard per attaccare (tiro salvezza termina).

Livello 19 o 24: 10 danni radiosi.

Livello 29: 15 danni radiosi.

Simbolo di Perseveranza Livello 7+

Questo simbolo brilla di luminosità interiore, preservando un frammento della forza vitale del personaggio per poi restituirglielo quando lui o un alleato ne ha più bisogno.

Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo			

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Guarigione): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Un alleato morente entro 20 quadretti dal personaggio recupera punti ferita come se avesse speso un impulso curativo; il bonus di potenziamento del simbolo si somma all'ammontare di punti ferita recuperati.



Simbolo di Portata Divina

Livello 3+

Questo simbolo consente al personaggio di estendere la portata della propria punizione contro i nemici della sua divinità.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento con attacchi a distanza e ad area.

Proprietà: Quando il personaggio usa il simbolo sacro per effettuare un attacco a distanza o ad area, il bonus di potenziamento del simbolo si somma alla gittata. Per esempio, un simbolo di portata divina +3 farebbe aumentare una "emanazione ad area 5 entro 10 quadretti" in una "emanazione ad area 5 entro 13 quadretti".

Simbolo di Possanza Astrale

Livello 4+

Questo simbolo è un potente ausilio contro le creature del Caos Elementale.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento contro le creature elementali.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Ogni creatura elementale colpita dall'attacco subisce +1d10 danni.

Livello 14 o 19: +2d10 danni contro le creature elementali.

Livello 24 o 29: +3d10 danni contro le creature elementali.

Simbolo di Resilienza

Livello 2+

Questo simbolo amplifica la fiducia del personaggio e permette ai suoi alleati di scrollarsi di dosso anche gli effetti più mortali.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un bersaglio con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Il personaggio o un suo alleato entro 10 quadretti può effettuare un tiro salvezza contro un effetto che può essere terminato da tale tiro; il bonus di potenziamento del simbolo sacro si aggiunge come bonus di potere al tiro salvezza.

Simbolo di Reviviscenza

Livello 30

Questo simbolo racchiude il potere di riportare in vita un alleato morto o morente.

Liv 30	+6	3.125.000 mo
--------	----	--------------

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Guarigione): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un bersaglio con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Spendendo due impulsi curativi, il personaggio non recupera alcun punto ferita ma può scegliere un alleato morente entro 10 quadretti da lui. Quell'alleato viene riportato in vita al suo valore sanguinante di punti ferita. Questo potere non può riportare in vita un alleato morto da più di 1 giorno.

Simbolo di Rinnovamento

Livello 15+

Il personaggio incanala la propria convinzione attraverso questo simbolo, concedendo a se stesso o a un alleato vicino incredibili poteri rigenerativi.

Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Guarigione): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando riduce un bersaglio a 0 o meno punti ferita tramite un attacco con il simbolo sacro. Il personaggio o un suo alleato entro 5 quadretti ottiene rigenerazione 5 per il resto dell'incontro. Livello 25 o 30: Rigenerazione 10.

Simbolo di Riprovazione

Livello 14+

La fede del personaggio trasforma questo simbolo sacro dall'aspetto comune in un faro ipnotizzante che distrae i nemici.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, e il bersaglio è frastornato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Il bersaglio è frastornato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.



Simbolo del Sacerdote di Guerra Livello 25+

Questo simbolo consente al personaggio di trasformare il suo vantaggio in battaglia in un effetto rafforzante per i suoi alleati.

Liv 15 +3 25.000 mo Liv 25 +5 625.000 mo
Liv 20 +4 125.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Ogni volta che il personaggio colpisce con un attacco che usa questo simbolo sacro, un alleato cosciente entro 5 quadretti da lui recupera un ammontare di punti ferita pari al bonus di potenziamento del simbolo.

Simbolo di Sacrificio Livello 18+

Quando il personaggio sferra un attacco con questo simbolo, può scegliere di sacrificare una parte della propria vitalità per assistere un compagno vicino.

Liv 18 +4 85.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 23 +5 425.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Ogni volta che il personaggio colpisce con un attacco effettuato mediante questo simbolo sacro, può scegliere di perdere un numero di punti ferita fino al valore del bonus di potenziamento del simbolo. Se lo fa, un alleato entro 5 quadretti da lui può effettuare un tiro salvezza contro un effetto che può essere terminato in questo modo, con un bonus al tiro salvezza pari al numero di punti ferita sacrificati dal personaggio.

Simbolo di Scudo Livello 7+

Il simbolo sacro del personaggio si illumina, evocando una impalpabile aureola protettiva.

Liv 7 +2 2.600 mo Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 12 +3 13.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo
Liv 17 +4 65.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Lui o un suo alleato entro 2 quadretti ottengono un bonus di potere +2 alla CA e alla difesa di Riflessi fino alla fine del turno successivo del personaggio.



Simbolo di scudo

Simbolo di Sostegno Livello 17+

Questo simbolo è infuso di un frammento della coscienza del personaggio, che gli consente di rivolgere altrove la sua attenzione in battaglia mentre mantiene attivi altri poteri.

Liv 17 +4 65.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo
Liv 22 +5 325.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione minore. Uno dei poteri del personaggio che ha un effetto che termina in questo turno dura invece fino alla fine del suo turno successivo.

Simbolo di Vendetta Livello 4+

Questo simbolo consente al personaggio di scatenare la sua ira contro i nemici, rispondendo ai loro attacchi con effetti devastanti.

Liv 4 +1 840 mo Liv 19 +4 105.000 mo
Liv 9 +2 4.200 mo Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 14 +3 21.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Se il bersaglio dell'attacco ha inflitto danni al personaggio o a un suo alleato dopo la fine dell'ultimo turno del personaggio, l'attacco infligge 1d8 danni extra.

Se il bersaglio dell'attacco ha ridotto il personaggio o un suo alleato a 0 o meno punti ferita dopo la fine dell'ultimo turno del personaggio, l'attacco infligge invece 2d8 danni extra.

Livello 14 o 19: +2d8 o +4d8 danni.

Livello 24 o 29: +3d8 o +6d8 danni.

Simbolo di Vendetta Radiosa Livello 25+

Quando il personaggio assale un nemico con i suoi attacchi, questo simbolo fa sì che i suoi colpi brucino di energia radiosa.

Liv 25 +5 625.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni radiosi per punto di potenziamento, o +1d10 danni radiosi per punto di potenziamento se il bersaglio ha attaccato un alleato del personaggio dopo la fine del turno di quest'ultimo.

Proprietà: Se l'attacco con questo simbolo sacro colpisce un nemico che ha attaccato un alleato del personaggio dopo la fine del turno di quest'ultimo, infligge 1d10 danni extra a quel nemico.

Stella di Corellon Livello 8+

Questo pendente a forma di stella lampeggia di luce interiore quando il personaggio impiega energie arcane o divine.

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)

Prerequisito: Per poter usare questo simbolo, il personaggio deve essere un seguace di Corellon.

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio può utilizzare questo simbolo sacro come strumento con qualsiasi potere arcano.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che utilizza il simbolo sacro. Per quell'incontro, ottiene un uso aggiuntivo del potere parola guaritrice o del privilegio di classe Incanalare Divinità.

BACCHETTE

Nelle mani di un incantatore, una bacchetta può trasformare anche gli incantesimi più semplici in un arsenale mortale.

Alcune bacchette contengono poteri intrinseci che consentono ai loro portatori di scatenare terrificanti scariche di energia; altre trasformano i loro poteri a volontà in attacchi molto più letali.

BACCHETTE

Liv	Nome	Prezzo (mo)
3	Bacchetta della devastazione psichica +1	680
3	Bacchetta delle fiamme +1	680
3	Bacchetta di forza +1	680
3	Bacchetta della forza soverchiante +1	680
3	Bacchetta del freddo +1	680
3	Bacchetta del fulgore +1	680
3	Bacchetta del fuoco infernale +1	680
3	Bacchetta del maestro di dardo incantato +1	680
3	Bacchetta del maestro di deflagrazione mistica +1	680
3	Bacchetta del maestro di empio fulgore +1	680
3	Bacchetta del maestro di esplosione rovente +1	680
3	Bacchetta del maestro di intimorire infernale +1	680
3	Bacchetta del maestro di nube di pugnali +1	680
3	Bacchetta del maestro di onda tonante +1	680
3	Bacchetta del maestro di raggio di gelo +1	680
3	Bacchetta del maestro di sguardo penetrante +1	680
3	Bacchetta del tuono +1	680
8	Bacchetta della devastazione psichica +2	3.400
8	Bacchetta delle fiamme +2	3.400
8	Bacchetta di forza +2	3.400
8	Bacchetta della forza soverchiante +2	3.400
8	Bacchetta del freddo +2	3.400
8	Bacchetta del fulgore +2	3.400
8	Bacchetta del fuoco infernale +2	3.400
8	Bacchetta del maestro di dardo incantato +2	3.400
8	Bacchetta del maestro di deflagrazione mistica +2	3.400
8	Bacchetta del maestro di empio fulgore +2	3.400
8	Bacchetta del maestro di esplosione rovente +2	3.400
8	Bacchetta del maestro di intimorire infernale +2	3.400
8	Bacchetta del maestro di nube di pugnali +2	3.400
8	Bacchetta del maestro di onda tonante +2	3.400
8	Bacchetta del maestro di raggio di gelo +2	3.400
8	Bacchetta del maestro di sguardo penetrante +2	3.400
8	Bacchetta del tuono +2	3.400
10	Bacchetta precisa dello spruzzo colorato +2	5.000
13	Bacchetta della devastazione psichica +3	17.000
13	Bacchetta delle fiamme +3	17.000
13	Bacchetta di forza +3	17.000
13	Bacchetta della forza soverchiante +3	17.000
13	Bacchetta del freddo +3	17.000
13	Bacchetta del fulgore +3	17.000
13	Bacchetta del fuoco infernale +3	17.000
13	Bacchetta del maestro di dardo incantato +3	17.000
13	Bacchetta del maestro di deflagrazione mistica +3	17.000

BACCHETTE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
13	Bacchetta del maestro di empio fulgore +3	17.000
13	Bacchetta del maestro di esplosione rovente +3	17.000
13	Bacchetta del maestro di intimorire infernale +3	17.000
13	Bacchetta del maestro di nube di pugnali +3	17.000
13	Bacchetta del maestro di onda tonante +3	17.000
13	Bacchetta del maestro di raggio di gelo +3	17.000
13	Bacchetta del maestro di sguardo penetrante +3	17.000
13	Bacchetta del tuono +3	17.000
14	Bacchetta sicura del ghiaccio rovente +3	21.000
14	Bacchetta sicura dell'ululato del destino +3	21.000
15	Bacchetta delle fiamme erompendi +3	25.000
15	Bacchetta precisa dello spruzzo colorato +3	25.000
18	Bacchetta della devastazione psichica +4	85.000
18	Bacchetta delle fiamme +4	85.000
18	Bacchetta di forza +4	85.000
18	Bacchetta della forza soverchiante +4	85.000
18	Bacchetta del freddo +4	85.000
18	Bacchetta del fulgore +4	85.000
18	Bacchetta del fuoco infernale +4	85.000
18	Bacchetta del maestro di dardo incantato +4	85.000
18	Bacchetta del maestro di deflagrazione mistica +4	85.000
18	Bacchetta del maestro di empio fulgore +4	85.000
18	Bacchetta del maestro di esplosione rovente +4	85.000
18	Bacchetta del maestro di intimorire infernale +4	85.000
18	Bacchetta del maestro di nube di pugnali +4	85.000
18	Bacchetta del maestro di onda tonante +4	85.000
18	Bacchetta del maestro di raggio di gelo +4	85.000
18	Bacchetta del maestro di sguardo penetrante +4	85.000
18	Bacchetta del tuono +4	85.000
19	Bacchetta sicura del ghiaccio rovente +4	105.000
19	Bacchetta sicura dell'ululato del destino +4	105.000
20	Bacchetta delle fiamme erompendi +4	125.000
20	Bacchetta precisa dello spruzzo colorato +4	125.000
23	Bacchetta della devastazione psichica +5	425.000
23	Bacchetta delle fiamme +5	425.000
23	Bacchetta di forza +5	425.000
23	Bacchetta della forza soverchiante +5	425.000
23	Bacchetta del freddo +5	425.000
23	Bacchetta del fulgore +5	425.000
23	Bacchetta del fuoco infernale +5	425.000
23	Bacchetta del maestro di dardo incantato +5	425.000
23	Bacchetta del maestro di deflagrazione mistica +5	425.000
23	Bacchetta del maestro di empio fulgore +5	425.000
23	Bacchetta del maestro di esplosione rovente +5	425.000
23	Bacchetta del maestro di intimorire infernale +5	425.000
23	Bacchetta del maestro di nube di pugnali +5	425.000
23	Bacchetta del maestro di onda tonante +5	425.000
23	Bacchetta del maestro di raggio di gelo +5	425.000
23	Bacchetta del maestro di sguardo penetrante +5	425.000
23	Bacchetta del tuono +5	425.000
24	Bacchetta sicura del ghiaccio rovente +5	525.000
24	Bacchetta sicura dell'ululato del destino +5	525.000
25	Bacchetta delle fiamme erompendi +5	625.000
25	Bacchetta precisa dello spruzzo colorato +5	625.000
28	Bacchetta della devastazione psichica +6	2.125.000
28	Bacchetta delle fiamme +6	2.125.000
28	Bacchetta di forza +6	2.125.000

BACCHETTE

2

BACCHETTE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
28	Bacchetta della forza soverchiante +6	2.125.000
28	Bacchetta del freddo +6	2.125.000
28	Bacchetta del fulgore +6	2.125.000
28	Bacchetta del fuoco infernale +6	2.125.000
28	Bacchetta del maestro di dardo incantato +6	2.125.000
28	Bacchetta del maestro di deflagrazione mistica +6	2.125.000
28	Bacchetta del maestro di empio fulgore +6	2.125.000
28	Bacchetta del maestro di esplosione rovente +6	2.125.000
28	Bacchetta del maestro di intimorire infernale +6	2.125.000
28	Bacchetta del maestro di nube di pugnali +6	2.125.000
28	Bacchetta del maestro di onda tonante +6	2.125.000
28	Bacchetta del maestro di raggio di gelo +6	2.125.000
28	Bacchetta del maestro di sguardo penetrante +6	2.125.000
28	Bacchetta del tuono +6	2.125.000
29	Bacchetta sicura del ghiaccio rovente +6	2.625.000
29	Bacchetta sicura dell'ululato del destino +6	2.625.000
30	Bacchetta delle fiamme erompendi +6	3.125.000
30	Bacchetta precisa dello spruzzo colorato +6	3.125.000

Bacchetta della Devastazione Psichica Livello 3+

Con questa bacchetta in mano, gli attacchi psichici del personaggio lacerano in profondità le menti dei nemici.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni psichici per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri dei danni quando usa la bacchetta per attaccare con un potere che include le parole chiave "psichico" e "strumento".

Livello 13 o 18: Bonus di oggetto +2.

Livello 23 o 28: Bonus di oggetto +3.

Potere (Incontro ♦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento): Azione standard. Come il potere del warlock *sguardo penetrante* (MdG 161).

Bacchetta delle Fiamme Livello 3+

I piccoli fuochi diventano conflagrazioni quando vengono incanalati attraverso questa bacchetta.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni da fuoco per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri dei danni quando usa la bacchetta per attaccare con un potere che include le parole chiave "fuoco" e "strumento".

Livello 13 o 18: Bonus di oggetto +2.

Livello 23 o 28: Bonus di oggetto +3.

Potere (Incontro ♦ Arcano, Fuoco, Strumento): Azione standard. Come il potere del mago *esplosione rovente* (MdG 118).

Bacchetta delle Fiamme Erompendi Livello 15+

La maestria sulle fiamme del personaggio aumenta con la sua esperienza di combattimento.

Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni da fuoco per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero ♦ Arcano, Fuoco, Strumento): Azione standard. Come il potere del mago *esplosione rovente* (MdG 118). Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare, può invece usare il potere del mago *mani brucianti* (MdG 118). Se ha raggiunto almeno due pietre miliari, può invece usare il potere del mago *mani brucianti* (MdG 118); ed escludere dall'attacco un alleato nell'area di propagazione.

Bacchetta di Forza Livello 3+

Con questa bacchetta, i poteri di forza del personaggio esercitano un impatto superiore.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni da forza per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri dei danni quando usa la bacchetta per attaccare con un potere che include la parola chiave "forza".

Livello 13 o 18: Bonus di oggetto +2.

Livello 23 o 28: Bonus di oggetto +3.

Potere (Incontro ♦ Arcano, Forza, Strumento): Azione standard. Come il potere del mago *dardo incantato* (MdG 118).

Bacchetta della Forza Soverchiante Livello 3+

Le forze invisibili che il personaggio controlla tramite questa bacchetta colpiscono con potenza letale.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni da forza per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri dei danni quando usa la bacchetta per attaccare con un potere che include le parole chiave "forza" e "strumento".

Livello 13 o 18: Bonus di oggetto +2.

Livello 23 o 28: Bonus di oggetto +3.

Potere (Incontro ♦ Arcano, Forza, Strumento): Azione standard. Come il potere del mago *nube di pugnali* (MdG 118).

Bacchetta del Freddo

Livello 3+

La punta di questa bacchetta è ricoperta di brina, minacciando di scatenare il suo gelo agghiacciante.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d8 danni da freddo per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri dei danni quando usa la bacchetta per attaccare con un potere che include le parole chiave "freddo" e "strumento".

Livello 13 o 18: Bonus di oggetto +2.

Livello 23 o 28: Bonus di oggetto +3.

Potere (Incontro + Arcano, Freddo, Strumento): Azione standard. Come il potere del mago raggio di gelo (MdG 118).

Bacchetta del Fulgore

Livello 3+

Una scintilla di luce danza sulla punta di questa bacchetta.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d8 danni radiosi per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri dei danni quando usa la bacchetta per attaccare con un potere che include le parole chiave "radioso" e "strumento".

Livello 13 o 18: Bonus di oggetto +2.

Livello 23 o 28: Bonus di oggetto +3.

Potere (Incontro + Arcano, Paura, Radioso, Strumento): Azione standard. Come il potere del warlock empio fulgore (MdG 161).

Bacchetta del fulgore

**Bacchetta del Fuoco Infernale**

Livello 3+

I fuochi creati dal personaggio ardono con la furia dei Nove Inferi quando impugna questa bacchetta.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

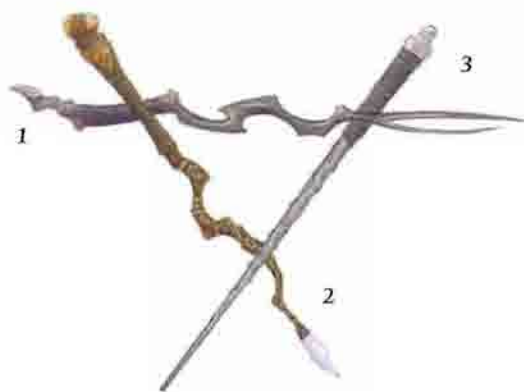
Strumento (Bacchetta)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d8 danni da fuoco per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri dei danni quando usa la bacchetta per attaccare con un potere che include le parole chiave "fuoco" e "strumento".

Livello 13 o 18: Bonus di oggetto +2.

Livello 23 o 28: Bonus di oggetto +3.

Potere (Incontro + Arcano, Forza, Strumento): Azione standard. Come il potere del warlock intimidire infernale (MdG 161).



1. Bacchetta del fuoco infernale; 2. Bacchetta sicura del ghiaccio rovente; 3. Bacchetta di forza

Bacchetta del Maestro di Dardo Incantato

Livello 3+

I dardi incantati del personaggio colpiscono con la forza della carica di un toro.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Qualsiasi bersaglio colpito dal potere dardo incantato viene spinto di 1 quadretto.

Potere (Incontro + Arcano, Forza, Strumento): Azione standard. Come il potere del mago dardo incantato (MdG 118).

Bacchetta del Maestro di Deflagrazione Mistica

Livello 3+

La deflagrazione mistica del personaggio ustiona crudelmente i suoi nemici.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri dei danni quando usa la bacchetta per attaccare con deflagrazione mistica.

Livello 13 o 18: Bonus di oggetto +2.

Livello 23 o 28: Bonus di oggetto +3.

Potere (Incontro + Arcano, Strumento): Azione standard. Come il potere del warlock deflagrazione mistica (MdG 160).

Bacchetta del Maestro di Empio Fulgore

Livello 3+

L'empio fulgore del personaggio comprime i nemici con forza invisibile.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Ogni quadretto di cui si muove verso il personaggio un bersaglio influenzato dal suo empio fulgore costa 1 quadretto di movimento extra.

Potere (Incontro + Arcano, Paura, Radioso, Strumento): Azione standard. Come il potere del warlock empio fulgore (MdG 161).

Bacchetta del Maestro di Esplosione Rovente

Livello 3+

Il nucleo delle esplosioni roventi del personaggio arde con intensità devastante.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio infligge 1d6 danni da fuoco aggiuntivi alla creatura che occupa il quadretto di origine del suo potere esplosione rovente.

Potere (Incontro + Arcano, Fuoco, Strumento): Azione standard. Come il potere del mago esplosione rovente (MdG 118).

Bacchetta del Maestro di Intimorire Infernale

Livello 3+

L'intimorire infernale del personaggio consuma l'attaccante e i suoi alleati vicini.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando intimorire infernale fa sì che un bersaglio subisca danni quando attacca il personaggio, tutti gli alleati del nemico che gli sono adiacenti subiscono danni pari a metà di questo valore.

Potere (Incontro + Arcano, Fuoco, Strumento): Azione standard. Come il potere del warlock intimorire infernale (MdG 161).

Bacchetta del Maestro di Nube di Pugnali

Livello 3+

La nube di pugnali del personaggio colpisce con precisione mortale.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando una creatura si muove in una nube di pugnali creata mediante questa bacchetta, subisce danni pari al doppio del modificatore di Saggezza del personaggio (minimo 2) anziché danni pari al solo modificatore di Saggezza.

Potere (Incontro + Arcano, Forza, Strumento): Azione standard. Come il potere del mago nube di pugnali (MdG 118).

Bacchetta del Maestro di Onda Tonante

Livello 3+

Questa bacchetta conferisce al personaggio la capacità di rimodellare il suo potere onda tonante.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando usa il suo potere onda tonante, il personaggio può tramutarlo in una emanazione ravvicinata 1.

Potere (Incontro + Arcano, Strumento, Tuono): Azione standard. Come il potere del mago onda tonante (MdG 118).

Bacchetta del Maestro di Raggio di Gelo

Livello 3+

Il raggio di gelo del personaggio colpisce con precisione un bersaglio che si nasconde in mezzo ai propri alleati.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ignora la copertura offerta dai nemici quando lancia raggio di gelo.

Potere (Incontro + Arcano, Freddo, Strumento): Azione standard. Come il potere del mago raggio di gelo (MdG 118).

Bacchetta del Maestro di Sguardo Penetrante Livello 3+

L'incantesimo sguardo penetrante del personaggio lo nasconde per un istante più del normale.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento
Proprietà: Quando colpisce un bersaglio con *sguardo penetrante* usando questa bacchetta, il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro il bersaglio nel suo primo attacco del turno successivo.
Potere (Incontro + Arcano, Charme, Strumento): Azione standard. Come il potere del warlock *sguardo penetrante* (MdG 161).

Bacchetta Precisa dello Spruzzo Colorato Livello 10+

Quando impugna questa bacchetta, lo spruzzo colorato del personaggio acquista una precisione micidiale.

Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo			

Strumento (Bacchetta)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri per colpire con *spruzzo colorato* effettuati usando questo strumento.
Potere (Incontro + Arcano, Radioso, Strumento): Azione standard. Come il potere del mago *spruzzo colorato* (MdG 120). Se il primo tiro per colpire con il potere va a segno, il personaggio ottiene un colpo critico.

Bacchetta Sicura del Ghiaccio Rovente Livello 14+

La capacità del mago di usare il potere ghiaccio rovente sopravanza i normali limiti delle possibilità, garantendogli una misura più elevata di fiducia in se stesso.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Bacchetta)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Proprietà: La prima volta in un incontro che il personaggio attacca con il potere *ghiaccio rovente* usando questo strumento e ottiene un risultato naturale pari o inferiore al bonus di potenziamento della bacchetta, può ripetere il tiro per colpire.
Potere (Giornaliero + Arcano, Freddo, Fuoco, Strumento): Azione standard. Come il potere del mago *ghiaccio rovente* (MdG 123).

Bacchetta Sicura dell'Ululato del Destino Livello 14+

Quando il personaggio usa il potere ululato del destino, la sua conoscenza si estende oltre le probabilità, consentendogli di manipolare una piccola frazione della fortuna e del fato.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Bacchetta)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Proprietà: La prima volta in un incontro che il personaggio attacca con il potere *ululato del destino* usando questo strumento e ottiene un risultato naturale pari o inferiore al bonus di potenziamento della bacchetta, può ripetere il tiro per colpire.
Potere (Giornaliero + Arcano, Paura, Strumento, Tuono): Azione standard. Come il potere del warlock *ululato del destino* (MdG 164).

Bacchetta del Tuono Livello 3+

Questa robusta bacchetta amplifica il potenziale distruttivo degli attacchi da tuono del personaggio.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni da tuono per punto di potenziamento
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri dei danni quando usa la bacchetta per attaccare con un potere che include le parole chiave "strumento" e "tuono".
Livello 13 o 18: Bonus di oggetto +2.
Livello 23 o 28: Bonus di oggetto +3.
Potere (Incontro + Arcano, Strumento, Tuono): Azione standard. Come il potere del mago *onda tonante* (MdG 118).



Bacchetta del tuono

BASTONI

Un bastone è più di uno strumento, e più di un sostegno fisico. È un amico a cui appoggiarsi, e un alleato da cui ricevere protezione.

Preferiti dai maghi più tradizionalisti, i bastoni offrono di solito protezione ai loro portatori. Tuttavia, alcuni di essi conferiscono anche un potente aiuto arcano in combattimento.

BASTONI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
2	Bastone difensivo +1	520
2	Bastone della maestria sui dardi +1	520
2	Bastone mnemonico +1	520
2	Bastone di utilità +1	520
3	Bastone della difesa suprema +1	680
3	Bastone di forza +1	680
3	Bastone delle mani spettrali +1	680
3	Bastone della radice terrestre +1	680
3	Bastone della rovina +1	680
4	Bastone della luce +1	840
4	Bastone dello sciame fatato +1	840
4	Bastone della visione impareggiabile +1	840
5	Bastone dell'architetto +1	1.000
7	Bastone difensivo +2	2.600
7	Bastone della maestria sui dardi +2	2.600
7	Bastone mnemonico +2	2.600
7	Bastone del serpente +2	2.600
7	Bastone di utilità +2	2.600
8	Bastone della difesa suprema +2	3.400
8	Bastone di forza +2	3.400
8	Bastone delle mani spettrali +2	3.400
8	Bastone della radice terrestre +2	3.400
8	Bastone della rovina +2	3.400
9	Bastone della luce +2	4.200
9	Bastone della prestanza elementale +2	4.200
9	Bastone dello sciame fatato +2	4.200
9	Bastone della visione impareggiabile +2	4.200
10	Bastone dell'accumulo energetico +2	5.000
10	Bastone di acido e fiamme +2	5.000
10	Bastone dell'architetto +2	5.000
12	Bastone difensivo +3	13.000
12	Bastone della maestria sui dardi +3	13.000
12	Bastone mnemonico +3	13.000
12	Bastone della morte bruciante +3	13.000
12	Bastone del serpente +3	13.000
12	Bastone di utilità +3	13.000
13	Bastone affidabile +3	17.000
13	Bastone della difesa suprema +3	17.000
13	Bastone di forza +3	17.000
13	Bastone delle mani spettrali +3	17.000
13	Bastone della radice terrestre +3	17.000
13	Bastone della rovina +3	17.000
14	Bastone accelerante +3	21.000
14	Bastone della luce +3	21.000
14	Bastone della prestanza elementale +3	21.000
14	Bastone dello sciame fatato +3	21.000

BASTONI (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
14	Bastone della trasposizione +3	21.000
14	Bastone della visione impareggiabile +3	21.000
15	Bastone dell'accumulo energetico +3	25.000
15	Bastone di acido e fiamme +3	25.000
15	Bastone dell'architetto +3	25.000
15	Bastone dell'impatto +3	25.000
17	Bastone difensivo +4	65.000
17	Bastone della maestria sui dardi +4	65.000
17	Bastone mnemonico +4	65.000
17	Bastone della morte bruciante +4	65.000
17	Bastone del serpente +4	65.000
17	Bastone di utilità +4	65.000
18	Bastone affidabile +4	85.000
18	Bastone della corrosione +4	85.000
18	Bastone della difesa suprema +4	85.000
18	Bastone di forza +4	85.000
18	Bastone delle mani spettrali +4	85.000
18	Bastone della radice terrestre +4	85.000
18	Bastone della rovina +4	85.000
19	Bastone accelerante +4	105.000
19	Bastone della luce +4	105.000
19	Bastone della prestanza elementale +4	105.000
19	Bastone dello sciame fatato +4	105.000
19	Bastone della trasposizione +4	105.000
19	Bastone della visione impareggiabile +4	105.000
20	Bastone dell'accumulo energetico +4	125.000
20	Bastone di acido e fiamme +4	125.000
20	Bastone dell'architetto +4	125.000
20	Bastone dell'impatto +4	125.000
22	Bastone difensivo +5	325.000
22	Bastone della maestria sui dardi +5	325.000
22	Bastone mnemonico +5	325.000
22	Bastone della morte bruciante +5	325.000
22	Bastone del serpente +5	325.000
22	Bastone della torre di ferro +5	325.000
22	Bastone di utilità +5	325.000
23	Bastone affidabile +5	425.000
23	Bastone della corrosione +5	425.000
23	Bastone della difesa suprema +5	425.000
23	Bastone di forza +5	425.000
23	Bastone delle mani spettrali +5	425.000
23	Bastone della radice terrestre +5	425.000
23	Bastone della rovina +5	425.000
24	Bastone accelerante +5	525.000
24	Bastone della luce +5	525.000
24	Bastone della prestanza elementale +5	525.000
24	Bastone dello sciame fatato +5	525.000
24	Bastone della trasposizione +5	525.000
24	Bastone della visione impareggiabile +5	525.000
25	Bastone dell'accumulo energetico +5	625.000
25	Bastone di acido e fiamme +5	625.000
25	Bastone dell'architetto +5	625.000
25	Bastone del destino +5	625.000
25	Bastone dell'impatto +5	625.000
27	Bastone difensivo +6	1.625.000
27	Bastone della maestria sui dardi +6	1.625.000
27	Bastone mnemonico +6	1.625.000
27	Bastone della morte bruciante +6	1.625.000

BASTONI (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
27	Bastone del serpente +6	1.625.000
27	Bastone della torre di ferro +6	1.625.000
27	Bastone di utilità +6	1.625.000
28	Bastone affidabile +6	2.125.000
28	Bastone della corrosione +6	2.125.000
28	Bastone della difesa suprema +6	2.125.000
28	Bastone di forza +6	2.125.000
28	Bastone delle mani spettrali +6	2.125.000
28	Bastone della radice terrestre +6	2.125.000
28	Bastone della rovina +6	2.125.000
29	Bastone accelerante +6	2.625.000
29	Bastone della luce +6	2.625.000
29	Bastone della prestanza elementale +6	2.625.000
29	Bastone dello sciame fatato +6	2.625.000
29	Bastone della trasposizione +6	2.625.000
29	Bastone della visione impareggiabile +6	2.625.000
30	Bastone dell'accumulo energetico +6	3.125.000
30	Bastone di acido e fiamme +6	3.125.000
30	Bastone dell'architetto +6	3.125.000
30	Bastone del destino +6	3.125.000
30	Bastone dell'impatto +6	3.125.000

Bastone Accelerante

Livello 14+

Le streghe della Guglia Bianca erano note per la loro capacità di combinare forme diverse di magia usando bastoni come questo.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un potere giornaliero. Il personaggio può usare un potere a volontà.

Bastone dell'Accumulo Energetico

Livello 10+

La sfera di vetro affumicato che sormonta questo bastone si trasforma in una palla di energia grezza quando il portatore viene colpito da incantesimi.

Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo			

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando subisce danni da un attacco che include la parola chiave "forza", "fulmine", "fuoco", "necrotico", o "radioso". Subisce danni dimezzati dall'attacco. Riceve inoltre un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e un bonus di potere +10 ai tiri dei danni nel suo prossimo attacco con le parole chiave "arcano" e "strumento".

Bastone di Acido e Fiamme

Livello 10+

Questo bastone metallico appare bruciato e corrosivo dall'acido, e concede a chi lo impugna il potere di scottare i nemici con l'acido e le fiamme.

Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo			

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni da acido e da fuoco per punto di potenziamento

Potere (A volontà + Acido): Azione gratuita. Tutti i danni inflitti usando questo bastone come strumento sono danni da acido. Un'altra azione gratuita riporta i danni a normali.

Potere (A volontà + Fuoco): Azione gratuita. Tutti i danni inflitti usando questo bastone come strumento sono danni da fuoco. Un'altra azione gratuita riporta i danni a normali.

Bastone Affidabile

Livello 13+

Con questo robusto bastone di quercia fra le mani, nessun potere viene sprecato.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un potere di attacco lanciato tramite il bastone. Quel potere non viene speso.

Bastone dell'Architetto

Livello 5+

Motivi architettonici ed elementali stilizzati adornano questo bastone, che aiuta il personaggio a controllare incantesimi che creano barriere o modificano il terreno.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: L'area o la zona di un incantesimo lanciato tramite il bastone vengono incrementate di un numero di quadretti pari al bonus di potenziamento del bastone stesso.

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio può cambiare la forma di un effetto di muro da lui creato. Almeno un quadretto del nuovo muro deve rimanere stazionario.

Bastone della Corrosione

Livello 18+

Incastonato di frammenti di giada, questo bastone divora la carne dei nemici con un acido corrosivo.

Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 23	+5	425.000 mo			

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni da acido per punto di potenziamento

Proprietà: Qualsiasi attacco in mischia compiuto con questo bastone infligge +1d6 danni da acido.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando manca con un attacco compiuto usando il bastone e che include la parola chiave "acido". Il tiro per colpire viene ripetuto e si usa il secondo risultato.



Bastone del Destino

Livello 25+

La testa di un corvo nero con gli occhi di diamante sormonta questo potente bastone, che assiste il fato del personaggio, incrementando le sue probabilità di sopravvivenza e permettendogli di agire quando gli altri non sono abbastanza veloci.

Liv 25 +5 625.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo

Strumento (Bastone)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d8 danni per punto di potenziamento**Proprietà:** Quando uno dei suoi attacchi lanciati tramite questo bastone riduce un bersaglio a 0 o meno punti ferita, il personaggio può spendere un impulso curativo.**Potere (Giornaliero):** Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando uno dei suoi attacchi riduce un bersaglio a 0 punti ferita. Il personaggio può compiere un'azione standard.**Bastone Difensivo**

Livello 21

Questo bastone aumenta la resistenza del personaggio a tutti i tipi di attacco.

Liv 2 +1 520 mo Liv 17 +4 65.000 mo

Liv 7 +2 2.600 mo Liv 22 +5 325.000 mo

Liv 12 +3 13.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo

Strumento (Bastone)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d8 danni per punto di potenziamento**Proprietà:** Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle difese di Tempra, Riflessi e Volontà. Se possiede il privilegio di classe Bastone della Difesa, riceve anche un bonus di oggetto +1 alla CA.**Bastone della Difesa Suprema**

Livello 31+

Questo robusto bastone di legno può anche non essere lo strumento preferito dai maghi da guerra, ma molti trovano desiderabile la sicurezza che è in grado di offrire.

Liv 3 +1 680 mo Liv 18 +4 85.000 mo

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo

Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Strumento (Bastone)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d6 danni per punto di potenziamento**Proprietà:** Quando il personaggio usa la forma bastone della difesa del privilegio di classe Maestria degli Strumenti Arcani, il bonus alla difesa aumenta di un valore equivalente al bonus di potenziamento di questo bastone.**Bastone di Forza**

Livello 31+

Il personaggio può usare questo bastone per buttare a terra i nemici e trascinarli sul terreno.

Liv 3 +1 680 mo Liv 18 +4 85.000 mo

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo

Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Strumento (Bastone)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d6 danni da forza per punto di potenziamento, e il bersaglio viene buttato a terra prono.**Potere (Giornaliero + Forza):** Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un potere che include la parola chiave "forza". Può fare scorrere il bersaglio di un numero di quadretti equivalente al bonus di potenziamento del bastone.**Bastone dell'Impatto**

Livello 15+

Questo bastone di acciaio è il preferito dai maghi che amano combattere nel vivo della battaglia.

Liv 15 +3 25.000 mo Liv 25 +5 625.000 mo
Liv 20 +4 125.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo

Strumento (Bastone)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d8 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento quando il bastone viene usato come arma in mischia.**Proprietà:** Il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia con il bastone. Si tratta di un attacco di Intelligenza contro CA, e il bonus di potenziamento del bastone si applica sia al tiro per colpire che al tiro dei danni.**Bastone della Luce**

Livello 4+

I chierici e i paladini non sono gli unici a possedere poteri radio- si che bruciano i non morti.

Liv 4 +1 840 mo Liv 19 +4 105.000 mo

Liv 9 +2 4.200 mo Liv 24 +5 525.000 mo

Liv 14 +3 21.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo

Strumento (Bastone)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d6 danni radio- si per punto di potenziamento**Potere (Giornaliero + Radioso):** Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere mentre il potere del mago luce è apposto sul bastone. Fino al termine dell'incantesimo luce, le creature non morte entro il raggio della fonte luminosa all'inizio del loro turno subiscono danni radio- si equivalenti al bonus di potenziamento del bastone.

Bastone della Maestria sui Dardi Livello 2+

Questo bastone di legno scuro potenzia l'attacco più basilare del mago.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d8 danni per punto di potenziamento quando il personaggio usa *dardo incantato*.

Proprietà: Quando il personaggio lancia *dardo incantato* con questo strumento, riceve un bonus di oggetto +1 ai tiri per colpire e un bonus di oggetto ai tiri dei danni equivalente al bonus di potenziamento del bastone.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando lancia *dardo incantato*. L'attacco prende di mira una o due creature, nessuna delle quali può trovarsi a più di 5 quadretti da qualsiasi altro bersaglio.

Livello 17, 22 o 27: L'attacco prende di mira una, due, o tre creature.

Bastone delle Mani Spettrali Livello 3+

Il vero potere di questo bastone risiede nella sua ingegnosa utilità.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio usa il potere *mano magica*, può evocare un numero di mani pari al suo modificatore di Saggezza (minimo 1, massimo 1 + il bonus di potenziamento del bastone). Il personaggio può mantenere tutte le mani in ogni round con una singola azione minore.

Bastone Mnemonico Livello 2+

I glifi incisi su questo bastone suggeriscono la sua capacità di ricordare segreti mondani e magici.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 a qualsiasi prova di conoscenza dei mostri.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio può scambiare un potere che ha preparato con un altro presente nel suo libro degli incantesimi di livello pari o inferiore. Ogni potere deve anche essere di livello pari o inferiore a quello del bastone.

Bastone della Morte Bruciante Livello 12+

Questo bastone fa in modo che gli attacchi fiammeggianti del personaggio ardano ancora più intensamente.

Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

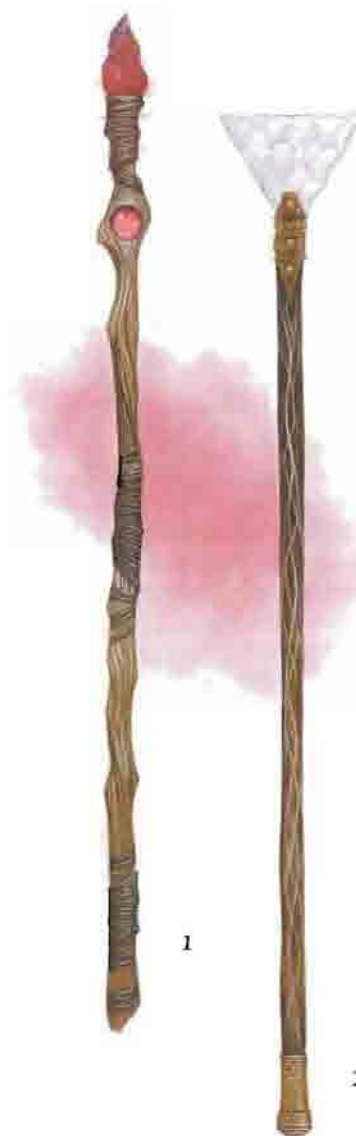
Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d8 danni da fuoco per punto di potenziamento se l'attacco include la parola chiave "fuoco".

Potere (Giornaliero + Fuoco): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando un attacco compiuto con il bastone colpisce e provoca danni da fuoco continuati. I danni continuati aumentano di 5.

Livello 22 o 27: I danni continuati aumentano di 10.



1. Bastone della morte bruciante;
2. Bastone della visione impareggiabile

Bastone della Prestanza Elementale Livello 9+

Questo bastone garantisce maestria sui feroci elementi, ma anche protezione da essi.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni dello stesso tipo dell'attacco per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri dei danni quando infligge danni da acido, freddo, fulmine, o fuoco usando questo strumento.

Livello 14 o 19: Bonus di oggetto +2 ai tiri dei danni.

Livello 24 o 29: Bonus di oggetto +3 ai tiri dei danni.

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene attaccato da un potere con la parola chiave "acido", "freddo", "fulmine", o "fuoco". Scegliere uno dei tipi di danno; il personaggio e i suoi alleati entro 2 quadretti ottengono resistenza 10 contro quel tipo di danno fino alla fine del suo turno successivo.

Livello 19 o 24: Il personaggio e gli alleati entro 5 quadretti da lui ottengono resistenza 15 contro il tipo di danno scelto.

Livello 29: Il personaggio e gli alleati entro 10 quadretti da lui ottengono resistenza 20 contro il tipo di danno scelto.

Bastone della Radice Terrestre Livello 7+

Questo bastone è leggero come il legno, ma sembra fatto di terra e pietra, con un bel cristallo in cima. Può legare i nemici del personaggio alla terra e proteggerlo dallo stesso effetto.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: Il bersaglio è trattenuto fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Proprietà: Contro gli attacchi del personaggio che impongono condizioni di immobilizzato, pietrificato, rallentato o trattenuto, i nemici subiscono una penalità al tiro salvezza pari al bonus di potenziamento di questo bastone.

Bastone della Rovina Livello 3+

Questo bastone contorto e frastagliato è adatto alla mano di qualsiasi mago che desideri devastare il suo avversario.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d10 danni per punto di potenziamento

Proprietà: In aggiunta al normale bonus di potenziamento, sommare il bonus di potenziamento del bastone ai tiri dei danni anche come bonus di oggetto.

Bastone dello Sciame Fatato Livello 4+

Questo bastone sembra brulicare di insetti che si muovono sotto la sua corteccia. Quando viene usato per attaccare, può scatenare questi parassiti magici sui nemici del personaggio.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: Il bersaglio è frastornato dagli insetti magici che lo pungono fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco compiuto con il bastone. Uno sciame di insetti magici frastorna il bersaglio pungendolo fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Bastone del Serpente Livello 7+

Questo bastone aumenta la resistenza del personaggio a tutti i tipi di attacco.

Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo			

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni da veleno per punto di potenziamento

Proprietà: Qualsiasi attacco in mischia compiuto con questo bastone infligge +1d6 danni da veleno.

Potere (Giornaliero + Veleno): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando infligge danni da veleno tramite un potere lanciato mediante il bastone. Il bersaglio subisce danni da veleno continuati pari al bonus di potenziamento del bastone (tiro salvezza termina). Se il potere provoca già danni da veleno continuati, il bonus di potenziamento del bastone si somma come bonus di oggetto ai danni continuati inflitti in ogni round.

Bastone della Torre di Ferro Livello 7+

Questo bastone di ferro fornisce un baluardo difensivo per la mente del personaggio e quelle dei suoi alleati.

Liv 22	+5	325.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
--------	----	------------	--------	----	--------------

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando usa un potere con la parola chiave "psichico" tramite il bastone. Il personaggio e tutti gli alleati entro 5 quadretti possono effettuare un tiro salvezza ciascuno contro un effetto che abbia la parola chiave "charme", "illusione", "paura", o "sonno" e che possa essere terminato da tale tiro.

Bastone della Trasposizione Livello 14+

Un mago armato di questo bastone non deve temere di cogliere i propri alleati nel raggio di azione dei suoi incantesimi più distruttivi.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando usa un potere ravvicinato o ad area. Anziché essere colpiti dal potere, tutti gli alleati entro l'area di effetto vengono teletrasportati nel più vicino quadretto sicuro a scelta del personaggio.

Bastone di Utilità

Livello 2+

Un autentico dono dal cielo per gli incantatori pratici, questo bastone aumenta la gittata dei loro incantesimi di utilità.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: La gittata dei poteri arcani di utilità del personaggio aumenta di un numero di quadretti pari al bonus di potenziamento del bastone.

Bastone della Visione Impareggiabile

Livello 4+

I maghi che si mantengono ai margini di un campo di battaglia preferiscono questo bastone con la punta di vetro.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio usa un potere arcano a distanza o ad area, il bonus di potenziamento del bastone si somma alla gittata del potere. Per esempio, un bastone della visione impareggiabile +3 aumenterebbe una "emanazione ad area 5 entro 10 quadretti" in una "emanazione ad area 5 entro 13 quadretti".

GLOBI

Il globo racchiude molti segreti e grande potere, ma nelle sue insondabili profondità si può trovare anche la pazzia.

Questi strumenti arcani sono realizzati con molti materiali e tonalità diverse, ma condividono tutti la caratteristica che li definisce: la forma sferica. I loro poteri, tuttavia, sono molto vari. Un globo può incutere terrore nel bersaglio, oppure sopraffarlo con un attacco di pazzia. D'altro canto, un globo potrebbe anche amplificare l'efficacia dei poteri psichici del suo proprietario, o consentirgli di vedere un luogo normalmente al di là del suo campo visivo.

GLOBI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
2	Globo del languore debilitante +1	520
3	Globo del dolce rifugio +1	680
3	Globo dell'estrema imposizione +1	680
3	Globo dell'evocazione giudiziaria +1	680
3	Globo della forza insormontabile +1	680
3	Globo degli scambi sfortunati +1	680
3	Globo della vista lontana +1	680
4	Globo dell'agonia armonica +1	840
4	Globo del fato imprevedibile +1	840
6	Globo del dominio mentale +2	1.800
6	Globo della fuga inaccessibile +2	1.800
7	Globo della contorsione spaziale +2	2.600
7	Globo del languore debilitante +2	2.600
8	Globo delle conseguenze inevitabili +2	3.400
8	Globo del dolce rifugio +2	3.400
8	Globo dell'estrema imposizione +2	3.400

GLOBI (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
8	Globo dell'evocazione giudiziaria +2	3.400
8	Globo della forza insormontabile +2	3.400
8	Globo degli scambi sfortunati +2	3.400
8	Globo del terrore cristallino +2	3.400
8	Globo della vista lontana +2	3.400
9	Globo dell'agonia armonica +2	4.200
9	Globo del fato imprevedibile +2	4.200
11	Globo del dominio mentale +3	9.000
11	Globo della fuga inaccessibile +3	9.000
12	Globo della contorsione spaziale +3	13.000
12	Globo del languore debilitante +3	13.000
12	Globo della pazzia improvvisa +3	13.000
12	Globo della stasi amplificata +3	13.000
13	Globo della concentrazione infaticabile +3	17.000
13	Globo delle conseguenze inevitabili +3	17.000
13	Globo del dolce rifugio +3	17.000
13	Globo dell'estrema imposizione +3	17.000
13	Globo dell'evocazione giudiziaria +3	17.000
13	Globo della forza insormontabile +3	17.000
13	Globo della risonanza karmica +3	17.000
13	Globo degli scambi sfortunati +3	17.000
13	Globo del terrore cristallino +3	17.000
13	Globo della vista lontana +3	17.000
14	Globo dell'agonia armonica +3	21.000
14	Globo del fato imprevedibile +3	21.000
14	Globo dell'impegno cremisi +3	21.000
14	Globo della maestà draconica +3	21.000
15	Globo della debolezza intensificata +3	25.000
15	Globo della reazione vigorosa +3	25.000
16	Globo del dominio mentale +4	45.000
16	Globo della fuga inaccessibile +4	45.000
17	Globo della contorsione spaziale +4	65.000
17	Globo del languore debilitante +4	65.000
17	Globo della magia risorgente +4	65.000
17	Globo della pazzia improvvisa +4	65.000
17	Globo della stasi amplificata +4	65.000
18	Globo della concentrazione infaticabile +4	85.000
18	Globo delle conseguenze inevitabili +4	85.000
18	Globo del dolce rifugio +4	85.000
18	Globo dell'estrema imposizione +4	85.000
18	Globo dell'evocazione giudiziaria +4	85.000
18	Globo della forza insormontabile +4	85.000
18	Globo della risonanza karmica +4	85.000
18	Globo degli scambi sfortunati +4	85.000
18	Globo della solitudine involontaria +4	85.000
18	Globo del terrore cristallino +4	85.000
18	Globo della vista lontana +4	85.000
19	Globo dell'agonia armonica +4	105.000
19	Globo della demenza coercitiva +4	105.000
19	Globo del fato imprevedibile +4	105.000
19	Globo dell'impegno cremisi +4	105.000
19	Globo della maestà draconica +4	105.000
20	Globo della debolezza intensificata +4	125.000
20	Globo della reazione vigorosa +4	125.000
21	Globo del dominio mentale +5	225.000
21	Globo della fuga inaccessibile +5	225.000
22	Globo della contorsione spaziale +5	325.000
22	Globo del languore debilitante +5	325.000
22	Globo della magia risorgente +5	325.000
22	Globo della pazzia improvvisa +5	325.000

GLOBI (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
22	Globo della stasi amplificata +5	325.000
23	Globo della concentrazione infaticabile +5	425.000
23	Globo delle conseguenze inevitabili +5	425.000
23	Globo del dolce rifugio +5	425.000
23	Globo dell'estrema imposizione +5	425.000
23	Globo dell'evocazione giudiziosa +5	425.000
23	Globo della forza insormontabile +5	425.000
23	Globo della risonanza karmica +5	425.000
23	Globo degli scambi sfortunati +5	425.000
23	Globo della solitudine involontaria +5	425.000
23	Globo del terrore cristallino +5	425.000
23	Globo dell'usurpatore +5	425.000
23	Globo della vista lontana +5	425.000
24	Globo dell'agonia armonica +5	525.000
24	Globo della demenza coercitiva +5	525.000
24	Globo del fato imprevedibile +5	525.000
24	Globo della generosità arcana +5	525.000
24	Globo dell'impegno cremisi +5	525.000
24	Globo della maestà draconica +5	525.000
25	Globo della debolezza intensificata +5	625.000
25	Globo della reazione vigorosa +5	625.000
26	Globo del dominio mentale +6	1.125.000
26	Globo della fuga inaccessibile +6	1.125.000
27	Globo della contorsione spaziale +6	1.625.000
27	Globo del languore debilitante +6	1.625.000
27	Globo della magia risorgente +6	1.625.000
27	Globo della pazzia improvvisa +6	1.625.000
27	Globo della stasi amplificata +6	1.625.000
28	Globo della concentrazione infaticabile +6	2.125.000
28	Globo delle conseguenze inevitabili +6	2.125.000
28	Globo del dolce rifugio +6	2.125.000
28	Globo dell'estrema imposizione +6	2.125.000
28	Globo dell'evocazione giudiziosa +6	2.125.000
28	Globo della forza insormontabile +6	2.125.000
28	Globo della risonanza karmica +6	2.125.000
28	Globo degli scambi sfortunati +6	2.125.000
28	Globo della solitudine involontaria +6	2.125.000
28	Globo del terrore cristallino +6	2.125.000
28	Globo dell'usurpatore +6	2.125.000
28	Globo della vista lontana +6	2.625.000
29	Globo dell'agonia armonica +6	2.625.000
29	Globo della demenza coercitiva +6	2.625.000
29	Globo del fato imprevedibile +6	2.625.000
29	Globo della generosità arcana +6	2.625.000
29	Globo dell'impegno cremisi +6	2.625.000
29	Globo della maestà draconica +6	2.625.000
30	Globo della debolezza intensificata +6	3.125.000
30	Globo della reazione vigorosa +6	3.125.000

Globo dell'Agonia Armonica

Livello 4+

Quando il personaggio attinge al suo potere, questo globo emette una chiara nota bassa, combinandosi con gli attacchi da tuono dell'incantatore per sconquassare i sensi di un avversario.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Globo)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni da tuono per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Tuono): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un potere che include la parola chiave "tuono". Il bersaglio è assordato per il resto dell'incontro e subisce 5 danni da tuono continuati (tiro salvezza termina).

Livello 14 o 19: 10 danni da tuono continuati,

Livello 24 o 29: 15 danni da tuono continuati.

Globo della Concentrazione Infaticabile

Livello 13+

Il portatore di questo globo cristallino può trasferire temporaneamente dentro lo strumento una frazione della propria coscienza, potendo così concentrare altrove la sua attenzione.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Globo)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Quando il personaggio usa un potere arcano che può essere mantenuto da azioni minori, può mantenere il potere senza spendere azioni minori per un numero di turni equivalente al bonus di potenziamento del globo. Il personaggio può continuare a mantenere il potere normalmente una volta che il globo ha smesso di farlo.

Globo delle Conseguenze Inevitabili

Livello 8+

Quando tiene questo globo in mano, i poteri del personaggio possono sortire gli effetti desiderati anche se la sua precisione lascia a desiderare.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Strumento (Globo)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando un attacco con il globo manca il bersaglio. Il bersaglio viene influenzato dagli effetti o condizioni dell'attacco esattamente come se fosse stato colpito.

Globo della Contorsione Spaziale

Livello 7+

Il guscio di cristallo di questo globo riflette l'energia degli incantesimi del personaggio, disperdendola in direzioni diverse.

Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo			

Strumento (Globo)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando impiega un potere a propagazione ravvicinata. L'effetto di quel potere diventa una emanazione di dimensioni minori di 2 rispetto alla propagazione (per esempio, una propagazione ravvicinata 5 diventa una emanazione ravvicinata 3).



Globo della Debolezza Intensificata Livello 25+

Mulinando di energia violetta, questo globo potenzia un incantesimo con un effetto menomante che debilita l'avversario.

Liv 15 +3 25.000 mo Liv 25 +5 625.000 mo
Liv 20 +4 125.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce il bersaglio attraverso il globo. Il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Globo della Demenza Coercitiva Livello 19+

Con l'uso di questo globo, un incantatore getta nella confusione il proprio nemico, privandolo dei suoi attacchi più potenti.

Liv 19 +4 105.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo
Liv 24 +5 525.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio effettua un attacco: Gittata 5; Intelligenza contro Volontà (il bonus di potenziamento del globo si aggiunge al tiro per colpire); se l'attacco colpisce, il bersaglio perde uno dei suoi poteri non spesi per il resto dell'incontro. Il potere perduto è quello con la ricarica più lenta (giornaliero è più lento di incontro, incontro è più lento di ricarica 6, e così via). Se il bersaglio possiede diversi poteri che condividono la ricarica più lenta, il potere perduto viene determinato casualmente. Se il bersaglio non ha più poteri da spendere a parte quelli a volontà, il personaggio recupera l'uso di questo potere.

Globo del Dolce Rifugio Livello 3+

Lo splendore argenteo di questo globo si espande fino a inglobare anche il personaggio, respingendo i pericoli.

Liv 3 +1 680 mo Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Incontro): Azione standard. Il personaggio aggiunge 5 + il bonus di potenziamento del globo alle proprie difese fino alla fine del suo turno successivo.

Globo del Dominio Mentale Livello 6+

Un incantatore che incanala la propria mente tramite questo globo ottiene la supremazia mentale sui suoi avversari, costringendoli a rivivere gli effetti di un incantesimo.

Liv 6 +2 1.800 mo Liv 21 +5 225.000 mo
Liv 11 +3 9.000 mo Liv 26 +6 1.125.000 mo
Liv 16 +4 45.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando un attacco con il globo sconfigge la difesa di Volontà del bersaglio. Quando il bersaglio effettua un tiro salvezza contro un effetto provocato da quell'attacco, deve effettuare il tiro due volte e accettare il risultato più basso.



Globo dell'Estrema Imposizione Livello 3+

Il volere del portatore di questo globo impone una grande forza su un nemico, sminuendone il potere.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando impiega il suo privilegio di classe globo dell'imposizione. La penalità imposta al bersaglio aumenta di un ammontare pari al bonus di potenziamento di questo globo.

Globo dell'Evocazione Giudiziosa Livello 5+

Questo globo garantisce la longevità degli incantesimi di evocazione del personaggio, e gli consente anche di mantenere gli effetti più facilmente.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il bonus di potenziamento di questo strumento si somma alla difesa di Volontà del personaggio quando viene impiegato *dissolvi magie* contro uno dei suoi poteri di evocazione.

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere nel suo turno per mantenere un effetto che altrimenti richiederebbe un'azione minore.

Globo del Fato Imprevedibile Livello 4+

Luci e ombre vorticano all'interno di questo globo quando il personaggio lancia il beneficio dello strumento su un alleato, e la sua maledizione su un nemico.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione minore. Un bersaglio entro 10 quadretti dal personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza e il personaggio o un suo alleato entro 10 quadretti da lui ottiene un bonus di potere +2 ai tiri salvezza (tiro salvezza del bersaglio termina entrambi).

Livello 14 o 19: Penalità di -4/bonus di +4.

Livello 24 o 29: Penalità di -6/bonus di +6.

Globo della Forza Insormontabile Livello 3+

La forza respingente emanata da questo globo lo rende difficile da afferrare.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni da forza per punto di potenziamento

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere quando impiega un potere arcano di attacco tramite il globo. Se l'attacco ha successo, può spingere il bersaglio di un numero di quadretti equivalente al bonus di potenziamento del globo.

Globo della Fuga Inaccessibile Livello 6+

Questo torbido globo riflette il volto del nemico, oppresso da uno sbarramento di condizioni e afflizioni debilitanti.

Liv 6	+2	1.800 mo	Liv 21	+5	225.000 mo
Liv 11	+3	9.000 mo	Liv 26	+6	1.125.000 mo
Liv 16	+4	45.000 mo			

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando una creatura effettua con successo un tiro salvezza contro uno dei suoi poteri. La creatura deve ripetere il tiro e accettare il secondo risultato.

Globo della Generosità Arcana Livello 24+

Non tutti i maghi sono dei burberi egoisti e assetati di potere. Questo globo risulta più utile a coloro che sono animati da uno spirito più generoso.

Liv 24	+5	525.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
--------	----	------------	--------	----	--------------

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Guarigione): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando impiega un potere arcano di utilità. Tutti gli alleati entro 5 quadretti da lui possono spendere un impulso curativo e recuperare 3d6 punti ferita aggiuntivi.

Globo dell'Impegno Cremisi Livello 14+

Questo globo emette una brillante luce rossa quando viene usato, infondendo potenza e fortuna nell'attacco del personaggio.

Liv 14 +3 21.000 mo	Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo	Liv 29 +6 2.625.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d12 danni per punto di potenziamento quando il personaggio è sanguinante.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando manca un attacco con il globo. Può spendere un impulso curativo per ripetere l'attacco, aggiungendo un bonus di potere +5 al tiro per colpire. Il personaggio non recupera i punti ferita dell'impulso curativo.

Globo del Languore Debilitante Livello 2+

Questo globo ombroso lascia il nemico debilitato.

Liv 2 +1 520 mo	Liv 17 +4 65.000 mo
Liv 7 +2 2.600 mo	Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 12 +3 13.000 mo	Liv 27 +6 1.625.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando un attacco con il globo colpisce la difesa di Tempra del bersaglio. Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Globo della Maestà Draconica Livello 14+

Una forma draconica alata danza all'interno del globo, conferendo al personaggio le sembianze terrificanti di un drago quando lo desidera.

Liv 14 +3 21.000 mo	Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo	Liv 29 +6 2.625.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Paura): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando un attacco ravvicinato o ad area con il globo riduce un bersaglio a 0 o meno punti ferita. Qualsiasi altro bersaglio colpito dal medesimo attacco è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Globo della Magia Risorgente Livello 17+

Per il portatore di questo globo, il fallimento non è una preoccupazione.

Liv 17 +4 65.000 mo	Liv 27 +6 1.625.000 mo
Liv 22 +5 325.000 mo	

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando non colpisce alcun bersaglio con un potere che ha un effetto anche se manca. Questo effetto non si verifica: invece, il personaggio recupera l'uso del potere che ha mancato.

Globo della Pazzia Improvvisa Livello 12+

Questo globo afferra saldamente la sanità mentale del nemico, costringendolo ad agire in modi che non gli sono abituali.

Liv 12 +3 13.000 mo	Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 17 +4 65.000 mo	Liv 27 +6 1.625.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando provoca danni psichici con il globo. Come azione gratuita, il bersaglio compie un attacco basilare in mischia contro una creatura adiacente a scelta del personaggio.

Globo della Reazione Vigorosa Livello 15+

I nemici del personaggio subiscono terribili conseguenze per avere osato attaccarlo mentre ha in mano questo globo.

Liv 15 +3 25.000 mo	Liv 25 +5 625.000 mo
Liv 20 +4 125.000 mo	Liv 30 +6 3.125.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando subisce danni da un attacco. Può usare un potere di attacco a volontà o a incontro, purché includa il suo aggressore tra i bersagli. Se il personaggio usa un potere a incontro, è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Globo della Risonanza Karmica Livello 13+

Con questo globo, il personaggio può rubare la fortuna ai nemici e sostituirla con la malasorte.

Liv 13 +3 17.000 mo	Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo	Liv 28 +6 2.125.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico effettua con successo un tiro salvezza. Può scegliere uno dei seguenti effetti:
 ♦ Terminare un effetto o condizione che influenza attualmente se stesso o uno dei suoi alleati entro 5 quadretti.
 ♦ Il tiro salvezza del nemico fallisce anziché riuscire.
 A prescindere dalla scelta, anche il prossimo tiro salvezza del personaggio compiuto nello stesso incontro fallisce.

Globo degli Scambi Sfortunati Livello 3+

Questo globo offre sollievo a un alleato e scatena una tremenda punizione contro il nemico.

Liv 3 +1 680 mo	Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 8 +2 3.400 mo	Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo	Liv 28 +6 2.125.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un bersaglio con un attacco che utilizza il globo. Un effetto che influenza il personaggio o un suo alleato entro 5 quadretti termina, e il bersaglio riceve quell'effetto con la medesima durata.

Globo della Solitudine Involontaria Livello 18+

Scrutando in questa sfera oscura si intuiscono indizi sulla natura del luogo misterioso dove vengono gettate le sue vittime.

Liv 18 +4 85.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 23 +5 425.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando influenza il bersaglio con un effetto di tirare, spingere, scorrere o teletrasporto. Invece di essere tirato, spinto, obbligato a scorrere o teletrasportato, il bersaglio viene proiettato in un reame vuoto dominato dal nulla. Alla fine del turno successivo del bersaglio, questo riappare nello spazio che aveva lasciato, o nello spazio non occupato più vicino se quello originale non è libero.

Globo della Stasi Amplificata Livello 12+

Quando il personaggio utilizza questo globo per trattenere sul posto un avversario, quel nemico subisce anche un blocco mentale che limita le sue azioni.

Liv 12 +3 13.000 mo Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 17 +4 65.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando il suo attacco con questo strumento immobilizza un bersaglio. Finché resta immobilizzato, il bersaglio è anche frastornato.

Globo del Terrore Cristallino Livello 8+

I volti urlanti delle vittime passate fluttuano all'interno di questo terribile globo, incutendo terrore nel cuore dei nemici.

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d8 danni per punto di potenziamento se l'attacco include la parola chiave "paura".

Potere (Giornaliero + Paura): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando un attacco con il globo colpisce la difesa di Volontà del bersaglio. Il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina).

Globo dell'Usurpatore Livello 23+

Grazie a questo globo, quello che prima era un attacco alla mente di un avversario diventa una stretta micidiale sulla sua libera volontà.

Liv 23 +5 425.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d10 danni psichici per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero + Charme): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando ottiene un colpo critico in un attacco con il globo contro la difesa di Volontà di un bersaglio. Questo colpo critico non infligge danni extra; invece, il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo del personaggio.



Globo della Vista Lontana Livello 3+

Il personaggio cattura l'immagine del suo nemico all'interno di questa sfera traslucida, lasciandolo senza alcun luogo dove nascondersi.

Liv 3 +1 680 mo Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio sceglie un bersaglio entro 10 quadretti da lui. Fino alla fine dell'incontro, questo bersaglio si considera lontano della metà ai fini degli attacchi a distanza compiuti tramite il globo.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando effettua un attacco a distanza con il globo contro il bersaglio influenzato dal potere a incontro dello stesso. L'attacco non richiede linea di visuale o linea di effetto, e non subisce penalità dovute a occultamento o copertura.

VERGHE

Forgiate tramite misteriose energie arcane, le verghe affliggono i loro nemici con maledizioni che li mordono nell'anima.

Le verghe sono comunemente associate ai warlock, e diverse di quelle descritte di seguito sono particolarmente potenti nelle mani di uno di questi personaggi.

Alcune verghe hanno poteri variabili a seconda del patto del warlock a cui sono associate. Sebbene un warlock non sia obbligato a scegliere una verga allineata al proprio patto, il potere conferito da tale verga può essere di grande beneficio e vantaggio duraturo per il portatore.

VERGHE

Liv	Nome	Prezzo (mo)
2	Verga della maledizione veloce +1	520
2	Verga dell'onore maledetto +1	520
3	Verga crudele +1	680
3	Verga della deflagrazione +1	680
3	Verga del trasferimento maligno +1	680
4	Verga del dragonide +1	840
4	Verga della maledizione sanguigna +1	840
4	Verga del viandante nell'ombra +1	840
6	Verga mercuriale +2	1.800
7	Verga della maledizione veloce +2	2.600
7	Verga dell'onore maledetto +2	2.600
7	Verga delle spine fatate +2	2.600
8	Verga crudele +2	3.400
8	Verga della deflagrazione +2	3.400
8	Verga degli Inferi +2	3.400
8	Verga della Selva Fatata +2	3.400
8	Verga della stella nascosta +2	3.400
8	Verga del trasferimento maligno +2	3.400
9	Verga della brutalità +2	4.200
9	Verga del dragonide +2	4.200
9	Verga della maledizione sanguigna +2	4.200
9	Verga prosciugavita +2	4.200
9	Verga del viandante nell'ombra +2	4.200
10	Verga della distorsione mentale +2	5.000
10	Verga della luce stellare +2	5.000
11	Verga mercuriale +3	9.000
12	Verga dell'Inferno ribollente +3	13.000
12	Verga della maledizione veloce +3	13.000
12	Verga dell'onore maledetto +3	13.000
12	Verga delle spine fatate +3	13.000
13	Verga crudele +3	17.000
13	Verga della deflagrazione +3	17.000
13	Verga degli Inferi +3	17.000
13	Verga della Selva Fatata +3	17.000
13	Verga della stella nascosta +3	17.000
13	Verga della trasmissione maligna +3	17.000
14	Verga di adamantio +3	21.000
14	Verga della brutalità +3	21.000
14	Verga del dragonide +3	21.000
14	Verga di ferro sanguinoso +3	21.000
14	Verga della maledizione sanguigna +3	21.000
14	Verga prosciugavita +3	21.000

VERGHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
14	Verga del servo del dolore +3	21.000
14	Verga del viandante nell'ombra +3	21.000
15	Verga della distorsione mentale +3	25.000
15	Verga della luce stellare +3	25.000
15	Verga della vulnerabilità +3	25.000
16	Verga mercuriale +4	45.000
17	Verga dell'Inferno ribollente +4	65.000
17	Verga della maledizione veloce +4	65.000
17	Verga dell'onore maledetto +4	65.000
17	Verga del rovetto sanguigno +4	65.000
17	Verga delle spine fatate +4	65.000
18	Verga crudele +4	85.000
18	Verga della deflagrazione +4	85.000
18	Verga fatata +4	85.000
18	Verga degli Inferi +4	85.000
18	Verga infernale +4	85.000
18	Verga della Selva Fatata +4	85.000
18	Verga della stella nascosta +4	85.000
18	Verga stellare +4	85.000
18	Verga del trasferimento maligno +4	85.000
19	Verga di adamantio +4	105.000
19	Verga della brutalità +4	105.000
19	Verga del dragonide +4	105.000
19	Verga di ferro sanguinoso +4	105.000
19	Verga della maledizione sanguigna +4	105.000
19	Verga prosciugavita +4	105.000
19	Verga del servo del dolore +4	105.000
19	Verga del viandante nell'ombra +4	105.000
20	Verga della distorsione mentale +4	125.000
20	Verga della luce stellare +4	125.000
20	Verga della vulnerabilità +4	125.000
21	Verga mercuriale +5	225.000
22	Verga dell'Inferno ribollente +5	325.000
22	Verga della maledizione veloce +5	325.000
22	Verga dell'onore maledetto +5	325.000
22	Verga della Progenie Stellare +5	325.000
22	Verga del rovetto sanguigno +5	325.000
22	Verga delle spine fatate +5	325.000
23	Verga crudele +5	425.000
23	Verga della deflagrazione +5	425.000
23	Verga fatata +5	425.000
23	Verga degli Inferi +5	425.000
23	Verga infernale +5	425.000
23	Verga della Selva Fatata +5	425.000
23	Verga della stella nascosta +5	425.000
23	Verga stellare +5	425.000
23	Verga del trasferimento maligno +5	425.000
24	Verga di adamantio +5	525.000
24	Verga della brutalità +5	525.000
24	Verga del dragonide +5	525.000
24	Verga di ferro sanguinoso +5	525.000
24	Verga della maledizione sanguigna +5	525.000
24	Verga prosciugavita +5	525.000
24	Verga del servo del dolore +5	525.000
24	Verga del viandante nell'ombra +5	525.000
25	Verga della distorsione mentale +5	625.000
25	Verga della luce stellare +5	625.000
25	Verga della vulnerabilità +5	625.000

VERGHE (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
26	Verga mercuriale +6	1.125.000
27	Verga dell'Inferno ribollente +6	1.625.000
27	Verga della maledizione veloce +6	1.625.000
27	Verga dell'onore maledetto +6	1.625.000
27	Verga della Progenie Stellare +6	1.625.000
27	Verga del rovetto sanguigno +6	1.625.000
27	Verga delle spine fatate +6	1.625.000
28	Verga crudele +6	2.125.000
28	Verga della deflagrazione +6	2.125.000
28	Verga fatata +6	2.125.000
28	Verga degli Inferi +6	2.125.000
28	Verga infernale +6	2.125.000
28	Verga della Selva Fatata +6	2.125.000
28	Verga della stella nascosta +6	2.125.000
28	Verga stellare +6	2.125.000
28	Verga del trasferimento maligno +6	2.125.000
29	Verga di adamantio +6	2.625.000
29	Verga della brutalità +6	2.625.000
29	Verga del dragonide +6	2.625.000
29	Verga di ferro sanguinoso +6	2.625.000
29	Verga della maledizione sanguigna +6	2.625.000
29	Verga prosciugavita +6	2.625.000
29	Verga del servo del dolore +6	2.625.000
29	Verga del viandante nell'ombra +6	2.625.000
30	Verga della distorsione mentale +6	3.125.000
30	Verga della luce stellare +6	3.125.000
30	Verga della vulnerabilità +6	3.125.000

Verga di Adamantio

Livello 14+

Raccolto nel ferro meteorico incastonato nella crosta del mondo, questo metallo produce verghe che risplendono di luce abbagliante.

Liv 14 +3 21.000 mo	Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo	Liv 29 +6 2.625.000 mo

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d10 danni radiosi per punto di potenziamento

Proprietà: I danni radiosi inflitti da questa verga ignorano un numero di punti di resistenza radiosa pari al doppio del bonus di potenziamento dello strumento.

Verga della Brutalità

Livello 9+

Questa verga di vetro punisce brutalmente i nemici maledetti dal personaggio.

Liv 9 +2 4.200 mo	Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 14 +3 21.000 mo	Liv 29 +6 2.625.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo	

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d8 danni per punto di potenziamento contro i bersagli influenzati dalla Maledizione del Warlock del personaggio.

Proprietà: Tutti gli 1 ottenuti nel tiro dei danni extra concesso dalla Maledizione del Warlock vengono tirati di nuovo.

Livello 19 o 24: Tirare nuovamente gli 1 e i 2.

Livello 29: Tirare nuovamente gli 1, i 2 e i 3.

Verga Crudele

Livello 3+

Questa verga amplifica la letalità della maledizione del personaggio.

Liv 3 +1 680 mo	Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 8 +2 3.400 mo	Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo	Liv 28 +6 2.125.000 mo

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d10 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio infligge i danni della sua Maledizione del Warlock con questa verga, tira dei d8 anziché dei d6.

Verga della Deflagrazione

Livello 3+

Questa verga intagliata consente al personaggio di prendere di mira più bersagli con la sua deflagrazione mistica.

Liv 3 +1 680 mo	Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 8 +2 3.400 mo	Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo	Liv 28 +6 2.125.000 mo

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando impiega deflagrazione mistica con la verga. L'attacco prende di mira una o due creature. Livello 18, 23, o 28: L'attacco prende di mira una, due o tre creature.

Verga della Distorsione Mentale

Livello 10+

I nemici del personaggio potranno anche avere delle menti deboli, ma questo strumento li ammorbida ancor di più.

Liv 10 +2 5.000 mo	Liv 25 +5 625.000 mo
Liv 15 +3 25.000 mo	Liv 30 +6 3.125.000 mo
Liv 20 +4 125.000 mo	

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio lancia la Maledizione del Warlock su un bersaglio, quel bersaglio riceve vulnerabilità ai danni psichici pari al bonus di potenziamento della verga fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Verga del Dragonide

Livello 4+

Questo scettro scaglioso è sormontato da una feroce testa di drago.

Liv 4 +1 840 mo	Liv 19 +4 105.000 mo
Liv 9 +2 4.200 mo	Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 14 +3 21.000 mo	Liv 29 +6 2.625.000 mo

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio usa un potere con l'ausilio di questo strumento, i danni che infligge sono dello stesso tipo di quelli provocati dal suo soffio del drago.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un bersaglio influenzato dalla sua Maledizione del Warlock con un potere arcano che impiega la verga. Fino alla fine del suo turno successivo, quando il personaggio attacca con il suo soffio del drago, egli obbliga la creatura influenzata a esalare tale attacco nella direzione da lui desiderata. La creatura influenzata si considera il punto di origine della propagazione, e viene a sua volta fatta bersaglio dell'attacco.

Verga Fatata Livello 18+

Il capriccioso potere arcano delle fate può essere incanalato in questa verga, consentendo al personaggio di ottenere temporaneamente i benefici del patto fatato.

Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 23	+5	425.000 mo			

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine dell'incontro, quando il personaggio usa un potere da warlock che ha un effetto aggiuntivo se ha stretto il patto fatato, ottiene il beneficio anche se non possiede il patto fatato.

Verga di Ferro Sanguinoso Livello 14+

Tramite questo potente dispositivo, il personaggio può incanalare la propria furia quando viene ferito.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando subisce dei danni. Il personaggio effettua un attacco basilare a distanza usando questo strumento contro la fonte dei danni. Se l'attacco colpisce, il personaggio ottiene 10 punti ferita temporanei.
 Livello 24 o 29: 15 punti ferita temporanei.

Verga degli Inferi Livello 8+

Questa verga potenzia la capacità del personaggio di attingere la vita dai nemici usando il patto infernale.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d8 danni per punto di potenziamento con i poteri del patto infernale.
Proprietà: Quando ottiene il dono del suo patto infernale, il personaggio può sommare il bonus di potenziamento della verga al numero di punti ferita temporanei ottenuti.
Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio riceve punti ferita temporanei pari al suo livello + il suo modificatore di Intelligenza.

Verga Infernale Livello 18+

Questa verga attinge al potere infernale, concedendo al personaggio i benefici di un warlock addestrato nella manipolazione di queste sinistre forze.

Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 23	+5	425.000 mo			

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni da fuoco per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine dell'incontro, quando il personaggio usa un potere da warlock che ha un effetto aggiuntivo se ha stretto il patto infernale, ottiene il beneficio anche se non possiede il patto infernale.

Verga dell'Inferno Ribollente Livello 17+

Le fiamme che il personaggio crea con questa verga bruciano più a lungo e si propagano su più nemici.

Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni da fuoco per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ♦ Fuoco): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando infligge danni da fuoco con un potere arcano di attacco che impiega la verga. Il bersaglio subisce anche 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Quando il bersaglio subisce questi danni continuati, le creature adiacenti a esso subiscono gli stessi danni da fuoco.
 Livello 17 o 22: 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
 Livello 27: 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).



1. Verga del servo del dolore;
 2. Verga dell'Inferno ribollente

Verga della Luce Stellare Livello 10+

Questa verga rende i bersagli maledetti dal personaggio pienamente vulnerabili alla radiosità che egli può raccogliere dalle stelle lontane.

Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo			

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni radiosi per punto di potenziamento
Proprietà: Quando il personaggio lancia la Maledizione del Warlock su un bersaglio, quel bersaglio riceve vulnerabilità ai danni radiosi pari al bonus di potenziamento della verga fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Verga della Maledizione Sanguigna Livello 4+

Questa verga potenzia il suo portatore e gli consente di usare più spesso il suo patto.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il beneficio del patto del personaggio si attiva quando un attacco compiuto con la verga rende sanguinante il bersaglio influenzato dalla Maledizione del Warlock. (Il patto si attiva comunque quando il personaggio riduce un bersaglio a 0 o meno punti ferita.)

Verga della Maledizione Veloce Livello 2+

Con questa verga, il personaggio può maledire qualsiasi creatura riesca a vedere, e più rapidamente del solito.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può lanciare la Maledizione del Warlock su qualunque bersaglio in vista.

Verga Mercuriale Livello 6+

Quando usa questa verga, il personaggio può rinunciare a lanciare la sua maledizione per sferrare un attacco più potente.

Liv 6	+2	1.800 mo	Liv 21	+5	225.000 mo
Liv 11	+3	9.000 mo	Liv 26	+6	1.125.000 mo
Liv 16	+4	45.000 mo			

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: Nessuno

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando infligge danni per la sua Maledizione del Warlock. I danni inflitti aumentano di due dadi, ma dopo l'attacco il bersaglio non è più maledetto. Il personaggio può maledirlo di nuovo normalmente. Se questo attacco riduce il bersaglio a 0 o meno punti ferita, il dono del patto si attiva normalmente.

Verga dell'Onore Maledetto Livello 2+

Quando usa questa verga, il personaggio può incanalare il potere della sua maledizione, incrementando le proprie difese.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Ogni volta che il personaggio lancia la Maledizione del Warlock su un bersaglio, riceve un bonus di potere +1 alle sue difese di Tempra, Riflessi e Volontà fino alla fine del suo turno successivo.

Verga della Progenie Stellare Livello 2+

Questa verga contorta permette al portatore di attingere al potere di una folle entità conosciuta come la Progenie Stellare. La verga riceve sostentamento dagli attacchi più devastanti del personaggio.

Liv 22	+5	325.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
--------	----	------------	--------	----	--------------

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento, e il personaggio può spendere un impulso curativo.

Proprietà: Gli attacchi con questa verga ottengono colpi critici con un risultato naturale di 19 o 20.

Verga Prosciugavita Livello 9+

Questa verga permette al personaggio di risucchiare la vita dei nemici e trasferirla ai suoi alleati o a se stesso.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

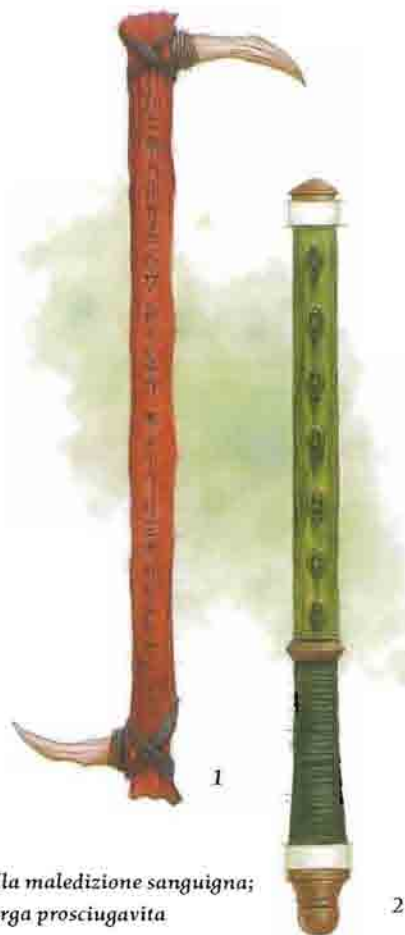
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando lancia la Maledizione del Warlock su un bersaglio. Il bersaglio subisce 3 danni continui (tiro salvezza termina). Ogni volta che il nemico subisce danni continui da questo potere, il personaggio o un alleato entro 5 quadretti dal personaggio recupera quella quantità di punti ferita.

Livello 14: 5 danni continui.

Livello 19: 8 danni continui.

Livello 24: 10 danni continui.

Livello 29: 15 danni continui.



1. Verga della maledizione sanguigna;

2. Verga prosciugavita

Verga del Roveto Sanguigno

Livello 17+

Questa verga brama senza distinzioni il sangue delle sue prede e del suo padrone.

Liv 17 +4 65.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo
Liv 22 +5 325.000 mo

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento se il personaggio o il bersaglio sono sanguinanti.

Proprietà: Se il personaggio o il bersaglio è sanguinante, il personaggio riceve un bonus di +1 ai tiri per colpire. Questi bonus sono cumulativi reciprocamente.

Potere (Giornaliero + Guarigione): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando ottiene un colpo critico con la verga. Sottrae un impulso curativo al bersaglio e lo aggiunge ai propri. Se dispone già del suo numero massimo di impulsi curativi, il personaggio recupera invece punti ferita pari al suo valore di impulso curativo.

Verga della Selva Fatata

Livello 8+

Realizzata con il legname esotico della Selva Fatata, questa verga amplifica la capacità del portatore di teletrasportarsi usando il patto fatato.

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo

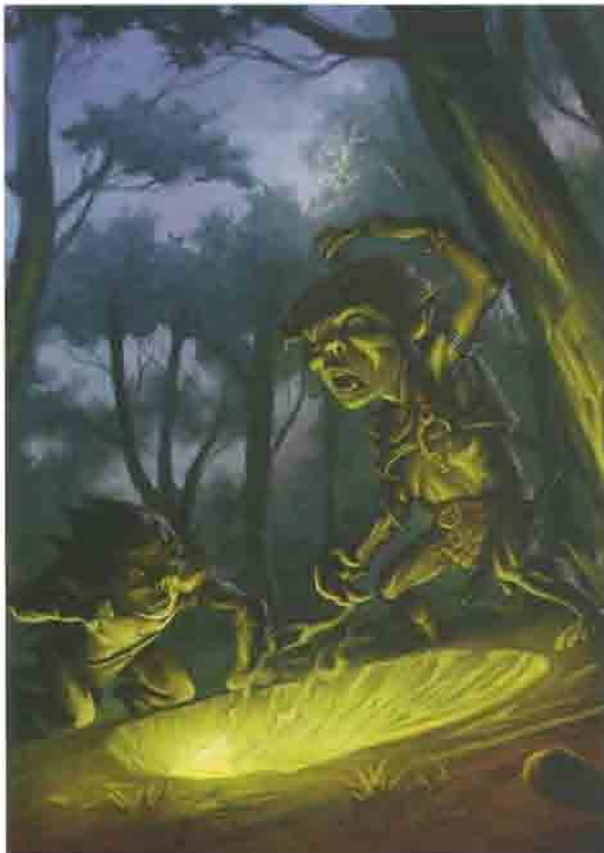
Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento con i poteri del patto fatato.

Proprietà: Quando il personaggio ottiene il dono del suo patto fatato, può teletrasportarsi di un numero aggiuntivo di quadretti pari al bonus di potenziamento della verga.

Potere (Incontro + Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio si teletrasporta di un numero di quadretti pari a 3 + il bonus di potenziamento della verga.

**Verga del Servo del Dolore**

Livello 14+

Questa verga permette alla maledizione lanciata dal portatore di consumare un nemico con afflizione e infelicità.

Liv 14 +3 21.000 mo Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando lancia la Maledizione del Warlock su un bersaglio. Il bersaglio viene sopraffatto dal cordoglio e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Verga delle Spine Fatate

Livello 7+

Costituita da un fusto e uno strano bulbo alla radice, questa verga sembra trasudare liquido tossico durante la battaglia. Può avvelenare magicamente anche gli avversari normalmente immuni.

Liv 7 +2 2.600 mo Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 12 +3 13.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo
Liv 17 +4 65.000 mo

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni da veleno per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio lancia la Maledizione del Warlock su un bersaglio, quel bersaglio perde la resistenza al veleno (tiro salvezza termina).

Livello 18 o 23: Vulnerabilità 10 veleno.

Livello 28: Vulnerabilità 15 veleno.

Verga della Stella Nascosta

Livello 8+

Fatta di pietra iridescente proveniente dal Reame Remoto, questa verga incrementa il dono del patto stellare, amplificando i poteri del personaggio e fornendo aiuto anche ai suoi alleati.

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d8 danni per punto di potenziamento con i poteri del patto stellare.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando ottiene il dono del suo patto stellare. Tutti gli alleati entro un numero di quadretti equivalente al bonus di potenziamento della verga ottengono un bonus di +1 a un singolo tiro d20 di qualsiasi genere fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando ottiene il dono del suo patto stellare. Il bonus di potenziamento della verga si somma al bonus conferito al personaggio dal suo patto stellare.

Verga Stellare

Livello 18+

Fatta di metallo raffinato dai meteoriti, questa verga scura brilla di molti puntini luminosi. Permette a chi la impugna di accedere temporaneamente ai poteri associati al patto stellare.

Liv 18 +4 85.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 23 +5 425.000 mo

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni radiosi per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine dell'incontro, quando il personaggio usa un potere da warlock che ha un effetto aggiuntivo se ha stretto il patto stellare, ottiene il dono anche se non possiede il patto stellare.

Verga del Trasferimento Maligno

Livello 3+

Questa verga sormontata da un coperchio di vetro affumicato consente al personaggio di usare come armi i suoi poteri di teletrasporto personali.

Liv 3 +1 680 mo Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, e teletrasporta il bersaglio di un numero di quadretti pari al bonus di potenziamento della verga.

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio teletrasporta se stesso, un alleato entro 5 quadretti da lui e un nemico entro 5 quadretti da lui di un numero di quadretti pari al bonus di potenziamento della verga.

Verga del Viandante nell'Ombra

Livello 4+

Quando il personaggio impugna questa verga circondata di oscurità, le ombre che si formano intorno a lui appaiono più impenetrabili a coloro che ha maledetto.

Liv 4 +1 840 mo Liv 19 +4 105.000 mo
Liv 9 +2 4.200 mo Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 14 +3 21.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Ogni volta che il personaggio lancia la Maledizione del Warlock su un bersaglio, ottiene occultamento da quel bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Verga della Vulnerabilità

Livello 15+

Questa verga si adatta alle debolezze delle vittime maledette dal personaggio.

Liv 15 +3 25.000 mo Liv 25 +5 625.000 mo
Liv 20 +4 125.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d8 danni per punto di potenziamento contro un bersaglio maledetto.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando lancia la Maledizione del Warlock su un bersaglio. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ottiene vulnerabilità 10 a tutti gli attacchi del personaggio.
Livello 25 o 30: Vulnerabilità 15.

ANELLI

Questi simboli di potere adornano senza distinzioni le mani di potenti re ed eroi leggendari.

A causa dell'energia investita negli anelli magici, solo coloro che raggiungono un potere considerevole sono in grado di crearli. Pertanto, i personaggi possono anche non vedere il loro primo anello magico finché non hanno raggiunto il rango leggendario.

ANELLI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
14	Anello attraente	21.000
14	Anello della caduta morbida	21.000
14	Anello della fratellanza	21.000
14	Anello della presa perfetta	21.000
14	Anello del prestigiatore	21.000
14	Anello del richiamo	21.000
14	Anello delle vampe fiammeggianti	21.000
15	Anello dell'imperatore dragonide	25.000
15	Anello della perizia acquatica	25.000
15	Anello della premonizione	25.000
15	Anello del viaggio nell'ombra	25.000
16	Anello del camaleonte	45.000
16	Anello della cognizione	45.000
16	Anello della gravità personale	45.000
16	Anello da guerra	45.000
16	Anello del tocco immemore	45.000
17	Anello del banchetto sicuro	65.000
17	Anello della difesa vigile	65.000
17	Anello dell'informazione arcana	65.000
17	Anello della ritirata	65.000
18	Anello dell'ariete	85.000
18	Anello del furto di sembianze	85.000
18	Anello della guardia d'ombra	85.000
18	Anello d'osso della migliore fortuna	85.000
18	Anello della paura	85.000
18	Anello del protettore	85.000
19	Anello della mano spettrale	105.000
19	Anello d'osso della preservazione	105.000
19	Anello di rubino stellare	105.000
19	Cerchio di ametista degli occhi invisibili	105.000
20	Anello della conservazione degli incantesimi	125.000
21	Anello dell'intuizione eroica	225.000
21	Anello della volontà tenace	225.000
22	Anello del batter di ciglia	325.000
22	Anello del luminare	325.000
22	Anello del viaggio fatato	325.000
23	Anello dell'adattamento	425.000
24	Anello del ritualista	525.000
25	Anello del gargoyle	625.000
25	Anello del servo del dolore	625.000
27	Anello della fenice	1.625.000
27	Cerchio d'ombra	1.625.000
29	Anello di opale della rimembranza	2.625.000
30	Anello della conservazione degli incantesimi, superiore	3.125.000
30	Anello sopprimente	3.125.000

Anello dell'Adattamento Livello 23

Questo anello di metallo argenteo è istoriato di rune Primordiali che proteggono il personaggio dagli effetti elementali.

Zona oggetto: Anello 425.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 alle prove di Tenacia per resistere al tempo atmosferico estremo.

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando subirebbe danni da acido, freddo, fulmine, fuoco, o tuono. I danni di quel tipo sono dimezzati fino alla fine del suo turno successivo. Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, questo potere dura fino alla fine dell'incontro.

Anello dell'Ariete Livello 18

Su questo anello di ferro è incisa l'immagine della testa di un ariete.

Zona oggetto: Anello 85.000 mo

Proprietà: Quando spinge un bersaglio, il personaggio può aumentare di 1 quadretto la distanza della spinta.

Potere (Giornaliero + Forza): Azione standard. Il personaggio effettua un attacco: Gittata 10; +21 contro Tempra; se colpito, il bersaglio subisce 3d10 danni da forza e viene spinto di 1 quadretto (questa distanza può essere aumentata dalla proprietà dell'anello). In alternativa, il personaggio può usare questo potere per effettuare una prova di Forza per rompere una porta o un altro oggetto usando lo stesso bonus di attacco.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, l'attacco infligge 5d10 danni da forza e spinge il bersaglio di 3 quadretti (che possono essere aumentati dalla proprietà dell'anello).

Anello Attraente Livello 14

Il personaggio e le sue parole sono più allettanti quando indossa questo semplice cerchietto di oro brunito.

Zona oggetto: Anello 21.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Diplomazia.

Potere (Giornaliero + Charme): Azione standard. Il personaggio effettua un attacco: Gittata 10; Carisma contro Volontà; se colpisce, il bersaglio si muove della propria velocità verso il personaggio.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, il bersaglio deve spendere un'azione di movimento in ogni suo turno per muoversi più vicino al personaggio (tiro salvezza termina).

Anello del Banchetto Sicuro Livello 17

I monarchi, e coloro che temono ciò che potrebbe trovarsi nel loro cibo, conservano gelosamente questi gingilli pacchiani e incrostati di gemme.

Zona oggetto: Anello 65.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 alla difesa di Tempra contro gli attacchi che includono la parola chiave "veleno".

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio è immune ai veleni ingeriti fino alla fine dell'incontro.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, può estendere tale protezione a un numero di persone pari al suo livello entro la propria linea di visuale.

Anello del Batter di Ciglia Livello 22

Questo anello di adamantio sfreccia da un dito all'altro, così come il personaggio guizza da un luogo all'altro mentre lo indossa.

Zona oggetto: Anello 325.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +3 alle prove di Manolesta.

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Azione minore. Il personaggio si teletrasporta di 1d4 quadretti.

Mantenere minore: Il personaggio si teletrasporta di 1d4 quadretti all'inizio del suo turno.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, non ha bisogno di usare un'azione minore per mantenere l'effetto dell'anello.

Anello della Caduta Morbida Livello 14

Con questa eterea fascia di filigrana di mithral al dito, il personaggio e talvolta anche i suoi alleati non devono temere le cadute, nemmeno dai precipizi più vertiginosi.

Zona oggetto: Anello 21.000 mo

Proprietà: Il personaggio non subisce danni da una caduta e atterra sempre in piedi.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Gli alleati entro 5 quadretti dal personaggio ricevono a loro volta il beneficio della proprietà di questo anello fino alla fine dell'incontro.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, ne traggono beneficio tutti gli alleati entro 10 quadretti.

Anello del Camaleonte Livello 16

Questa fascia di pelle di lucertola è visibile a malapena sulla pelle del personaggio, e lo rende ugualmente difficile da individuare.

Zona oggetto: Anello 45.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Furtività. Ottiene invece un bonus di oggetto +4 se non si è mosso dall'inizio del suo turno precedente.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio non ha bisogno di copertura o occultamento per effettuare prove di Furtività fino alla fine del suo turno successivo.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, l'effetto di questo potere dura fino alla fine dell'incontro.

Anello della Cognizione Livello 16

Incastonato di tormaline, questo gingillo di electrum rafforza la mente e lo spirito del portatore.

Zona oggetto: Anello 45.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri salvezza contro le condizioni che includono le parole chiave "charme", "illusione", "paura", o "psichico".

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio riceve un bonus di oggetto +5 ai tiri salvezza contro le condizioni che includono le parole chiave "charme", "illusione", "paura", o "psichico" fino alla fine dell'incontro.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, riceve anche un bonus di potere +2 alla difesa di Volontà contro i poteri che includono le stesse parole chiave.



Anello dell'ariete

Anello della Conservazione degli Incantesimi

Livello 20

Questo intricato anello di legno racchiude una scintilla di potere arcano, che può essere sbloccata nel momento del bisogno.

Zona oggetto: Anello 125.000 mo

Proprietà: Durante un riposo esteso, il personaggio può inserire nell'anello un potere arcano a volontà o a incontro per usarlo in futuro. Può collocare nell'anello un potere che conosce, a patto che il livello del potere non sia superiore a quello dell'anello. Il nome del potere attualmente contenuto nell'anello si manifesta in caratteri Elfici incisi sulla superficie interna dell'oggetto.

Potere (Giornaliero ♦ Arcano): Azione standard, il personaggio può usare il potere contenuto nell'anello a patto che il potere conservato non sia superiore al livello del personaggio. Se il potere conservato nell'anello è un potere a incontro, il personaggio deve spendere un punto azione per sbloccarlo. Il potere arcano conservato viene usato normalmente, ma qualsiasi requisito di strumento e del suo bonus di potenziamento vengono sostituiti dall'anello e da un bonus di potenziamento di +4. Quando il potere arcano conservato è stato usato, un altro potere deve essere inserito nell'anello prima di poterlo usare di nuovo. Se un nuovo potere arcano viene inserito nell'anello prima che il precedente sia usato, quello inserito in precedenza va perduto. Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire del potere conservato.

Anello della Conservazione degli Incantesimi, Superiore

Livello 30

Questo splendido anello d'oro racchiude una scintilla di potere arcano, che può essere sbloccata nel momento del bisogno.

Zona oggetto: Anello 3.125.000 mo

Proprietà: Durante un riposo esteso, il personaggio può inserire nell'anello un potere arcano a volontà o a incontro per usarlo in futuro. Il nome del potere attualmente contenuto nell'anello si manifesta in fulgidi caratteri Elfici sulla superficie interna dell'oggetto.

Potere (Giornaliero ♦ Arcano): Azione standard. Il personaggio può usare il potere congiunto nell'anello a patto che il potere conservato non sia superiore al suo livello. Se il potere conservato nell'anello è un potere a incontro, il personaggio deve spendere un punto azione per sbloccarlo. Il potere arcano conservato viene usato normalmente, ma qualsiasi requisito di strumento e del suo bonus di potenziamento vengono sostituiti dall'anello e da un bonus di potenziamento di +6. Quando il potere arcano conservato è stato usato, un altro potere deve essere inserito nell'anello prima di poterlo usare di nuovo. Se un nuovo potere arcano viene inserito nell'anello prima che il precedente sia usato, quello inserito in precedenza va perduto. Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire del potere conservato.

**Anello della Difesa Vigile**

Livello 17

Questo grosso anello è composto da scudi in miniatura sovrapposti di ferro, acciaio, mithral e adamantio.

Zona oggetto: Anello 65.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +4 a tutte le difese quando usa l'azione di difesa totale.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, riceve un bonus di potere +3 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Anello della Fenice

Livello 17

Su questo anello color rosso e oro è inciso il simbolo di un uccello fiammeggiante.

Zona oggetto: Anello 1.625.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 15 fuoco.

Potere (Giornaliero + Fuoco): Nessuna azione. Il personaggio può usare questo potere quando muore o è morente. Il suo corpo brucia lasciando solo ceneri. All'inizio del suo turno successivo, il personaggio appare in una vampata di fuoco entro 5 quadretti dalla sua ultima posizione, con un numero di punti ferita pari al suo valore di impulso curativo.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, la vampata di fuoco che accompagna il suo ritorno viene considerata un attacco: Emanazione ravvicinata 2; Costituzione + 6 o Carisma + 6 contro Riflessi; il bersaglio subisce 4d10 + modificatore di Costituzione o modificatore di Carisma danni da fuoco se colpito, o danni dimezzati se mancato.

Anello della Fratellanza

Livello 14

Questi anelli di platino esistono in coppie e vengono condivisi solo dai compagni più intimi.

Zona oggetto: Anello 21.000 mo

Proprietà: Ognuno di questi anelli fa parte di una coppia.

Come azione minore, il portatore di un anello può ottenere le seguenti informazioni:

- ◆ I punti ferita attuali e lo stato generale (vivo, morente, o morto) del portatore dell'altro anello
- ◆ Il numero di impulsi curativi che restano al portatore dell'altro anello
- ◆ Qualsiasi effetto che influenza attualmente il portatore dell'altro anello
- ◆ Lo stato emotivo attuale del portatore dell'altro anello
- ◆ La distanza in linea retta dal portatore dell'altro anello. Se il portatore dell'altro anello si trova su un diverso piano di esistenza, né la distanza né il piano specifico possono essere scoperti tramite questa proprietà.

Speciale: Questi anelli esistono in coppie. Se un anello viene disincantato, l'altro perde tutti gli effetti magici. Il costo indicato è relativo a una coppia di anelli.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può trasferire un singolo impulso curativo al portatore dell'altro anello. Questa azione non può portare il totale degli impulsi curativi del ricevente al di sopra del suo normale valore massimo.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, può trasferire due impulsi curativi.

Anello del Furto di Sembianze

Livello 18

Chi indossa questo anello di avorio vede i volti degli altri come potenziali travestimenti.

Zona oggetto: Anello 85.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Intuizione.

Potere (Giornaliero + Illusione): Azione standard. Il personaggio assume le esatte sembianze di una creatura umanoide adiacente a lui. Ottiene anche i manierismi, la voce e il modo di parlare del soggetto. Questo effetto dura 1 ora o fino a quando il personaggio non lo fa cessare (un'azione gratuita). Il personaggio riceve un bonus di potere +5 alle prove di Raggiungere effettuate allo scopo di spacciarsi per la creatura che sta imitando. Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, l'effetto dura un giorno e il personaggio può anche usare un'azione standard per richiamare l'effetto dopo averlo cessato.

Anello del Gargoyle

Livello 25

Indossare questo anello di pietra grezza consente al personaggio di adottare una forma rocciosa.

Zona oggetto: Anello 625.000 mo

Proprietà: Qualora sia pietrificato, il personaggio può effettuare un tiro salvezza alla fine del suo turno per rimuovere l'effetto.

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio diventa una statua di pietra, ottenendo resistenza 25 a tutti i danni e percezione tellurica 10. In questa forma perde l'uso di tutti gli altri sensi e non può compiere alcuna azione a parte un'azione minore per riassumere la propria forma normale.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, può spendere un impulso curativo per recuperare punti ferita pari al suo valore di impulso curativo nello stesso istante in cui diventa una statua o riassume la sua forma normale.

Anello della Gravità Personale

Livello 16

Questo cerchietto di metallo grigio mantiene i nemici sempre a portata di attacco.

Zona oggetto: Anello 45.000 mo

Proprietà: Quando un effetto obbliga il personaggio a muoversi (tirandolo, spingendolo, o facendolo scorrere), può muoversi di 1 quadrato in meno rispetto a quanto specificato dall'effetto.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio e i nemici adiacenti a lui o da lui marchiati sono rallentati o immobilizzati (a sua scelta). Per i nemici marchiati, tiro salvezza termina. Per quelli adiacenti, non è permesso alcun tiro salvezza. Come azione gratuita, il personaggio può terminare l'effetto di questo potere su di sé e tutte le creature influenzate.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, mentre si trova sotto l'effetto del potere, qualsiasi nuovo nemico marchiato o nemico che si muove adiacente al personaggio viene influenzato dalla condizione scelta.

Anello della Guardia d'Ombra

Livello 18

Mentre indossa questo anello di ferro scuro, dall'ombra del personaggio scaturiscono dei tentacoli neri provenienti dalla Coltre Oscura.

Zona oggetto: Anello 85.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 10 freddo e resistenza 10 necrotico.

Potere (Giornaliero + Freddo, Necrotico): Azione standard. Il personaggio infonde nella sua ombra l'essenza della Coltre Oscura. Fino alla fine del suo turno successivo, un nemico che inizia il proprio turno o si muove adiacente al personaggio subisce 2d10 danni da freddo e necrotici. Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, riceve anche 15 punti ferita temporanei. Questo beneficio dura fino a quando non resta nessuno dei punti ferita temporanei o fino a quando il personaggio non si sottopone a un riposo esteso.

Anello da Guerra

Livello 16

Questa fascetta di acciaio, ornata da una spada stilizzata, rende ancora più letali gli attacchi del personaggio.

Zona oggetto: Anello 45.000 mo

Proprietà: Quando il personaggio ottiene un colpo critico, infligge 1 dado extra di danni da colpo critico, basati sull'arma o lo strumento che sta impugnando. Se l'arma o lo strumento non infligge danni extra in caso di colpo critico, il personaggio infligge 1d6 danni extra quando ne ottiene uno.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando ottiene un colpo critico con un'arma o strumento. I danni da colpo critico basati sull'arma o strumento utilizzati aumentano di 2 dadi. Se l'arma o strumento non infligge danni extra in caso di colpo critico, il personaggio infligge 2d6 danni extra quando ne ottiene uno.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, invece di tirare i dadi extra dei danni, il critico infligge danni extra pari al valore massimo di quei dadi.



Anello dell'Imperatore Dragonide Livello 15

Modellato a somiglianza dei sigilli portati dagli imperatori dragonidi di Arkhosia, questo anello potenzia gli attacchi del personaggio, specialmente se è un dragonide.

Zona oggetto: Anello 25.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +3 ai tiri dei danni negli attacchi ravvicinati. Se è un dragonide, ottiene un bonus di oggetto +5 ai tiri dei danni con il suo soffio del drago.

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando è reso sanguinante. Può usare uno dei suoi poteri a incontro.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, può usare un potere a incontro che ha già speso. Se usa un potere che non ha ancora speso, non spende l'uso di quel potere.

**Anello dell'Informazione Arcana** Livello 17

Questo anello aiuta il personaggio a capire la natura dei fenomeni arcani.

Zona oggetto: Anello 65.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 alle prove di Arcano effettuate per l'individuazione del magico.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio può individuare il magico entro 20 quadretti in qualunque direzione, e può ignorare qualsiasi fonte di energia magica di cui è già a conoscenza. Ignora tutte le barriere: può individuare il magico attraverso porte, muri e via dicendo.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, può anche scoprire il nome, la fonte di potere e le parole chiave di qualsiasi effetto magico presente nell'area.

Anello dell'Intuizione Eroica Livello 21

Quando indossa questo ninnolo di adamantio inciso, il personaggio percepisce più facilmente i punti deboli del nemico, mentali, fisici o sociali che siano.

Zona oggetto: Anello 225.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +3 alle prove di Intuizione.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio sceglie un bersaglio. Riceve un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e un bonus di potere +6 ai tiri dei danni contro quel bersaglio fino alla fine del suo turno successivo. Se il bersaglio è un oggetto, si applica invece un bonus di potere +6 alle prove di Forza effettuate per romperlo.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, riceve invece un bonus di potere +3 ai tiri per colpire, e un bonus di +8 ai tiri dei danni o alle prove di Forza per rompere.

Anello del Luminare Livello 23

Con questo anello d'oro, recante un sigillo fiocamente luminoso che simboleggia i suoi ideali, il personaggio è in grado di assistere i suoi alleati nel modo migliore.

Zona oggetto: Anello 325.000 mo

Proprietà: La gittata dei poteri che ripristinano punti ferita o conferiscono un bonus agli alleati aumenta di un numero di quadretti pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando concede a uno o più alleati un bonus di potere. Quel bonus aumenta di 1 per tutti i bersagli per tutta la durata del potere.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, il bonus interessato aumenta di 2.

Anello della Mano Spettrale Livello 19

A un comando silenzioso, questa fascetta d'onice evoca una mano traslucida, e a volte anche un occhio spettrale.

Zona oggetto: Anello 105.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 10 radioso.

Potere (Giornaliero + Evocazione): Azione gratuita. Una mano spettrale appare in qualsiasi quadretto che il personaggio possa vedere entro 6 quadretti da lui, e lancia un potere che include la parola chiave "strumento" fra quelli conosciuti dal personaggio. Per determinare linea di effetto e copertura dell'attacco si usa il quadretto occupato dalla mano spettrale. Il personaggio spende normalmente l'uso del potere.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, nello stesso quadretto appare anche un occhio spettrale. Quel quadretto può essere usato per determinare linea di visuale e occultamento per l'attacco.

Anello di Opale della Rimembranza Livello 29

Il grosso opale di fuoco incastonato in questo ninnolo lampeggia vividamente quando conferisce al personaggio la chiarezza mentale.

Zona oggetto: Anello 2.625.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +3 agli attacchi di Intelligenza, e un bonus di oggetto +4 alle prove di Intelligenza e alle prove di abilità basate sull'Intelligenza.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio recupera l'uso di un potere arcano di utilità a incontro che ha già usato (come se non lo avesse ancora impiegato in quell'incontro).

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, può invece recuperare l'uso di un potere arcano di utilità giornaliero (come se non lo avesse ancora impiegato quel giorno).

Anello d'Osso della Migliore Fortuna Livello 18

Fatto di ossa placcate abilmente intrecciate, questo minuscolo cerchio irrobustisce la forza vitale del personaggio.

Zona oggetto: Anello 85.000 mo

Proprietà: I danni necrotici subiti dal personaggio vengono dimezzati.

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco che include la parola chiave "necrotico". Dopo avere applicato qualsiasi eventuale resistenza, può scegliere di non subire alcun danno o di ignorare un effetto imposto da quell'attacco, ma non entrambe le cose.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, non subisce alcun danno e ignora qualsiasi effetto imposto da quell'attacco.

Anello d'Osso della Preservazione Livello 19

Questo semplice anello d'osso protegge chi lo indossa dagli effetti che prosciugano la vita.

Zona oggetto: Anello 105.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 15 necrotico.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando un effetto gli farebbe perdere un impulso curativo. L'impulso curativo non viene perduto.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, la fonte dell'effetto subisce 3d10 danni.

Anello della Paura Livello 18

Questo anello di ferro grezzo amplifica le paure dei nemici e indebolisce le loro difese.

Zona oggetto: Anello 85.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Intimidire.

Potere (Giornaliero + Paura): Azione standard. Il personaggio può effettuare una prova di Intimidire contro un nemico entro 5 quadretti da lui, e confrontare il risultato a ciascuna delle difese del bersaglio (CA, Tempra, Riflessi, e Volontà). Il bersaglio subisce una penalità di -2 a qualunque difesa eguagliata o superata dal risultato della prova (tiro salvezza termina tutti).

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza separato per ciascuna difesa penalizzata.

Anello della Perizia Acquatica Livello 15

Quando indossa questa fascetta adornata di un'acquamarina, muoversi e respirare sott'acqua diventano per il personaggio atti naturali come respirare aria e camminare sulla terra.

Zona oggetto: Anello 25.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene una velocità di nuoto equivalente alla sua velocità. Può respirare sott'acqua.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, ottiene una velocità di nuoto pari al doppio della sua velocità normale.

Anello della Premonizione Livello 15

Con questo anello di ossidiana scura al dito, il personaggio può agire velocemente quando si trova di fronte al pericolo.

Zona oggetto: Anello 25.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di iniziativa e di Percezione passiva.

Potere (Giornaliero): Nessuna azione. Il personaggio può usare questo potere quando è sorpreso. Il personaggio non è sorpreso.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, può anche muoversi di 3 quadretti e compiere un'azione minore.

Anello della Presa Perfetta Livello 14

Questa ruvida fascetta in lega conferisce al personaggio una presa d'acciaio quando sta per cadere.

Zona oggetto: Anello 21.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 ai tiri salvezza per aggrapparsi a un appiglio quando sta per cadere.

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando verrebbe costretto a cadere in una fossa o precipizio. Ottiene automaticamente successo nel tiro salvezza per prevenire la caduta.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, non cade a terra prono quando riesce ad aggrapparsi a qualcosa.

Anello del Prestigiatore Livello 14

Imbroglioni e illusionisti da fiera di ogni regno adorano questo anello d'oro dall'aspetto economico.

Zona oggetto: Anello 21.000 mo

Proprietà: La gittata dei poteri *prestidigitazione* e *suono fantasma* è raddoppiata.

Potere (A volontà): Azione standard. Il personaggio può usare *prestidigitazione* come l'omonimo potere del mago (MdG 117).

Potere (A volontà): Azione standard. Il personaggio può usare *suono fantasma* come l'omonimo potere del mago (MdG 118).

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, la durata degli effetti creati usando questo anello è raddoppiata.

Anello del Protettore Livello 18

Creati dagli *cladrin*, questi anelli appaiati di mithral e giada legano vicendevolmente i portatori.

Zona oggetto: Anello 85.000 mo

Proprietà: Ognuno di questi anelli fa parte di una coppia.

Come azione minore, il portatore di un anello può ottenere le seguenti informazioni:

- ◆ I punti ferita attuali e lo stato generale (vivo, morente, o morto) del portatore dell'altro anello
- ◆ Il numero di impulsi curativi che restano al portatore dell'altro anello
- ◆ Qualsiasi effetto che influenza attualmente il portatore dell'altro anello
- ◆ Lo stato emotivo attuale del portatore dell'altro anello
- ◆ La distanza in linea retta dal portatore dell'altro anello. Se il portatore dell'altro anello si trova su un diverso piano di esistenza, né la distanza né il piano specifico possono essere scoperti tramite questa proprietà.

Speciale: Questi anelli esistono in coppie. Se un anello viene disincantato, l'altro perde tutti gli effetti magici. Il costo indicato è relativo a una coppia di anelli.

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Azione standard. Il personaggio si teletrasporta in un quadretto adiacente al portatore dell'altro anello, indipendentemente dalla distanza.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, questo potere richiede solo un'azione minore.

Anello del Richiamo

Livello 14

Questo anello di mithral avvicina il personaggio e i suoi alleati nel momento del bisogno.

Zona oggetto: Anello 21.000 mo

Proprietà: Quando un alleato adiacente al personaggio usa un potere di teletrasporto, può aumentare di 4 quadretti la distanza di cui si teletrasporta.

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Azione minore. Il personaggio può scegliere un alleato entro 20 quadretti da lui e nella sua linea di visuale. Quell'alleato viene teletrasportato in qualsiasi quadretto non occupato adiacente al personaggio.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, può invece teletrasportarsi in un quadretto adiacente a un alleato entro 20 quadretti da lui.

Anello della Ritirata

Livello 17

Questo anello d'argento permette al personaggio di teletrasportarsi più lontano. Può anche trasportare lui e i suoi alleati fino a un rifugio distante.

Zona oggetto: Anello 65.000 mo

Proprietà: Quando usa un potere di teletrasporto, il personaggio può aumentare di 1 quadretto la distanza del movimento.

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Azione standard. Il personaggio si teletrasporta in una località predefinita, incorporata nell'anello al momento della creazione. Questa località non può essere determinata tramite l'esame dell'anello. Entro le dieci ore successive al teletrasporto, il personaggio può spendere un'altra azione standard per teletrasportarsi di nuovo nella posizione di partenza. La località di destinazione dell'anello può essere ridefinita mediante il rituale Incantare Oggetto Magico. Il costo delle componenti per l'esecuzione a questo fine del rituale è di 32.500 mo.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, può teletrasportare se stesso e fino a 7 alleati.

Anello del Ritualista

Livello 24

Questo anello di mogano intagliato consente a chi lo indossa di celebrare rituali più facilmente e con maggiore rapidità.

Zona oggetto: Anello 525.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove per la celebrazione di rituali.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il tempo necessario per celebrare un rituale viene dimezzato.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, viene dimezzato anche il costo delle componenti.

Anello di Rubino Stellare

Livello 19

Questo squisito anello di rubino è il preferito dai cortigiani che ascendono e discendono nel favore che si guadagnano con le loro melliflue parole.

Zona oggetto: Anello 105.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Diplomazia.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando effettua una prova di abilità basata sul Carisma durante una sfida di abilità. Può tirare due volte e usare il risultato migliore.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, un tiro riuscito nella sfida di abilità conta come due vittorie.

Anello del Servo del Dolore

Livello 25

Usando questo anello di piume nere incastonato con due pietre splendenti di giacinto, il personaggio può risucchiare la vita dei nemici che uccide.

Zona oggetto: Anello 625.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene scurovisione e un bonus di oggetto +4 alle prove di Intimidire.

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando riduce una creatura a 0 o meno punti ferita. Quella creatura muore, e il personaggio ottiene un numero di punti ferita temporanei equivalente al proprio valore di impulso curativo.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, questo potere può essere usato come interruzione immediata quando verrebbe ridotto a 0 o meno punti ferita. Il personaggio ottiene un numero di punti ferita temporanei equivalente al proprio valore di impulso curativo.

Anello Sopprimente

Livello 30

Fatto di un metallo nero come una notte senza stelle, questo anello contrasta gli attacchi compiuti contro chi lo indossa.

Zona oggetto: Anello 3.125.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +3 ai tiri salvezza.

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando verrebbe colpito da un attacco. Il personaggio riceve un bonus di potere +6 a tutte le difese contro quell'attacco. Un colpo critico ottenuto contro di lui viene invece considerato un centro normale.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, l'attacco lo manca automaticamente e non gli provoca alcun danno.

Anello del Tocco Immemore

Livello 16

Questa fascetta di rame dall'aspetto poco appariscente rende più convincenti le parole del personaggio, e riesce persino a cancellare temporaneamente la memoria di un bersaglio inconsapevole.

Zona oggetto: Anello 45.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di Raggirare.

Potere (Giornaliero + Charme): Azione standard. Il personaggio effettua un attacco: Mischia 1; Destrezza + 4 contro Volontà; se colpito, il bersaglio dimentica tutto quello che è successo nell'ultimo minuto ed è sorpreso fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, il soggetto non si accorge della perdita di memoria e non recupera i ricordi finché non è trascorso 1 minuto.



Anello del richiamo

Anello delle Vampe Fiammeggianti Livello 14

Il fuoco scaturisce dalla mano che porta questo anello di acciaio rosso.

Zona oggetto: Anello 21.000 mo

Proprietà: Come azione standard, il personaggio può appiccare il fuoco a qualsiasi oggetto combustibile (come stoffa, olio, carta, legna tagliata o una torcia).

Potere (Giornaliero + Fuoco): Azione standard. Il personaggio effettua un attacco: Propagazione ravvicinata 3; Costituzione + 4 o Carisma + 4 contro Riflessi; se colpisce, infligge 1d10 + modificatore di Costituzione o modificatore di Carisma (anni da fuoco e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina); se manca, infligge danni dimezzati e nessun danno continuato.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, un colpo a segno infligge 1d10 + modificatore di Costituzione o modificatore di Carisma danni da fuoco e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Se l'attacco manca, infligge danni dimezzati e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Anello del Viaggio Fatato Livello 22

Indossando questo scintillante anello di legno fatato, il personaggio si muove con velocità ultraterrena, e sembra diventare intangibile a tratti.

Zona oggetto: Anello 325.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alla velocità quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura.

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Azione minore. Il personaggio si teletrasporta della sua velocità.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, questo potere dura fino alla fine del suo turno successivo.

Anello del Viaggio nell'Ombra Livello 15

Questo anello di ferro scuro consente a chi lo indossa di svanire nelle ombre.

Zona oggetto: Anello 25.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Furtività.

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio si teletrasporta di 4 quadretti. Se lo spazio da cui si teletrasporta non è illuminato da luce intensa, può teletrasportarsi di 8 quadretti. Il personaggio non può teletrasportarsi in uno spazio illuminato da luce intensa.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, tutte le distanze di teletrasporto conferite da questo potere vengono raddoppiate.

Anello della Volontà Tenace Livello 21

A strisce di platino e ambra, questo anello consente al personaggio di sopravvivere grazie alla forza della personalità, invece della robustezza del corpo.

Zona oggetto: Anello 225.000 mo

Proprietà: Il personaggio usa Carisma al posto di Costituzione per determinare il numero di impulsi curativi a sua disposizione.

Potere (Giornaliero + Guarigione): Nessuna azione. Il personaggio può usare questo potere quando verrebbe ridotto a 0 o meno punti ferita. Viene invece ridotto a 1 punto ferita.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, recupera anche un numero di punti ferita equivalente al suo livello.

Cerchio di Ametista degli Occhi Invisibili Livello 19

Questo cerchietto di pura ametista è il preferito dagli incantatori interessati alla capacità di colpire un bersaglio in modo indiretto.

Zona oggetto: Anello 105.000 mo

Proprietà: La linea di visuale viene misurata dal quadretto occupato dal personaggio o da qualsiasi quadretto a lui adiacente. La copertura è invece determinata normalmente dal quadretto occupato dal personaggio.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio può scegliere un quadretto entro 10 quadretti da lui. Fino alla fine del suo turno successivo, può misurare la linea di visuale partendo da quel quadretto.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, ottiene anche scurovisione fino alla fine del suo turno successivo.

Cerchio d'Ombra Livello 22

Questo anello di ossidiana affumicata avvolge il personaggio nelle ombre, rendendolo difficile da individuare.

Zona oggetto: Anello 1.625.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene occultamento.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene occultamento totale fino alla fine del suo turno successivo.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, il beneficio dura fino alla fine dell'incontro.

OGGETTI DELLA ZONA DELLE BRACCIA

Dallo scudo, si ottiene la forza. Dai bracciali, la letalità.

Le braccia degli avventurieri possono rivestirsi di una varietà di oggetti, ma i tipi principali sono gli scudi e i bracciali.

La serie di qualità pertinenti agli scudi magici può di solito applicarsi sia agli scudi leggeri che a quelli pesanti; le eccezioni sono descritte. Le proprietà magiche di uno scudo sono solitamente di natura difensiva; tuttavia, alcuni scudi consentono a chi li utilizza di lanciare feroci attacchi o di ottenere poteri magici insoliti.

I bracciali, per contrasto, conferiscono poteri e benefici offensivi. Una coppia di bracciali sulle braccia di un ranger o un ladro potrebbe consentire a quel personaggio di scatenare uno sbarramento di attacchi o portare un colpo particolarmente letale. Se un incantatore non può usare uno scudo, i bracciali costituiscono un'eccellente alternativa.

OGGETTI DELLA ZONA DELLE BRACCIA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
1	Scudo galleggiante	360
2	Bracciali della dilazione	520
2	Scudo di fogliascura	520
2	Scudo della guardia sanguigna	520
2	Scudo del guardiano	520
2	Scudo rasoio	520
2	Scudo da torneo	520
3	Bracciali delle fiamme	680
4	Bracciali sanguinari	840
4	Copribraccia di fogliafatata	840
4	Guardamani del contrattacco	840
4	Scudo forgiato in battaglia	840
4	Scudo della montagna	840
4	Scudo degli occhi	840
5	Bracciali dei centri rapidi	1.000
5	Bracciali spaccacorazze	1.000
5	Cubitiere della seconda possibilità	1.000
5	Scudo della bestia feroce	1.000
5	Scudo di ferro freddo	1.000
5	Scudo della luce scintillante	1.000
6	Bracciali dell'arcieria	1.800
6	Bracciali dei colpi tattici	1.800
6	Bracciali di ferro freddo	1.800
6	Bracciali della possanza mentale	1.800
6	Fasce di ferro del potere	1.800
6	Scudo divorafiamme	1.800
6	Scudo da lancio	1.800
7	Bracciali rasoio	2.600
7	Bracciali del teschio	2.600
7	Bracciali traumatizzanti	2.600
7	Scudo di pelaurum	2.600
8	Bracciali della manovra temeraria	3.400
8	Bracciali del ringiovanimento	3.400
8	Copribraccia di ferromentale	3.400
8	Scudo della guardia draconica	3.400
8	Scudo della manticora	3.400
8	Scudo di mithral	3.400
8	Scudo delle tempeste	3.400

OGGETTI DELLA ZONA DELLE BRACCIA (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
9	Bracciali di diamante	4.200
9	Scudo di acciaio angelico	4.200
9	Scudo del baluardo sanguinante	4.200
9	Scudo del contraccolpo	4.200
9	Scudo del flusso d'ombra	4.200
9	Scudo insanguinato	4.200
10	Bracciali insanguinati	5.000
10	Scudo del guaritore	5.000
11	Bracciali delle lame infinite	9.000
11	Bracciali del warlock	9.000
12	Bracciali della dilazione	13.000
12	Scudo di fogliascura	13.000
12	Scudo della guardia sanguigna	13.000
12	Scudo del guardiano	13.000
12	Scudo rasoio	13.000
12	Scudo del rimbalzo	13.000
12	Scudo taurino	13.000
12	Scudo da torneo	13.000
13	Bracciali delle fiamme	17.000
13	Bracciali della rimarginazione	17.000
13	Scudo del muro di pietra	17.000
14	Bracciali dell'arcano di ferro	21.000
14	Bracciali sanguinari	21.000
14	Guardamani del contrattacco	21.000
14	Scudo della barriera magica	21.000
14	Scudo forgiato in battaglia	21.000
14	Scudo ipnotico	21.000
14	Scudo lampeggiante	21.000
14	Scudo della montagna	21.000
15	Bracciali degli attacchi veloci	25.000
15	Bracciali dei centri rapidi	25.000
15	Bracciali spaccacorazze	25.000
15	Cubitiere della seconda possibilità	25.000
15	Scudo della bestia feroce	25.000
15	Scudo di ferro freddo	25.000
15	Scudo della luce scintillante	25.000
16	Bracciali dell'arcieria	45.000
16	Bracciali dei colpi tattici	45.000
16	Bracciali di ferro freddo	45.000
16	Bracciali delle lame infinite	45.000
16	Fasce di ferro del potere	45.000
16	Scudo divorafiamme	45.000
16	Scudo da lancio	45.000
17	Bracciali rasoio	65.000
17	Bracciali del teschio	65.000
17	Scudo bloccante	65.000
17	Scudo di pelaurum	65.000
18	Bracciali della manovra temeraria	85.000
18	Copribraccia di ferromentale	85.000
18	Scudo della guardia draconica	85.000
18	Scudo della manticora	85.000
18	Scudo di mithral	85.000
18	Scudo delle tempeste	85.000
19	Bracciali di diamante	105.000
19	Bracciali di pelle di troll	105.000
19	Scudo di acciaio angelico	105.000
19	Scudo del baluardo sanguinante	105.000

OGGETTI DELLA ZONA DELLE BRACCIA (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
19	Scudo del flusso d'ombra	105.000
19	Scudo insanguinato	105.000
20	Bracciali insanguinati	125.000
20	Scudo del guaritore	125.000
22	Bracciali della dilazione	325.000
22	Scudo di fogliascuro	325.000
22	Scudo della guardia sanguigna	325.000
22	Scudo del guardiano	325.000
22	Scudo rasoio	325.000
22	Scudo da torneo	325.000
23	Bracciali delle fiamme	425.000
23	Scudo del muro di pietra	425.000
24	Bracciali sanguinari	525.000
24	Scudo forgiato in battaglia	525.000
25	Bracciali dei centri rapidi	625.000
25	Bracciali spaccacorazze	625.000
25	Cubitiere della seconda possibilità	625.000
25	Scudo della bestia feroce	625.000
25	Scudo di ferro freddo	625.000
25	Scudo della luce scintillante	625.000
26	Bracciali dell'arcieria	1.125.000
26	Bracciali dei colpi tattici	1.125.000
26	Bracciali di ferro freddo	1.125.000
26	Fasce di ferro del potere	1.125.000
26	Scudo divorafiamme	1.125.000
26	Scudo da lancio	1.125.000
27	Bracciali rasoio	1.625.000
27	Bracciali del teschio	1.625.000
27	Bracciali traumatizzanti	1.625.000
27	Scudo bloccante	1.625.000
27	Scudo di pelaurum	1.625.000
27	Scudo riflettente	1.625.000
28	Copribraccia di ferromentale	2.125.000
28	Scudo della manticora	2.125.000
28	Scudo di mithral	2.125.000
28	Scudo delle tempeste	2.125.000
29	Bracciali di diamante	2.625.000
29	Bracciali di pelle di troll	2.625.000
29	Scudo di acciaio angelico	2.625.000
29	Scudo del baluardo sanguinante	2.625.000
29	Scudo del flusso d'ombra	2.625.000
29	Scudo insanguinato	2.625.000
30	Bracciali insanguinati	3.125.000
30	Scudo del guaritore	3.125.000

Bracciali dell'Arcano di Ferro Livello 14

Preferiti dagli incantatori, questi bracciali di ferro sono coperti di rune esoteriche che li aiutano a deflettere gli attacchi fisici.

Zona oggetto: Braccia 21.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio riceve un bonus di oggetto alla CA pari al proprio modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma fino alla fine del suo turno successivo.

Bracciali dell'Arcieria Livello 6+

Queste fasce di cuoio per le braccia amplificano la potenza degli archi e delle balestre.

Liv 6 1.800 mo Liv 26 1.125.000 mo

Liv 16 45.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri dei danni quando attacca con un arco o una balestra.

Livello 16: Bonus di oggetto +4.

Livello 26: Bonus di oggetto +6.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ignora la copertura del bersaglio nel suo prossimo attacco in questo turno con un arco o una balestra.

Bracciali degli Attacchi Veloci Livello 15

Quando il personaggio indossa questi bracciali, anche i suoi attacchi più basilari possono diventare pericolosi assai rapidamente.

Zona oggetto: Braccia 25.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 all'iniziativa.

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando effettuerebbe un attacco basilare. Aniché l'attacco basilare, può attaccare usando un potere di 1° livello, con bersaglio singolo e a volontà. Questo attacco non provoca un attacco di opportunità anche se normalmente lo farebbe.

Bracciali dei Centri Rapidi Livello 5+

Preferite da ranger e altri guerrieri che combattono con due armi, queste protezioni per le braccia garantiscono la rapidità necessaria per colpire più spesso e duramente.

Liv 5 1.000 mo Liv 25 625.000 mo

Liv 15 25.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Proprietà: Quando il personaggio usa un potere, se colpisce una creatura sia con l'arma principale che con quella nella mano secondaria, quella creatura subisce 1d6 danni extra.

Livello 15: 2d6 danni extra.

Livello 25: 3d6 danni extra.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce sia con l'arma principale che con quella nella mano secondaria usando un potere. Può effettuare un attacco basilare in mischia con l'arma secondaria.

Bracciali dei Colpi Tattici Livello 6+

Quando gli avversari abbassano la guardia, questi bracciali di scaglie di drago li fanno pentire della loro avventatezza.

Liv 6 1.800 mo Liv 26 1.125.000 mo

Liv 16 45.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Proprietà: Quando il personaggio colpisce con un attacco di opportunità, infligge 1d6 danni extra.

Livello 16: 2d6 danni extra.

Livello 26: 3d6 danni extra.

Bracciali di Diamante

Livello 9+

Queste corazze per gli avambracci composte da piastre interconnesse di cristallo trasparente proteggono praticamente da qualsiasi cosa, per un certo tempo.

Liv 9 4.200 mo Liv 29 2.625.000 mo
Liv 19 105.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene resistenza 10 a un tipo di danno da lui subito dopo la fine del suo turno precedente.

Livello 19: Resistenza 15 a quel tipo di danno.

Livello 29: Resistenza 20 a quel tipo di danno.

Bracciali della Dilazione

Livello 2+

Comunemente indossati dai medici da campo, queste protezioni in lino per le braccia diffondono benefici curativi.

Liv 2 520 mo Liv 22 325.000 mo
Liv 12 13.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Giornaliero + Guarigione): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando un alleato adiacente a lui recupera punti ferita. Il personaggio o un altro alleato adiacente al personaggio recupera 1d8 punti ferita.

Livello 12: Recupera 2d8 punti ferita.

Livello 22: Recupera 4d8 punti ferita.

Bracciali di Ferro Freddo

Livello 6+

Le creature della Selva Fatata arretrano al tocco di questi bracciali di ferro.

Liv 6 1.800 mo Liv 26 1.125.000 mo
Liv 16 45.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alla CA e alla difesa di Riflessi contro gli attacchi delle creature fatate.

Livello 16: Bonus di oggetto +2.

Livello 26: Bonus di oggetto +3.

Bracciali delle Fiamme

Livello 1+

Delle fiamme tremolanti danzano sulle protezioni delle braccia del personaggio, sfrecciando a ricoprire la sua arma negli attacchi cruciali.

Liv 3 680 mo Liv 23 425.000 mo
Liv 13 17.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Proprietà: Quando il personaggio ottiene un colpo critico con un attacco in mischia, infligge 1d6 danni da fuoco extra.

Livello 13: 1d10 danni da fuoco.

Livello 23: 2d6 danni da fuoco.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il prossimo attacco riuscito del personaggio prima della fine del suo turno successivo infligge 1d6 danni da fuoco extra.

Livello 13: 2d6 danni da fuoco.

Livello 23: 3d6 danni da fuoco.

Bracciali Insanguinati

Livello 10+

Il sangue versato dal personaggio fa fremere di potere questi bracciali di cuoio borchiato.

Liv 10 5.000 mo Liv 30 3.125.000 mo
Liv 20 125.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere quando è sanguinante. Ottiene un bonus di potere +5 ai tiri dei danni in mischia fino alla fine dell'incontro o fino a quando non è più sanguinante, quale delle due condizioni si verifica prima.

Livello 20: Bonus di potere +10.

Livello 30: Bonus di potere +15.

Bracciali delle Lame Infinite

Livello 11+

Con indosso queste protezioni di metallo, il personaggio ha a disposizione un arsenale in qualunque momento.

Liv 11 9.000 mo Liv 16 45.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Proprietà: Il personaggio può estrarre da questi bracciali un pugnale +2 come se lo tirasse fuori da un fodero.

Un pugnale estratto scompare alla fine del turno del personaggio. Questi bracciali possono anche essere realizzati per fornire altri tipi di armi da lancio leggere, come gli shuriken.

Livello 16: Pugnale +4.



Bracciali della Manovra Temeraria Livello 8+

Questi manicotti scivolosi aiutano il personaggio a mantenere la propria guardia difensiva quando si muove nei pressi di avversari circospetti.

Liv 8 3.400 mo Liv 18 85.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio riceve un bonus di potere +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità fino alla fine del suo turno successivo.

Livello 18: Finché questo potere è attivo, il personaggio può fare in modo che un attacco di opportunità diretto contro di lui lo manchi. La decisione deve essere presa prima di conoscere il risultato del tiro per colpire di quell'attacco.

Bracciali della Possanza Mentale Livello 5

Il vecchio adagio "la mente sconfigge la materia" si applica davvero quando il personaggio indossa questi bracciali.

Zona oggetto: Braccia 1.800 mo

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando effettua un attacco di Forza, una prova di Forza o una prova di abilità basata sulla Forza. Ai fini della risoluzione del tiro, può sostituire il modificatore di Forza con il suo modificatore di Intelligenza, Saggezza, o Carisma.

Bracciali di Pelle di Troll Livello 19+

Queste sgradevoli protezioni per i polsi di colore verde marcio si rivelano indispensabili quando il personaggio viene ferito.

Liv 19 105.000 mo Liv 29 2.625.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Giornaliero + Guarigione): Azione minore. Il personaggio ottiene rigenerazione 5 fino alla fine dell'incontro o fino a quando non viene ridotto a 0 punti ferita o meno. Se subisce danni da acido o da fuoco, la rigenerazione viene soppressa fino alla fine del suo turno successivo.

Livello 29: Rigenerazione 10.

Bracciali Basolo Livello 7+

Queste piastre di acciaio hanno i bordi molto affilati, e fanno pagare a caro prezzo i nemici che tentano di afferrare il personaggio.

Liv 7 2.600 mo Liv 27 1.625.000 mo

Liv 17 65.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove per sfuggire a una presa. Quando una creatura afferra con successo il personaggio, subisce 1d10 danni.

Livello 17: 2d10 danni.

Livello 27: 3d10 danni.

Bracciali della Rimarginazione Livello 11

Questi bracciali di rame creano un campo luminescente che elimina le ferite menomanti.

Zona oggetto: Braccia 17.000 mo

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco che provoca danni continuati di qualsiasi tipo. L'effetto di danno continuato termina.

Bracciali del Ringiovanimento Livello 8

Queste protezioni per i polsi pulsano di luce rossa quando il personaggio si ferma a riprendere fiato, aumentando le sue difese fino a quando non riprende a combattere.

Zona oggetto: Braccia 3.400 mo

Potere (Impulso curativo): Azione minore. Il personaggio riceve un bonus di oggetto +1 a tutti i tiri, difese e tiri salvezza fino alla fine del suo turno successivo.

Bracciali Sanguinari Livello 4+

I cristalli incastonati in questi bracciali dorati aiutano il personaggio a causare ferite che continuano a menomare il suo nemico anche dopo il colpo iniziale.

Liv 4 840 mo Liv 24 525.000 mo

Liv 14 21.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un nemico con un attacco in mischia. In aggiunta ai normali danni provocati dall'attacco, il bersaglio subisce danni continuati pari a 2 + il modificatore di Carisma del personaggio (tiro salvezza termina).

Livello 14: Danni continuati pari a 5 + il modificatore di Carisma del personaggio (tiro salvezza termina).

Livello 24: Danni continuati pari a 10 + il modificatore di Carisma del personaggio (tiro salvezza termina).

Bracciali Spaccapozze Livello 5+

Queste protezioni chiodate per le braccia rendono i nemici più vulnerabili agli attacchi del personaggio.

Liv 5 1.000 mo Liv 25 625.000 mo

Liv 15 25.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco in mischia. Il bersaglio dell'attacco ottiene vulnerabilità 5 contro il prossimo attacco che lo colpisce prima della fine del turno successivo del personaggio.

Livello 15: Vulnerabilità 10.

Livello 25: Vulnerabilità 15.

Bracciali del Teschio Livello 7+

Su ognuno di questi pesanti bracciali è montato un lungo teschio simile a quello di un drago.

Liv 7 2.600 mo Liv 27 1.625.000 mo

Liv 17 65.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il prossimo attacco riuscito effettuato dal personaggio prima della fine del suo turno successivo infligge 1d10 danni extra.

Livello 17: 2d10 danni.

Livello 27: 3d10 danni.

Bracciali Traumatizzanti Livello 7+

Quando il personaggio colpisce gravemente il nemico mentre indossa queste protezioni seghettate per le braccia, le ferite che provoca resistono per qualche tempo ai tentativi di guarigione.

Liv 7 2.600 mo Liv 27 1.625.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando ottiene un colpo critico. Il bersaglio non può recuperare punti ferita (tiro salvezza termina).

Livello 27: Questo potere diventa un potere a incontro.

Bracciali del Warlock

Livello 11

Queste polsiere di cuoio scuro, che recano incisi simboli e rune, proteggono il personaggio da coloro che ha maledetto.

Zona oggetto: Braccia 9.000 mo

Scudo: Qualsiasi

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 a tutte le difese contro gli attacchi compiuti dalle creature influenzate dalla sua Maledizione del Warlock.

Copribraccia di Ferromentale

Livello 8+

Questi bracciali di cristallo levigato sono attraversati da venuzze violacee che pulsano quando il personaggio attacca.

Liv 8 3.400 mo Liv 28 2.125.000 mo

Liv 18 85.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco in mischia. Effettuare un attacco secondario contro il bersaglio: +11 contro Volontà; se colpito, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. **Livello 18:** +21 contro Volontà; se colpito, il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio. **Livello 28:** +31 contro Volontà; se colpito, il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Copribraccia di Fogliafata

Livello 4

Una luminescenza azzurro intenso emana da queste protezioni di robusta corteccia, e il mondo intorno al personaggio cambia.

Zona oggetto: Braccia 840 mo

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando attacca un bersaglio adiacente, ma prima di effettuare il tiro per colpire. Il personaggio si teletrasporta nel più vicino quadretto dal quale lui e un suo alleato fiancheggiano il bersaglio.

Cubitiere della Seconda Possibilità

Livello 5+

Quando il fendente del personaggio sta per sfiorare l'avversario senza danni, queste gomitiere corazzate scintillano di energia, riportando la sua lama sulla corretta traiettoria.

Liv 5 1.000 mo Liv 25 625.000 mo

Liv 15 25.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando manca con un attacco in mischia. Il tiro per colpire viene ripetuto, ma il personaggio deve accettare il secondo risultato anche se è inferiore. **Livello 15 o 25:** Il personaggio riceve un bonus di +2 al tiro per colpire ripetuto. **Livello 25:** Se il tiro per colpire ripetuto manca il bersaglio, il personaggio può compiere un attacco basilare in mischia contro quell'avversario.

Fasce di Ferro del Potere

Livello 16+

Queste placche protettive di ferro amplificano i danni provocati dal personaggio.

Liv 6 1.800 mo Liv 26 1.125.000 mo

Liv 16 45.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri dei danni in mischia.

Livello 16: Bonus di oggetto +4.

Livello 26: Bonus di oggetto +6.

Guardamani del Contrattacco

Livello 4+

Questa coppia di scudi gemelli per gli avambracci, abbastanza piccoli da non intralciare i movimenti del personaggio, migliorano i suoi attacchi contro i nemici sbilanciati.

Liv 4 840 mo Liv 14 21.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene mancato da un attacco in mischia. Può compiere un attacco basilare in mischia contro l'attaccante.

Livello 14: Questo potere diventa un potere a incontro.

Scudo di Acciaio Angelico

Livello 9+

Questo squisito scudo di acciaio scintilla di luce, che a volte scaturisce per aiutare il personaggio a difendere i suoi alleati.

Liv 9 4.200 mo Liv 29 2.625.000 mo

Liv 19 105.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un alleato adiacente viene colpito da un attacco. Quell'alleato ottiene un bonus di potere +1 alla difesa presa di mira dall'attacco fino alla fine dell'incontro.

Livello 19: Bonus di potere +2.

Livello 29: Bonus di potere +3.

Scudo del Baluardo Sanguinante

Livello 9+

Questo forte scudo di acciaio protegge i personaggi sanguinanti.

Liv 9 4.200 mo Liv 29 2.625.000 mo

Liv 19 105.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, questi o un suo alleato adiacente ottiene resistenza 5 a tutti i danni. Questo potere ha effetto solo sui bersagli sanguinanti.

Livello 19: Resistenza 10 a tutti i danni.

Livello 29: Resistenza 15 a tutti i danni.

Scudo della Barriera Magica

Livello 14

Questo scudo istoriato di rune può riparare un alleato da un attacco ad ampio raggio.

Zona oggetto: Braccia 21.000 mo

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene fatto bersaglio di un attacco ravvicinato o ad area. Un quadretto adiacente a lui è compreso nell'area di effetto non viene influenzato dall'attacco.

Scudo della Bestia Feroce Livello 5+

Ricoperto di pelliccia d'orso e contrassegnato con una testa di lupo, questo scudo conferisce agli alleati del personaggio il vigore delle bestie selvagge.

Liv 5 1.000 mo Liv 25 625.000 mo

Liv 15 25.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un alleato adiacente a lui verrebbe colpito da un attacco contro la difesa di Tempra. L'alleato riceve un bonus di potere +4 alla difesa di Tempra contro quell'attacco.

Livello 15: L'alleato riceve un bonus di potere +4 alla difesa di Tempra fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Livello 25: Tutti gli alleati adiacenti al personaggio ricevono un bonus di potere +4 alla difesa di Tempra fino alla fine del suo turno successivo.

Scudo Bloccante Livello 17+

A volte una potente difesa è il migliore degli attacchi.

Liv 17 65.000 mo Liv 27 1.625.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni contro gli attacchi in mischia fino alla fine dell'incontro.

Livello 27: Resistenza 10 a tutti i danni contro gli attacchi in mischia.

Scudo del Contraccolpo Livello 9

Questo scudo dall'aspetto ordinario acquisisce un peso sorprendente quando il personaggio vuole usarlo per buttare a terra il suo avversario.

Zona oggetto: Braccia 4.200 mo

Scudo: Qualsiasi

Potere (Incontro): Reazione Immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco in mischia. L'attaccante viene buttato a terra prono.

Scudo Divorafiamme Livello 6+

La superficie di questo scudo si increspa di tonalità color oro e rubino quando assorbe le fiamme destinate ad arrostitire la carne del personaggio.

Liv 6 1.800 mo Liv 26 1.125.000 mo

Liv 16 45.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 5 fuoco.

Livello 16: Resistenza 10 fuoco.

Livello 26: Resistenza 15 fuoco.

Potere (Giornaliero): Interruzione Immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un alleato adiacente subirebbe danni da fuoco. Quell'alleato ottiene resistenza 10 fuoco fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Livello 16: Resistenza 20 fuoco.

Livello 26: Resistenza 30 fuoco.

Scudo di Ferro Freddo Livello 5+

Utilizzando questo scudo pesante di ferro, il personaggio è in grado di proteggere la mente di un alleato oltre al suo corpo.

Liv 5 1.000 mo Liv 25 625.000 mo

Liv 15 25.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Pesante

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un alleato adiacente a lui verrebbe colpito da un attacco contro la difesa di Volontà. L'alleato riceve un bonus di potere +4 alla difesa di Volontà contro quell'attacco.

Livello 15: L'alleato riceve un bonus di potere +4 alla difesa di Volontà fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Livello 25: Tutti gli alleati adiacenti al personaggio ricevono un bonus di potere +4 alla difesa di Volontà fino alla fine del suo turno successivo.

Scudo del Flusso d'Ombra Livello 9+

Questo scudo nero come l'inchiostro nasconde gli alleati vicini.

Liv 9 4.200 mo Liv 29 2.625.000 mo

Liv 19 105.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Potere (Incontro): Azione minore. Un alleato adiacente al personaggio ottiene occultamento fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Livello 19: Tutti gli alleati adiacenti al personaggio ottengono occultamento fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Scudo di Fogliascura Livello 2+

I rami strettamente intrecciati e le foglie nere di cui è fatto questo scudo provengono dagli alberi sepolcrali della Coltre Oscura.

Liv 2 520 mo Liv 22 325.000 mo

Liv 12 13.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Leggero

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alla CA durante il round di sorpresa e nel primo round non di sorpresa di qualsiasi incontro.

Livello 12: Bonus di oggetto +2.

Livello 22: Bonus di oggetto +3.

Scudo Forgiato in Battaglia Livello 4+

Coperto di rune naniche e draconiche, questo scudo assiste gli alleati gravemente feriti.

Liv 4 840 mo Liv 24 525.000 mo

Liv 14 21.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Pesante

Potere (Giornaliero + Guarigione): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando un alleato adiacente recupera punti ferita. Quell'alleato recupera un numero di punti ferita aggiuntivi come se avesse speso un impulso curativo.

Livello 14: 2d8 punti ferita.

Livello 24: 3d8 punti ferita.

Scudo Galleggiante Livello 1

Smaltato con disegni di onde marine, questo scudo aiuta il personaggio a muoversi nell'acqua.

Zona oggetto: Braccia 360 mo

Scudo: Qualsiasi

Proprietà: Il personaggio non affonda sotto la superficie di qualsiasi liquido (a meno che non scelga di farlo). Inoltre, riceve un bonus di oggetto +3 alle prove di Atletica effettuate per nuotare, e alle prove di Tenacia effettuate per nuotare un'ora o più. Inoltre, il personaggio può nuotare in superficie alla propria velocità (ma non se si immerge).

Scudo della Guardia Draconica Livello 8+

Questo scudo ornato di platino ha il potere di rendere assai meno letali i colpi più violenti.

Liv 8 3.400 mo Liv 18 85.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando subirebbe un colpo critico. L'attacco diventa un centro normale.

Livello 18: Il personaggio può usare questo potere quando il colpo critico verrebbe subito da lui o da un alleato adiacente.

Scudo della Guardia Sanguigna Livello 2+

Quando l'arma del nemico colpisce in profondità, questo scudo di bronzo lampeggia di rosso e ricopre il personaggio con un'aura protettiva.

Liv 2 520 mo Liv 22 325.000 mo

Liv 12 13.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando subisce un colpo critico. Ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo.

Livello 12: Resistenza 10 a tutti i danni.

Livello 22: Resistenza 15 a tutti i danni.



Scudo del Guardiano Livello 2+

Questo scudo di quercia può proteggere gli alleati oltre che il personaggio.

Liv 2 520 mo Liv 22 325.000 mo

Liv 12 13.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero): Azione minore. Un alleato adiacente al personaggio riceve un bonus di potere +1 alla CA fino alla fine dell'incontro.

Livello 12: Bonus di potere +2 alla CA.

Livello 22: Bonus di potere +3 alla CA.

Scudo del Guaritore Livello 10+

Questo scudo irrobustisce i poteri di guarigione oltre a bloccare i colpi del nemico.

Liv 10 5.000 mo Liv 30 3.125.000 mo

Liv 20 125.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero + Guarigione): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando lui o un alleato entro la linea di visuale recupera punti ferita. Il personaggio o l'alleato recupera punti ferita pari al risultato massimo possibile per l'effetto curativo e recupera punti ferita aggiuntivi pari al più alto tra i modificatori di Saggezza o Carisma del personaggio.

Livello 20: Il modificatore di caratteristica viene raddoppiato ai fini di determinare i punti ferita aggiuntivi ripristinati dall'oggetto.

Livello 30: Questo potere diventa un potere a incontro.

Scudo Insanguinato Livello 9+

Una patina di sangue fresco ricopre la superficie di questo scudo di legno, proteggendo il personaggio quando è seriamente ferito.

Liv 9 4.200 mo Liv 29 2.625.000 mo

Liv 19 105.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere quando è sanguinante. Ottiene resistenza 2 a tutti i danni fino alla fine dell'incontro, o fino a quando non è più sanguinante, quale delle due condizioni si verifica prima.

Livello 19: Resistenza 5 a tutti i danni.

Livello 29: Resistenza 8 a tutti i danni.

Scudo Ipnotico Livello 14

Il disegno a spirale sulla superficie di questo scudo rotondo mesmerizza i nemici imprudenti.

Zona oggetto: Braccia 21.000 mo

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene mancato da un attacco in mischia. L'attaccante è frastornato (tiro salvezza termina). L'effetto termina anche se il personaggio non è più adiacente all'attaccante alla fine del proprio turno, o se l'attaccante non può più vedere il personaggio.

Scudo Lampeggiante

Livello 14

L'attacco poco preciso di un avversario viene rintuzzato con un abbagliante lampo di luce.

Zona oggetto: Braccia 21.000 mo

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene mancato da un attacco in mischia. L'attaccante è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Scudo da Lancio

Livello 6+

Quando viene scagliato, questo scudo da lancio colpisce con grande potenza.

Liv 6 1.800 mo

Liv 26 1.125.000 mo

Liv 16 45.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Potere (A volontà): Azione standard. Il personaggio effettua un attacco: Gittata 10; Forza + 2 contro CA; se colpito, il bersaglio subisce 1d8 + modificatore di Forza danni. Lo scudo ritorna automaticamente in mano al personaggio dopo l'attacco.

Livello 16: Forza + 4 contro CA; 2d8 + modificatore di Forza danni.

Livello 26: Forza + 6 contro CA; 3d8 + modificatore di Forza danni.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere dopo avere colpito un bersaglio con l'attacco a distanza dello scudo. Il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.

Livello 16: Il bersaglio viene spinto di 1 quadretto e buttato a terra prono.

Livello 26: Il bersaglio viene spinto di 1 quadretto, buttato a terra prono e frastornato fino alla fine del suo turno successivo.



Scudo della Luce Scintillante

Livello 5+

Lo strato sottile ma apparentemente impenetrabile di stoffa incantata tesa sulla superficie di questo scudo mette in guardia contro i pericoli.

Liv 5 1.000 mo

Liv 25 625.000 mo

Liv 15 25.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un alleato adiacente a lui verrebbe colpito da un attacco contro la difesa di Riflessi. L'alleato riceve un bonus di potere +4 alla difesa di Riflessi contro quell'attacco.

Livello 15: L'alleato riceve un bonus di potere +4 alla difesa di Riflessi fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Livello 25: Tutti gli alleati adiacenti al personaggio ricevono un bonus di potere +4 alla difesa di Riflessi fino alla fine del suo turno successivo.

Scudo della Manticora

Livello 8+

Decorato con lo stemma di una manticora ringhiante, questo scudo rilascia una raffica di aculei al comando del personaggio.

Liv 8 3.400 mo

Liv 28 2.125.000 mo

Liv 18 85.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio effettua un attacco: Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti; Destrezza + 2 contro CA; se colpito, il bersaglio subisce 1d8 + modificatore di Forza danni.

Livello 18: Destrezza + 4 contro CA; 2d8 + modificatore di Forza danni.

Livello 28: Destrezza + 6 contro CA; 3d10 + modificatore di Forza danni.

Scudo di Mithral

Livello 8+

La luce si riflette brillante da questo scudo argenteo estremamente lucido.

Liv 8 3.400 mo

Liv 28 2.125.000 mo

Liv 18 85.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Proprietà: Quando il personaggio viene colpito da un attacco con la parola chiave "radioso", l'attaccante subisce 2 danni radiosi.

Livello 18: 5 danni radiosi.

Livello 28: 10 danni radiosi.

Scudo della Montagna

Livello 4+

Istoriato di rune naniche e immagini di montagne, questo scudo impedisce agli alleati del personaggio di essere trascinati in situazioni pericolose.

Liv 4 840 mo

Liv 14 21.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Pesante

Potere (Incontro): Azione minore. Gli alleati adiacenti al personaggio non possono essere spinti, tirati o fatti scorrere fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Livello 14: Gli alleati entro 2 quadretti dal personaggio.

Scudo del Muro di Pietra

Livello 13+

Preferito dai nani, questo scudo può erigere una barriera temporanea simile a un muro.

Liv 13 17.000 mo Liv 23 425.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero + Evocazione): Azione standard. Il personaggio crea un muro di pietra (muro 3 entro 5 quadretti) che occupa quadretti contigui e dura 1 ora. Il personaggio non può creare la pietra in un quadretto occupato. Il muro può essere lungo fino a 3 quadretti e alto fino a 2. Un quadretto di muro può essere distrutto attaccandolo (CA 5, Tempra 10, Riflessi 5, pf 40). Una prova di Forza con CD 35 può abbattere un quadretto della sua estensione.

Livello 23: Muro 5 entro 10 quadretti; lungo fino a 5 quadretti e alto fino a 2; ogni quadretto del muro ha 80 punti ferita.

Scudo degli Occhi

Livello 4

Questo scudo sfaccettato mantiene il personaggio in guardia contro le minacce in agguato.

Zona oggetto: Braccia 840 mo

Scudo: Qualsiasi

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alla CA contro gli attacchi di opportunità equivalente al bonus del suo scudo.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio non concede vantaggio in combattimento quando viene attaccato ai fianchi da un nemico fino alla fine del suo turno successivo.

Scudo di Pelaurum

Livello 7+

Con questo scudo di rame scintillante, l'intensa energia di una deflagrazione errante aumenta la potenza del prossimo attacco del personaggio.

Liv 7 2.600 mo Liv 27 1.625.000 mo

Liv 17 65.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Proprietà: Quando un attacco che include la parola chiave "fuoco" o "radioso" manca il personaggio, il suo prossimo attacco in mischia prima della fine del suo turno successivo infligge 2 danni radiosi extra.

Livello 17: 5 danni radiosi extra.

Livello 27: 10 danni radiosi extra.

Scudo Rasoi

Livello 2+

Circondato da un anello di lame affilatissime, questo scudo rotondo è al tempo stesso un'arma efficace e uno strumento di difesa.

Liv 2 520 mo Liv 22 325.000 mo

Liv 12 13.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco in mischia. L'attaccante subisce 1d8 + modificatore di Costituzione danni.

Livello 12: 2d8 + modificatore di Costituzione danni.

Livello 22: Questo potere diventa un potere a incontro.



Scudo Riflettente

Livello 27

Una brutta sorpresa attende coloro che attaccano il personaggio mentre impugna questo scudo lucidato a specchio.

Zona oggetto: Braccia 1.625.000 mo

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene mancato da un attacco contro la sua CA o difesa di Riflessi. La fonte dell'attacco effettua un nuovo tiro per colpire contro la sua difesa corrispondente. Se il tiro ha successo, l'attacco colpisce l'attaccante (applicare danni ed effetti come appropriato).



Scudo del Rimbalzo

Livello 12

I bizzarri angoli disposti apparentemente a casaccio su questo scudo rivelano uno scopo sinistro quando il personaggio devia altrove gli attacchi a distanza del nemico.

Zona oggetto: Braccia 13.000 mo

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene mancato da un attacco a distanza contro la sua CA. La fonte dell'attacco ripete il tiro per colpire contro un bersaglio diverso a scelta del personaggio entro 10 quadretti da quest'ultimo. Se il tiro per colpire ha successo, l'attacco va a segno contro questo bersaglio (applicare danni ed effetti come appropriato).

Scudo Taurino

Livello 12

Questo scudo bordato di corna aiuta il personaggio a caricare i nemici con la forza di un toro infuriato.

Zona oggetto: Braccia 13.000 mo

Scudo: Qualsiasi

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +4 a qualsiasi tentativo di dare una spallata, e spinge il bersaglio di un quadretto aggiuntivo.

Scudo delle Tempeste

Livello 8+

Le nuvole si rincorrono sulla superficie di questo scudo quando protegge il personaggio da effetti simili a quelli delle tempeste, per poi scatenarli sui suoi nemici.

Liv 8 3.400 mo

Liv 28 2.125.000 mo

Liv 18 85.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 5 fulmine e resistenza 5 tuono.

Livello 18: Resistenza 10 fulmine e resistenza 10 tuono.

Livello 28: Resistenza 15 fulmine e resistenza 15 tuono.

Potere (Giornaliero + Fulmine, Tuono): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco in mischia. L'attaccante subisce 2d6 danni da fulmine e da tuono. (Per ridurre o ignorare questi danni, l'attaccante deve avere resistenza o immunità a entrambi.)

Livello 18: 4d6 danni da fulmine e da tuono.

Livello 28: 6d6 danni da fulmine e da tuono.

Scudo da Torneo

Livello 2+

Questo scudo angolato e scanalato agisce come baluardo contro ogni tentativo di alterare la traiettoria di un personaggio in carica.

Liv 2 520 mo

Liv 22 325.000 mo

Liv 12 13.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 5 contro gli attacchi di opportunità che provoca caricando. Dopo avere caricato, il personaggio non può essere tirato, spinto o fatto scorrere fino alla fine del suo turno successivo.

Livello 12: Resistenza 10 a tutti i danni.

Livello 22: Resistenza 15 a tutti i danni.

OGGETTI DELLA ZONA DELLA CINTURA

Le cinture magiche sono oggetti di grande utilità. Indossandone una è letteralmente impossibile essere sorpresi con i calzoni abbassati.

Gli oggetti della zona della cintura amplificano guarigione, difese e la capacità di affrontare le sfide fisiche, come sfuggire a una presa, trasportare un carico pesante o resistere a una spallata. Sebbene gli oggetti della cintura possano apparire orientati ai difensori e ai personaggi che usano i poteri marziali, molti incantatori imparano ad apprezzare i poteri curativi o di resistenza conferiti da una cintura, un balteo o una fascia.

OGGETTI DELLA ZONA DELLA CINTURA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
1	Cintura della resilienza	360
2	Imbracatura della schiena di mulo	520
3	Cintura del picchiatore	680
4	Cintura della vipera	840
5	Balteo spinato	1.000
5	Fascia dei buoi	1.000
6	Cinghia dello spirito di drago	1.800
6	Cintura gagliarda	1.800
6	Cintura della tenacia	1.800
7	Cintura della prestanza	2.600

OGGETTI DELLA ZONA DELLA CINTURA (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
7	Cintura della ripresa	2.600
7	Corda del contorsionista	2.600
7	Fune del combattimento di schiavi	2.600
8	Balteo del posizionamento tattico	3.400
8	Cinghia accentrante	3.400
8	Cintura della robustezza	3.400
8	Fusciacca dell'irretimento	3.400
8	Imbracatura del nuoto sicuro	3.400
9	Cintura del goliath	4.200
9	Cintura rinforzante	4.200
10	Cintura di sangue	5.000
10	Fascia dello scudo	5.000
11	Cintura della fermezza	9.000
11	Cintura del ladro	9.000
11	Cintura della resilienza	9.000
11	Cintura del superstite	9.000
11	Cintura totemica	9.000
11	Fusciacca del guaritore	9.000
12	Cintola dell'impeto combattivo	13.000
12	Imbracatura della schiena di mulo	13.000
13	Corda del favore divino	17.000
14	Cinghia della vivacità	21.000
15	Balteo spinato	25.000
15	Corda della realtà	25.000

OGGETTI DELLA ZONA DELLA CINTURA (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
15	Fascia dell'umber hulk	25.000
16	Cintura gagliarda	45.000
16	Cintura della tenacia	45.000
16	Fascia del drago	45.000
17	Fune del combattimento di schiavi	65.000
18	Balteo del posizionamento tattico	85.000
18	Cintura della robustezza	85.000
18	Corda della previdenza	85.000
18	Imbracatura del nuoto sicuro	85.000
21	Balteo del valore	225.000
21	Cintura della resilienza	225.000
21	Fusciacca del guaritore	225.000
22	Imbracatura della schiena di mulo	325.000
23	Cintura della vitalità	425.000
23	Fusciacca della vendetta	425.000
25	Balteo spinato	625.000
25	Fascia dell'umber hulk	625.000
26	Cintura gagliarda	1.125.000
26	Cintura della tenacia	1.125.000
26	Fascia del drago	1.125.000
28	Cintura della robustezza	2.125.000
28	Imbracatura del nuoto sicuro	2.125.000

Balteo del Posizionamento Tattico Livello 8+

Questa cintura consente al personaggio una migliore padronanza del campo di battaglia, aiutandolo a mantenere sbilanciati i suoi nemici.

Liv 8 3.400 mo Liv 18 85.000 mo

Zona oggetto: Cintura

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio sceglie un quadretto adiacente a sé. Quel quadretto conta come un alleato ai fini del fiancheggiamento fino alla fine del suo turno successivo.

Livello 18: Il personaggio può usare questo potere due volte per incontro.

Balteo Spinato Livello 5+

Dei chiodi di metallo uncinati fuoriescono a comando da questa cintura, rendendola pericolosa per chiunque tenti di afferrare il personaggio.

Liv 5 1.000 mo Liv 25 625.000 mo

Liv 15 25.000

Zona oggetto: Cintura

Proprietà: I nemici che stanno afferrando il personaggio subiscono 1d8 danni all'inizio del turno del personaggio.

Livello 15: 2d8 danni.

Livello 25: 3d8 danni.

Balteo del Valore Livello 21

Questa pregevole cintura ricompensa le azioni decisive.

Zona oggetto: Cintura 225.000 mo

Proprietà: Quando il personaggio spende un punto azione, ottiene un bonus di oggetto +3 ai tiri salvezza, un bonus di oggetto +1 ai tiri per colpire e un bonus di oggetto +1 a tutte le difese. Questo beneficio dura fino alla fine del suo turno successivo.

Cinghia Accentrante Livello 8

Con questa semplice fusciacca, il personaggio può respingere gli attacchi diretti contro il suo corpo.

Zona oggetto: Cintura 3.400 mo

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco. Ottiene un bonus di potere +4 alla difesa di Tempra fino alla fine del suo turno successivo.

Cinghia dello Spirito di Drago Livello 6

Questa cintura scagliosa infonde nel personaggio la ferocia di un drago.

Zona oggetto: Cintura 1.800 mo

Proprietà: Il personaggio può usare il suo modificatore di Forza al posto di quello di Carisma quando effettua prove di Intimidire.

Cinghia della Vivacità Livello 14

Indossando questa pesante fascia damascata, il personaggio può andare oltre le normali facoltà rigenerative del suo corpo.

Zona oggetto: Cintura 21.000 mo

Proprietà: Quando spende un impulso curativo e recupera punti ferita che lo porterebbero sopra il suo massimo normale, il personaggio può tenere i punti in eccesso come punti ferita temporanei fino alla fine dell'incontro.

Cintola dell'Impeto Combattivo Livello 17

Questa cintura pesantemente decorata spinge il personaggio direttamente attraverso i nemici.

Zona oggetto: Cintura 13.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio può muoversi negli spazi occupati dai nemici fino alla fine del suo turno successivo. Il suo movimento provoca attacchi di opportunità come di consueto, e non può terminare in uno spazio occupato.

Cintura della Fermezza Livello 11

Insieme all'azione di recuperare energie, questa cintura aiuta il personaggio a resistere più a lungo in una battaglia.

Zona oggetto: Cintura 9.000 mo

Proprietà: Dopo avere usato la sua azione di recuperare energie, il personaggio ottiene un bonus di +4 (anziché il normale bonus di +2) a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Cintura Gagliarda Livello 6+

Ogni volta che il personaggio infligge un danno ingente a un nemico, sperimenta il potere fortificante di questa cintura.

Liv 6 1.800 mo Liv 26 1.125.000 mo

Liv 16 45.000 mo

Zona oggetto: Cintura

Proprietà: Quando il personaggio ottiene un colpo critico, riceve un numero di punti ferita temporanei pari al suo modificatore di Costituzione.

Livello 16: Pari al doppio del suo modificatore di Costituzione.

Livello 26: Pari al triplo del suo modificatore di Costituzione.

Cintura del Goliath

Livello 9

Questa cintura di pelle rende più facile al personaggio spintonare chi gli sta intorno.

Zona oggetto: Cintura 4.200 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Forza effettuate per dare spallate o afferrare un bersaglio. In aggiunta, può tentare di dare una spallata o afferrare un bersaglio fino a due categorie di taglia superiori alla sua.

Cintura del Ladro

Livello 11

Nessuno può trattenere il personaggio, nessuna catena lo può legare, e nessuna cella lo può confinare finché indossa questa cintura scivolosa.

Zona oggetto: Cintura 9.000 mo

Proprietà: Il personaggio può tentare di sfuggire a una presa o ai legami come azione minore.

Cintura del Picchiatore

Livello 3

Quando il personaggio indossa questa cintura, i suoi pugni percuotono con potenza letale.

Zona oggetto: Cintura 680 mo

Proprietà: Il personaggio può effettuare attacchi improvvisati (inclusi quelli senza armi) come se fosse armato di randello.

Cintura della Prestanza

Livello 7

Questa ben fatta cintura da campione consente al personaggio di usare la sua tenacia per resistere ai danni fisici.

Zona oggetto: Cintura 2.600 mo

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando verrebbe colpito da un attacco contro la difesa di Tempra. Può effettuare una prova di Tenacia e usare questo risultato al posto della sua difesa di Tempra.

Cintura della Resilienza

Livello 11

Questa cintura di aspetto comune e vissuto aiuta coloro che aiutano il personaggio.

Liv 1 360 mo Liv 21 225.000 mo

Liv 11 9.000

Zona oggetto: Cintura

Proprietà: Le prove di Guarire effettuate per aiutare il personaggio ricevono un bonus di oggetto +2.

Livello 11: Bonus di oggetto +4.

Livello 21: Bonus di oggetto +6.



Cintura Rinforzante

Livello 9

Questa robusta cintura offre protezione magica quando il personaggio ne ha più bisogno.

Zona oggetto: Cintura 4.200 mo

Proprietà: Solo il portatore di questa cintura se la può togliere. Se il portatore è morto, chiunque può rimuovere la cintura mediante un'azione standard.

Proprietà: I nemici non possono dare un colpo di grazia al personaggio quando è indifeso.

Cintura della Ripresa

Livello 7

Quando il personaggio subisce un colpo ben assestato, questa cintura rafforza le sue difese, concedendogli un istante per riprendere fiato.

Zona oggetto: Cintura 2.600 mo

Proprietà: Quando il personaggio subisce un colpo critico, ottiene un bonus di oggetto +2 alla CA fino alla fine del suo turno successivo.

Cintura della Robustezza

Livello 8+

Quando indossa questa ampia cintura, il personaggio si sente vigoroso e in buona salute.

Liv 8 3.400 mo

Liv 28 2.125.000 mo

Liv 18 85.000

Zona oggetto: Cintura

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alla difesa di Tempra.

Livello 18: Bonus di oggetto +2 alla difesa di Tempra.

Livello 28: Bonus di oggetto +3 alla difesa di Tempra.

Cintura di Sangue

Livello 10

Questa cintura macchiata di sangue aiuta il personaggio a riprendersi dalle ferite gravi.

Zona oggetto: Cintura 5.000 mo

Proprietà: Il valore di impulso curativo del personaggio aumenta del suo modificatore di Costituzione quando è sanguinante.

Cintura del Superstite

Livello 11

Questa cintura conferisce a chi la indossa la capacità di stabilizzare le proprie condizioni anche quando è vicino alla morte.

Zona oggetto: Cintura 9.000 mo

Proprietà: Il personaggio effettua due tiri salvezza contro la morte, tenendo il risultato più alto.

Cintura della Tenacia

Livello 8+

Cucita con le pelli di diversi animali, questa cintura conferisce a chi la indossa una robustezza bestiale.

Liv 6 1.800 mo

Liv 26 1.125.000 mo

Liv 16 45.000

Zona oggetto: Cintura

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Tenacia.

Livello 16: Bonus di oggetto +4.

Livello 26: Bonus di oggetto +6.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere prima di effettuare una prova di Tenacia. Quella prova viene considerata come se avesse ottenuto un risultato di 20 naturale nel tiro.

Cintura Totemica

Livello 11

Questa pittoresca cintura di pelle infonde nel personaggio la ferocia di una bestia selvatica, potenziando i suoi attacchi.

Zona oggetto: Cintura 9.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere quando carica. Riceve un bonus di potere +1 a tutti i tiri per colpire basati su Forza, Costituzione, e Destrezza e ai tiri dei danni conseguenti fino alla fine dell'incontro.

Cintura della Vipera

Livello 4

Questa cintura di pelle di serpente conferisce una modesta protezione contro il veleno.

Zona oggetto: Cintura 840 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 5 veleno.

Potere (Incontro): Nessuna azione. Il personaggio può usare questo potere quando effettua un tiro salvezza contro i danni da veleno continuati. Riceve un bonus di potere +2 a quel tiro salvezza.

Cintura della Vitalità

Livello 23

Questa cintura fa sì che il personaggio riesca a tenere lontana la morte.

Zona oggetto: Cintura 425.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla difesa di Tempra.

Potere (Giornaliero + Guarigione): Nessuna azione. Il personaggio può usare questo potere quando deve effettuare un tiro salvezza contro la morte. Può spendere un impulso curativo.

Corda del Contorsionista

Livello 7

Questa corda di pelle di serpente estremamente flessibile permette al personaggio di infilarsi anche nelle aperture più strette.

Zona oggetto: Cintura 2.600 mo

Proprietà: Quando si stringe, il personaggio si muove della sua piena velocità e non subisce penalità ai tiri per colpire, ma concede comunque il vantaggio in combattimento.

Corda del Favore Divino

Livello 13

Come accessorio per i guaritori, questa cinghia consente al personaggio di guarire se stesso così come cura gli altri.

Zona oggetto: Cintura 17.000 mo

Potere (Incontro + Guarigione): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando impiega parola guaritrice su un alleato o usa un altro potere che concede la spesa di un impulso curativo. Anche il personaggio può spendere un impulso curativo e recuperare punti ferita pari al suo valore di impulso curativo.

Corda della Previdenza

Livello 18

Grazie alle intuizioni fornite da questa cintura di seta, il personaggio prepara il suo corpo per sopportare i pericoli fisici.

Zona oggetto: Cintura 85.000 mo

Proprietà: Dopo un riposo esteso, il personaggio sottrae 1 impulso curativo e ottiene punti ferita temporanei pari al suo valore di impulso curativo. Questi punti ferita temporanei durano finché non vengono persi, o fino a quando il personaggio non si sottopone a un nuovo riposo esteso.



Cintura rinforzante

Corda della Realtà

Livello 15

Realizzate per la prima volta dalle razze gith, queste fasce per i fianchi radicano i portatori in una realtà che non accetta la presenza delle creature aberranti.

Zona oggetto: Cintura 25.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 a tiri dei danni, difesa di Tempra e difesa di Volontà contro le creature aberranti.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando fallisce un tiro salvezza contro un effetto lanciato su di lui da una creatura aberrante. Può ripetere il tiro salvezza con un bonus di potere +5, ma deve accettare il secondo risultato anche se è inferiore.

Fascia dei Buoi

Livello 5

Con questa cintura, il personaggio può assestare ai nemici delle spallate che li allontanano più del normale.

Zona oggetto: Cintura 1.000 mo

Proprietà: Quando il personaggio effettua una spallata, spinge il bersaglio di 1 quadretto aggiuntivo.

Fascia del Drago

Livello 16+

Il muso traslucido di un giovane drago circonda il corpo del personaggio quando scatena lo spirito draconico infuso in questo oggetto magico.

Liv 16 45.000 mo

Liv 26 1.125.000 mo

Zona oggetto: Cintura

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla difesa di Tempra.

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio effettua due tiri per colpire: Mischia 1; Forza + 3 contro CA; se colpito, il bersaglio subisce 3d6 + modificatore di Forza danni. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, il bersaglio è afferrato (finché non sfugge).
Livello 26: Forza + 6 contro CA; 3d10 + modificatore di Forza danni.

Fascia dello Scudo

Livello 10

Questo oggetto aiuta il personaggio a deviare gli attacchi fisici.

Zona oggetto: Cintura 5.000 mo

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando verrebbe colpito da un attacco. Riceve un bonus di potere +4 alla CA fino alla fine del suo turno successivo.

Fascia dell'Umber Hulk

Livello 15+

Questa cintura, tagliata dal carapace di un umber hulk, concede a chi la indossa il potere di scavare gallerie nel terreno.

Liv 15 25.000 mo Liv 25 625.000 mo

Zona oggetto: Cintura

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla difesa di Tempra.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene una velocità di scavo equivalente a metà della propria velocità. Non può scavare attraverso la solida roccia o scattare mentre sta scavando. Mantenere minore.

Livello 25: Il personaggio ottiene una velocità di scavo equivalente alla propria velocità. Può scavare attraverso la solida roccia a metà della propria velocità.

Fune del Combattimento di Schiavi

Livello 7+

Quando indossa questa cintura di corda sfilacciata, il personaggio può combattere altrettanto efficacemente a terra e in piedi.

Liv 7 2.600 mo Liv 17 65.000 mo

Zona oggetto: Cintura

Proprietà: Il personaggio non subisce la penalità di -2 ai tiri per colpire quando è prono.

Livello 17: Oltre all'effetto precedente, il personaggio non concede vantaggio in combattimento quando è prono.

Fusciacca del Guaritore

Livello 11+

Con questa fasciatura bianca cucita in casa, il personaggio può mantenere in piedi i suoi alleati molto a lungo dopo che hanno esaurito le loro risorse curative.

Liv 11 9.000 mo Liv 21 225.000 mo

Zona oggetto: Cintura

Proprietà: Questa fusciacca non può avere più di 5 cariche nello stesso momento, e si ripristina a 1 carica dopo un riposo esteso.

Potere (A volontà): Azione standard. Il personaggio o un alleato adiacente spende un impulso curativo ma non recupera punti ferita come al solito. Invece, si aggiunge una carica alla fusciacca.

Potere (Incontro + Guarigione): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un alleato entro 5 quadretti da lui subisce danni. Il personaggio spende 1 carica della fusciacca: l'alleato recupera punti ferita come se avesse speso un impulso curativo, più 1d6 punti ferita extra.

Livello 21: 2d6 punti ferita extra.



Fascia dello scudo

Fusciacca dell'Irretimento

Livello 8

Finché indossa questa lunga fascia avvolgente e intrecciata, la portata del personaggio si estende oltre la lunghezza delle sue braccia.

Zona oggetto: Cintura 3.400 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene portata 2 ai fini degli attacchi di afferrare. Inoltre, non ha bisogno di avere una mano libera per effettuare un attacco per afferrare.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando spenderebbe un'azione minore per mantenere una presa. La fusciacca si stacca dal suo corpo e mantiene la presa per lui. Il personaggio non ha più bisogno di mantenere la presa o di restare adiacente alla creatura afferrata. Durante questo tempo, il personaggio non usufruisce della proprietà della fusciacca. Ai fini di resistere ai tentativi di sfuggire della creatura, la fusciacca usa le difese di Tempra e Riflessi del personaggio. Mantiene la creatura al suo posto fino a quando il personaggio le ordina di lasciarla andare o la creatura sfugge; a questo punto, la fusciacca ritorna dal personaggio.

Fusciacca della Vendetta

Livello 23

Questa fasciatura scura permette al personaggio di sfogare la sua ira su coloro che lo sconfiggono in battaglia.

Zona oggetto: Cintura 425.000 mo

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene ridotto a 0 o meno punti ferita. Può usare qualunque potere di attacco di sua conoscenza come azione standard.



Fusciacca dell'irretimento

Imbracatura del Nuoto Sicuro

Livello 8+

Più di un capitano di mare che ha perduto la sua nave in una tempesta è sopravvissuto grazie a queste cinghie di tela cerata blu.

Liv 8 3.400 mo Liv 28 2.125.000 mo

Liv 18 85.000 mo

Zona oggetto: Cintura

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Atletica effettuate per nuotare e alle prove di Tenacia effettuate per trattenere il respiro, nuotare, o attraversare l'acqua.

Livello 18: Bonus di oggetto +4.

Livello 28: Bonus di oggetto +6.

Imbracatura della Schiena di Mulo

Livello 2+

Questa imbracatura di cuoio senza fronzoli consente a chi la indossa di trasportare e trascinare carichi più pesanti.

Liv 2 520 mo

Liv 22 325.000 mo

Liv 12 13.000 mo

Zona oggetto: Cintura

Proprietà: Quando si determina il suo carico normale, carico pesante, o carico trascinato massimo (MdG 222), il personaggio considera il suo valore di Forza come se fosse più alto di 5 punti.

Livello 12: Più alto di 10 punti.

Livello 22: Più alto di 15 punti.

OGGETTI DELLA ZONA DEL COLLO

Amuleti e spille, cappe e mantelli: l'avventuriero ben preparato che sa apprezzare la moda e considera preziosa la propria vita non esce mai di casa senza questi articoli.

Dopo le armature e le armi, gli oggetti per il collo sono forse quelli più importanti per un avventuriero di successo. Tutti gli oggetti per il collo conferiscono un bonus di potenziamento alle difese di Tempra, Riflessi, e Volontà. Inoltre, questi oggetti offrono potenti mezzi per proteggere un personaggio da condizioni debilitanti, energie elementali e addirittura la morte.

Sebbene la maggior parte degli oggetti per il collo sia di natura protettiva, ve ne sono alcuni che presentano incantamenti offensivi. Alcuni oggetti agevolano inoltre le prove di abilità, specialmente quelle basate sul Carisma.

OGGETTI DELLA ZONA DEL COLLO

Liv	Nome	Prezzo (mo)
2	Amuleto della costanza +1	520
2	Amuleto della risolutezza fisica +1	520
2	Amuleto della risolutezza mentale +1	520
3	Mantello del chirurgo +1	680
3	Ornamento della vigilanza +1	680
3	Spilla dello scudo +1	680
3	Spilla senza rimpianti +1	680
3	Sudario dell'imbrunire +1	680
4	Bavero del recupero +1	840
4	Mantello della distorsione +1	840
4	Mantello del ferito che cammina +1	840
4	Spilla del guaritore +1	840
5	Cappa del saltimbanco +1	1.000
7	Amuleto della costanza +2	2.600
7	Amuleto della risolutezza fisica +2	2.600
7	Amuleto della risolutezza mentale +2	2.600
7	Ciondolo del fiore di fuoco +2	2.600
8	Amuleto della resilienza +2	3.400
8	Amuleto tenace +2	3.400
8	Colletto dell'eloquenza +2	3.400
8	Feticcio del malocchio +2	3.400
8	Mantello del chirurgo +2	3.400
8	Ornamento della vigilanza +2	3.400
8	Spilla dello scudo +2	3.400
8	Spilla senza rimpianti +2	3.400
8	Sudario dell'imbrunire +2	3.400

OGGETTI DELLA ZONA DEL COLLO (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
8	Talismano del pacificatore +2	3.400
8	Talismano del recupero +2	3.400
9	Bavero del recupero +2	4.200
9	Mantello della distorsione +2	4.200
9	Mantello del ferito che cammina +2	4.200
9	Mantello dei prudenti +2	4.200
9	Medaglione della morte rimandata +2	4.200
9	Spilla del guaritore +2	4.200
10	Cappa del saltimbanco +2	5.000
12	Amuleto dell'assenza +3	13.000
12	Amuleto della costanza +3	13.000
12	Amuleto della risolutezza fisica +3	13.000
12	Amuleto della risolutezza mentale +3	13.000
12	Ciondolo del fiore di fuoco +3	13.000
12	Fermaglio del nobile sacrificio +3	13.000
13	Amuleto della resilienza +3	17.000
13	Amuleto tenace +3	17.000
13	Colletto dell'eloquenza +3	17.000
13	Decorazione abissale +3	17.000
13	Feticcio del malocchio +3	17.000
13	Gingillo del bugiardo +3	17.000
13	Mantello dell'aracnide +3	17.000
13	Mantello del chirurgo +3	17.000
13	Ornamento della vigilanza +3	17.000
13	Spilla dello scudo +3	17.000
13	Spilla senza rimpianti +3	17.000
13	Sudario dell'imbrunire +3	17.000
13	Talismano del pacificatore +3	17.000
13	Talismano del recupero +3	17.000
14	Amuleto dell'attenuazione +3	21.000
14	Amuleto della preda elusiva +3	21.000
14	Amuleto della santità corporale +3	21.000
14	Amuleto della voce interiore +3	21.000
14	Bavero del recupero +3	21.000
14	Cappa della collera fiammeggiante +3	21.000
14	Mantello della distorsione +3	21.000
14	Mantello del ferito che cammina +3	21.000
14	Mantello dei prudenti +3	21.000
14	Medaglione della morte rimandata +3	21.000
14	Spilla del guaritore +3	21.000
15	Amuleto dell'aranea +3	25.000
15	Cappa del saltimbanco +3	25.000
15	Collana delle palle di fuoco +3	25.000
15	Mantello della traslazione +3	25.000



OGGETTI DELLA ZONA DEL COLLO (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
15	Monile della preservazione del potere +3	25.000
15	Spilla della vitalità +3	25.000
17	Amuleto dell'assenza +4	65.000
17	Amuleto della costanza +4	65.000
17	Amuleto della risolutezza fisica +4	65.000
17	Amuleto della risolutezza mentale +4	65.000
17	Ciondolo del fiore di fuoco +4	65.000
17	Fermaglio del nobile sacrificio +4	65.000
18	Amuleto dell'oscurità materiale +4	85.000
18	Amuleto della resilienza +4	85.000
18	Amuleto tenace +4	85.000
18	Colletto dell'eloquenza +4	85.000
18	Decorazione abissale +4	85.000
18	Feticcio del malocchio +4	85.000
18	Gingillo del bugiardo +4	85.000
18	Mantello dell'aracnide +4	85.000
18	Mantello del chirurgo +4	85.000
18	Mantello rifugio +4	85.000
18	Ornamento della vigilanza +4	85.000
18	Pendente di luce lunare +4	85.000
18	Spilla dello scudo +4	85.000
18	Spilla senza rimpianti +4	85.000
18	Sudario dell'imbrunire +4	85.000
18	Talismano del pacificatore +4	85.000
18	Talismano del recupero +4	85.000
19	Amuleto dell'attenuazione +4	105.000
19	Amuleto del favore draconico +4	105.000
19	Amuleto della preda elusiva +4	105.000
19	Amuleto della santità corporale +4	105.000
19	Amuleto della voce interiore +4	105.000
19	Bavero del recupero +4	105.000
19	Cappa della collera fiammeggiante +4	105.000
19	Mantello della distorsione +4	105.000
19	Mantello del ferito che cammina +4	105.000
19	Mantello del figlio d'autunno +4	105.000
19	Mantello lacero +4	105.000
19	Mantello dei prudenti +4	105.000
19	Medaglione della morte rimandata +4	105.000
19	Spilla del guaritore +4	105.000
20	Amuleto dell'aranea +4	125.000
20	Cappa del saltimbanco +4	125.000
20	Collana delle palle di fuoco +4	125.000
20	Mantello della traslazione +4	125.000
20	Monile della preservazione del potere +4	125.000
20	Spilla della vitalità +4	125.000
22	Amuleto dell'assenza +5	325.000
22	Amuleto della costanza +5	325.000
22	Amuleto della risolutezza fisica +5	325.000
22	Amuleto della risolutezza mentale +5	325.000
22	Ciondolo del fiore di fuoco +5	325.000
22	Fermaglio del nobile sacrificio +5	325.000
23	Amuleto dell'oscurità materiale +5	425.000
23	Amuleto della resilienza +5	425.000
23	Amuleto tenace +5	425.000
23	Colletto dell'eloquenza +5	425.000
23	Decorazione abissale +5	425.000
23	Feticcio del malocchio +5	425.000
23	Gingillo del bugiardo +5	425.000

OGGETTI DELLA ZONA DEL COLLO (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
23	Mantello dell'aracnide +5	425.000
23	Mantello del chirurgo +5	425.000
23	Mantello rifugio +5	425.000
23	Ornamento della vigilanza +5	425.000
23	Pendente di luce lunare +5	425.000
23	Spilla dello scudo +5	425.000
23	Spilla senza rimpianti +5	425.000
23	Sudario dell'imbrunire +5	425.000
23	Talismano del pacificatore +5	425.000
23	Talismano del recupero +5	425.000
24	Amuleto dell'attenuazione +5	525.000
24	Amuleto del favore draconico +5	525.000
24	Amuleto della preda elusiva +5	525.000
24	Amuleto della santità corporale +5	525.000
24	Amuleto della voce interiore +5	525.000
24	Bavero del recupero +5	525.000
24	Cappa della collera fiammeggiante +5	525.000
24	Mantello della distorsione +5	525.000
24	Mantello del ferito che cammina +5	525.000
24	Mantello del figlio d'autunno +5	525.000
24	Mantello lacero +5	525.000
24	Mantello della morte negata +5	525.000
24	Mantello dei prudenti +5	525.000
24	Medaglione della morte rimandata +5	525.000
24	Spilla del guaritore +5	525.000
25	Amuleto dell'aranea +5	625.000
25	Amuleto vitale +5	625.000
25	Cappa del saltimbanco +5	625.000
25	Collana delle palle di fuoco +5	625.000
25	Mantello dell'evoluzione elementale +5	625.000
25	Mantello della traslazione +5	625.000
25	Monile della preservazione del potere +5	625.000
25	Spilla della vitalità +5	625.000
27	Amuleto dell'assenza +6	1.625.000
27	Amuleto della costanza +6	1.625.000
27	Amuleto della risolutezza fisica +6	1.625.000
27	Amuleto della risolutezza mentale +6	1.625.000
27	Ciondolo del fiore di fuoco +6	1.625.000
27	Fermaglio del nobile sacrificio +6	1.625.000
28	Amuleto dell'oscurità materiale +6	2.125.000
28	Amuleto della resilienza +6	2.125.000
28	Amuleto tenace +6	2.125.000
28	Colletto dell'eloquenza +6	2.125.000
28	Decorazione abissale +6	2.125.000
28	Feticcio del malocchio +6	2.125.000
28	Gingillo del bugiardo +6	2.125.000
28	Mantello dell'aracnide +6	2.125.000
28	Mantello del chirurgo +6	2.125.000
28	Mantello rifugio +6	2.125.000
28	Ornamento della vigilanza +6	2.125.000
28	Pendente di luce lunare +6	2.125.000
28	Spilla dello scudo +6	2.125.000
28	Spilla senza rimpianti +6	2.125.000
28	Sudario dell'imbrunire +6	2.125.000
28	Talismano del pacificatore +6	2.125.000
28	Talismano del recupero +6	2.125.000
29	Amuleto dell'attenuazione +6	2.625.000
29	Amuleto del favore draconico +6	2.625.000

OGGETTI DELLA ZONA DEL COLLO (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
29	Amuleto degli indomiti +6	2.625.000
29	Amuleto della preda elusiva +6	2.625.000
29	Amuleto della santità corporale +6	2.625.000
29	Amuleto della voce interiore +6	2.625.000
29	Bavero del recupero +6	2.625.000
29	Cappa della collera fiammeggiante +6	2.625.000
29	Mantello della distorsione +6	2.625.000
29	Mantello del ferito che cammina +6	2.625.000
29	Mantello del figlio d'autunno +6	2.625.000
29	Mantello lacero +6	2.625.000
29	Mantello della morte negata +6	2.625.000
29	Mantello dei prudenti +6	2.625.000
29	Medaglione della morte rimandata +6	2.625.000
29	Spilla del guaritore +6	2.625.000
29	Stella del Mare Astrale +6	2.625.000
30	Amuleto dell'aranea +6	3.125.000
30	Amuleto vitale +6	3.125.000
30	Cappa del saltimbanco +6	3.125.000
30	Collana delle palle di fuoco +6	3.125.000
30	Gorgiera della reciprocità +6	3.125.000
30	Mantello dell'evoluzione elementale +6	3.125.000
30	Mantello della fenice +6	3.125.000
30	Mantello della traslazione +6	3.125.000
30	Monile della preservazione del potere +6	3.125.000
30	Spilla della vitalità +6	3.125.000
30	Talismano respingente +6	3.125.000

Amuleto dell'Aranea

Livello 15+

La capacità del personaggio di resistere al veleno aumenta quando indossa questo talismano a forma di ragno.

Liv 15 +3 25.000 mo Liv 25 +5 625.000 mo
 Liv 20 +4 125.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 10 veleno.
 Livello 25 o 30: Resistenza 15 veleno.

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco in mischia. L'attaccante subisce 1d10 danni da veleno e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina). Subisce inoltre una penalità di -2 ai tiri salvezza contro gli effetti di veleno fino alla fine dell'incontro.
 Livello 25 o 30: 2d10 danni da veleno, 20 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Amuleto dell'Assenza

Livello 17+

Questo ninnolo di cristallo non ha montatura, e si appende al collo con un semplice laccio di pelle grezza.

Liv 12 +3 13.000 mo Liv 22 +5 325.000 mo
 Liv 17 +4 65.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: I tentativi di scrutare o localizzare con mezzi mistici il personaggio, la sua posizione o gli oggetti in suo possesso fallisce automaticamente, come se il bersaglio del tentativo non esistesse.



Amuleto dell'aranea

Amuleto dell'Attenuazione

Livello 14+

Questo rozzo gingillo ha un guscio gommoso che irrobustisce la pelle per breve tempo.

Liv 14 +3 21.000 mo Liv 24 +5 525.000 mo
 Liv 19 +4 105.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco che infligge danni. I danni subiti si riducono di 15.
 Livello 24 o 29: I danni subiti si riducono di 20.

Amuleto della Costanza

Livello 7+

Che l'afflizione colpisca la mente o il corpo, questa collana di mithral concede al personaggio una seconda possibilità di resistere.

Liv 2 +1 520 mo Liv 17 +4 65.000 mo
 Liv 7 +2 2.600 mo Liv 22 +5 325.000 mo
 Liv 12 +3 13.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero): Nessuna azione. Il personaggio può usare questo potere quando fallisce un tiro salvezza. Il tiro salvezza viene ripetuto, usando il secondo risultato anche se è inferiore.

Amuleto del Favore Draconico Livello 19+

Modellato a forma di drago e decorato con rune in Draconico, questo splendido amuleto è un dono per tutti i dragonidi.

Liv 19 +4 105.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo
Liv 24 +5 525.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Se il personaggio è un dragonide, ottiene resistenza 10 allo stesso tipo di danno inflitto dal suo potere *soffio del drago*. Dopo avere usato il potere *soffio del drago*, la resistenza del personaggio aumenta a 20 fino alla fine del suo turno successivo.

Livello 24: Resistenza 15, resistenza 30 dopo avere usato *soffio del drago*.

Livello 29: Resistenza 20, resistenza 40 dopo avere usato *soffio del drago*.

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando è reso sanguinante. Se possiede il potere *soffio del drago*, può usarlo anche se lo ha già speso in questo incontro.

Amuleto degli Indomiti Livello 29

Incastonato di fulgidi rubini che lampeggiano quando viene usato, questo magnifico amuleto dimostra che alcuni eroi sono davvero irriducibili.

Liv 29 +6 2.625.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero + Guarigione): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando verrebbe ridotto a 0 o meno punti ferita. Può spendere un numero qualsiasi di impulsi curativi e recuperare i normali punti ferita per ogni impulso speso.

Amuleto dell'Oscurezza Materiale Livello 18+

Le ombre si concentrano intorno al portatore di questo amuleto d'onice.

Liv 18 +4 85.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 23 +5 425.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Quando si trova in condizioni di luce fioca o oscurità, il personaggio viene trattato come se avesse copertura contro gli attacchi a distanza e ad area. Questa proprietà si applica anche contro gli attaccanti che possono vederlo normalmente o che ignorano in altro modo le penalità di copertura.

Amuleto della Preda Elusiva Livello 14+

Frassino bianco, quercia e legno di sangue sono intarsiati di cerchi concentrici e bruciati con il segno di una "X" per respingere gli attacchi.

Liv 14 +3 21.000 mo Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Se il personaggio termina il suo turno ad almeno 4 quadretti dal quadretto in cui lo ha iniziato, ottiene un bonus di oggetto +2 alla CA e alla difesa di Riflessi fino all'inizio del suo turno successivo.

Amuleto della Resilienza Livello 8+

Composto da un dischetto di platino su cui è sovrapposta una stella di cristallo, questo amuleto respinge le ferite durature.

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco che infligge danni continuati. Può effettuare un tiro salvezza contro i danni continuati; se fallisce, non spende l'uso di questo potere e non si verifica alcun uso di un potere giornaliero degli oggetti magici.

Amuleto della Risolutezza Fisica Livello 2+

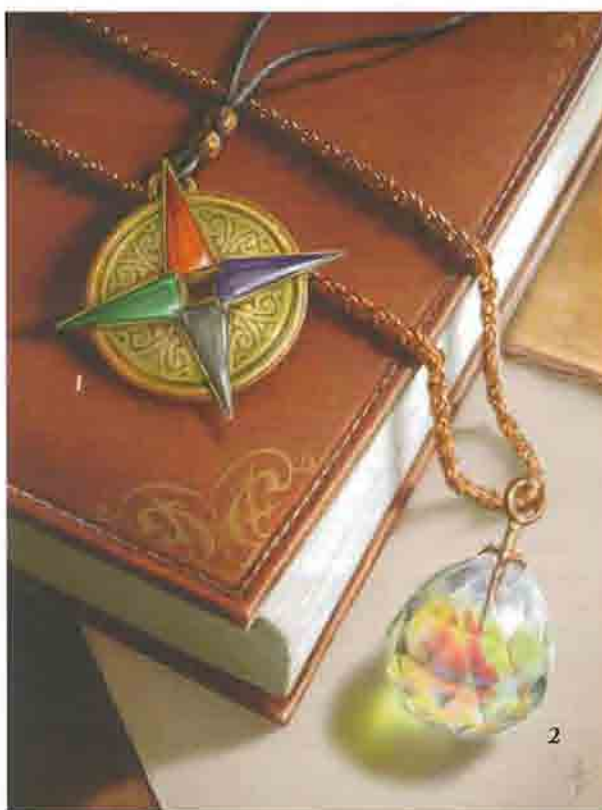
Questo appariscente amuleto protegge il personaggio dagli effetti che lo lascerebbero fisicamente debilitato.

Liv 2 +1 520 mo Liv 17 +4 65.000 mo
Liv 7 +2 2.600 mo Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 12 +3 13.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri salvezza contro gli effetti che includono la parola chiave "veleno" e contro gli effetti che lo renderebbero indebolito, rallentato, o immobilizzato.



1. Amuleto della resilienza; 2. Amuleto tenace

Amuleto della Risolutezza Mentale Livello 7+

Quando porta questo talismano di ferro freddo, la mente del personaggio risulta protetta.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	113.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri salvezza contro gli effetti che includono la parola chiave "charme", "illusione", o "sonno".

Amuleto della Santità Corporeale Livello 14+

Questo pegno di rubino a forma di cuore è incastonato in una gabbia d'oro.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri salvezza contro i danni continuati.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio e i suoi alleati entro un numero di quadretti pari a 2 + il bonus di potenziamento dell'amuleto effettuano un tiro salvezza contro qualsiasi effetto di danni continuati che li affligge attualmente.

Amuleto Tenace Livello 8+

Il cristallo incastonato in questo amuleto aiuta il personaggio a concentrare la propria mente.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene frastornato o stordito da un attacco. Può effettuare un tiro salvezza contro la condizione; se fallisce, non spende l'uso di questo potere e non si verifica alcun uso di un potere giornaliero degli oggetti magici.

Amuleto Vitale Livello 25+

Questo piccolo ciondolo a forma di cuore pulsa sommessamente dopo che il personaggio è caduto in battaglia, riportando indietro dalla soglia della morte il suo spirito fuggente.

Liv 25	+5	625.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
--------	----	------------	--------	----	--------------

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene il successo automatico nei tiri salvezza contro la morte.

Amuleto della Voce Interiore Livello 14+

Questo amuleto di diamante trasparente aiuta il personaggio a liberarsi dal controllo mentale.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri salvezza contro gli effetti che includono la parola chiave "charme" o "paura".

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando verrebbe dominato da un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza. Può effettuare un tiro salvezza contro quell'effetto. Se fallisce, l'uso di questo potere non viene speso e non si verifica alcun uso di un potere giornaliero degli oggetti magici.

Bavero del Recupero Livello 4+

Incastonato di una ematite, questo collare agevola la guarigione.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Quando spende un impulso curativo per recuperare punti ferita, il personaggio ne recupera un numero aggiuntivo pari al bonus di potenziamento dell'oggetto.

Cappa della Collera Fiammeggiante Livello 14+

Shuffi di fumo emanano a intermittenza da questo indumento, che può esplodere di fiamme a comando di chi lo indossa.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di Intimidire pari al bonus di potenziamento della cappa.

Potere (Giornaliero + Fuoco): Azione minore. Fino alla fine del suo turno successivo, gli attacchi in mischia del personaggio infliggono danni da fuoco extra pari al bonus di potenziamento dell'oggetto. Inoltre, fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni nemico che colpisce il personaggio con un attacco in mischia subisce 3d6 danni da fuoco.

Livello 19: 4d6 danni da fuoco.

Livello 24: 5d6 danni da fuoco.

Livello 29: 6d6 danni da fuoco.



Cappa del Saltimbanco

Livello 5+

Con uno svolazzo di questo indumento orlato di seta, il personaggio si teletrasporta lontano dai pericoli.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Reazione immediata.

Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco. Si teletrasporta di 5 quadretti e ottiene vantaggio in combattimento contro l'attaccante fino alla fine del suo turno successivo.

Ciondolo del Fiore di Fuoco

Livello 7+

Composto da una fila di opali di fuoco, questo ornamento scatena una ritorsione fiammeggiante.

Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo			

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Se il personaggio subisce danni da fuoco da un attacco nemico, il primo attacco che compie prima della fine del suo turno successivo infligge danni da fuoco extra pari al bonus di potenziamento del ciondolo.

Collana delle Palle di Fuoco

Livello 15+

Un rubino stellare che rifugge di fuoco interno pende da una catenina di ferro.

Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero + Fuoco): Azione standard. Il personaggio stacca il rubino dalla collana e lo lancia. Il personaggio effettua un attacco: Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti; Intelligenza o Destrezza contro Riflessi (il bonus di potenziamento della collana si somma al risultato del tiro per colpire); se colpito, il bersaglio subisce danni da fuoco pari a 5d6 + il bonus di potenziamento della collana (danni dimezzati se l'attacco manca). Dopo un riposo esteso, la collana fa ricrescere un nuovo rubino stellare e può essere utilizzata di nuovo.

Livello 20: 6d6 + bonus di potenziamento danni da fuoco.

Livello 25: 7d6 + bonus di potenziamento danni da fuoco.

Livello 30: 8d6 + bonus di potenziamento danni da fuoco.

Colletto dell'Eloquenza

Livello 8+

Questo collare damascato velocizza la parlantina ed è apprezzato da diplomatici e aristocratici.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di Diplomazia e Raggiare equivalente al bonus di potenziamento del colletto.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere dopo avere effettuato il tiro di una prova di Diplomazia o Raggiare. Può ripetere il tiro, ma deve accettare il secondo risultato anche se è inferiore.



Decorazione Abissale

Livello 13+

Fatta di metallo contorto e segnato dalle bruciature, questa pesante catena freme di odio represso.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco che infliggerebbe danni da acido, freddo, fulmine, fuoco, o tuono. Il personaggio ottiene resistenza 20 contro quel tipo di danno fino alla fine del suo turno successivo.

Livello 23 o 28: Resistenza 30.

Fermaglio del Nobile Sacrificio

Livello 12+

Questa fibbia d'oro protegge gli amici con la forza vitale del personaggio.

Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che un alleato entro 5 quadretti dal personaggio spende un impulso curativo, l'impulso viene sottratto al totale del personaggio anziché a quello dell'alleato. Ogni volta che un alleato spende in questo modo uno degli impulsi curativi del personaggio, il personaggio ottiene punti ferita temporanei pari al bonus di potenziamento del fermaglio.

Feticcio del Malocchio

Livello 8+

Questo infame occhio iniettato di sangue attaccato al suo collare di pelle grezza punisce coloro che tentano di approfittare del personaggio.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Zona oggetto: Collo**Potenziamento:** Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Un nemico che dispone di vantaggio in combattimento contro il personaggio e lo colpisce con un attacco subisce danni necrotici pari al bonus di potenziamento di questo oggetto.

Gingillo del Bugiardo

Livello 13+

Non esistono due decorazioni uguali di questo tipo, ma tutte sembrano essere collane comuni di scarso valore.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Zona oggetto: Collo**Potenziamento:** Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di Raggiare pari al bonus di potenziamento del gingillo. Finché l'oggetto è indossato appare non magico a meno che un osservatore non superi una prova di Arcano con CD 20 + il livello del gingillo.

Proprietà: Ogni volta che il personaggio è soggetto a un rituale di divinazione o scrutamento, come Osservare Creatura o Rivela Bugie, il ritualista deve ottenere un successo in una prova di Arcano contrapposta alla prova di Raggiare del personaggio. Se la prova del ritualista fallisce, il rituale non funziona con il personaggio, il ritualista non riesce a capire da cosa dipende il fallimento e le risorse per la celebrazione del rituale vengono spese normalmente.

Gorgiera della Reciprocità

Livello 30

Questa placca corazzata decorativa di platino per il collo è istoriata di simboli runici che significano "occhio per occhio".

Liv 30	+6	3.125.000
--------	----	-----------

Zona oggetto: Collo**Potenziamento:** Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco. Anche l'attaccante viene colpito dallo stesso attacco (nessun tiro per colpire è necessario); il tiro dei danni e gli effetti sono identici a quelli causati dall'attacco contro il personaggio.

Mantello dell'Aracnide

Livello 13+

Questo soffice mantello è ricamato con motivi a forma di ragnatela.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Zona oggetto: Collo**Potenziamento:** Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri salvezza contro gli effetti che lo immobilizzano o lo trattengono.

Livello 23 o 28: Ottiene anche resistenza 15 veleno.

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico adiacente lo attacca o si muove per allontanarsi da lui. Il personaggio effettua un attacco: Mischia 1; Intelligenza, Saggezza, o Carisma contro Riflessi; se colpisce, il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mantello del Chirurgo

Livello 3+

Questo indumento concede al personaggio la fiducia in se stesso e la conoscenza necessaria per alleviare il dolore di un alleato.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Zona oggetto: Collo**Potenziamento:** Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di Guarire equivalente al bonus di potenziamento del mantello.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Un alleato adiacente al personaggio recupera 1 impulso curativo già speso quel giorno.

Mantello della Distorsione

Livello 4+

Questo mantello ondeggia intorno al personaggio come l'aria increspata di un deserto soffocante.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Zona oggetto: Collo**Potenziamento:** Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Un attacco a distanza contro il personaggio proveniente da un nemico lontano più di 5 quadretti subisce una penalità di -5 al tiro per colpire.

Mantello dell'Evoluzione Elementale

Livello 25+

Cucito con gli aspetti materiali degli elementi, questo mantello adotta la forma dell'elemento a cui si prepara a resistere.

Liv 25	+5	625.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
--------	----	------------	--------	----	--------------

Zona oggetto: Collo**Potenziamento:** Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio sceglie un tipo di danno dalla seguente lista: acido, freddo, fulmine, fuoco, o tuono. Ottiene resistenza 10 contro quel tipo di danno fino alla fine dell'incontro.

Potere (A volontà): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando subirebbe danni da un attacco mentre si trova sotto l'effetto del potere giornaliero del mantello. La resistenza fornita dall'oggetto cambia in qualsiasi altro tipo di resistenza fra quelli elencati sopra. Questa modifica dura fino all'inizio del turno successivo del personaggio, dopodiché il tipo di danno resistito torna a essere quello scelto quando è stato attivato il potere giornaliero.

Mantello della Fenice

Livello 30

Questo elegante mantello è intessuto di fuoco elementale.

Liv 30	+6	3.125.000
--------	----	-----------

Zona oggetto: Collo**Potenziamento:** Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero + Fuoco, Guarigione): Nessuna azione. Il personaggio può usare questo potere quando viene ridotto a 0 o meno punti ferita. Tutti i nemici entro 3 quadretti da lui subiscono 3d10 danni da fuoco, poi il personaggio scompare dal mondo in uno sbuffo di fumo. All'inizio del suo turno successivo, il personaggio ricompare nello stesso spazio o nel più vicino spazio non occupato se quello spazio è stato preso. I suoi punti ferita ritornano al livello massimo, e tutti gli effetti che lo affliggevano in precedenza sono eliminati. Il personaggio perde tutti gli impulsi curativi che gli restano (se ne possiede ancora).

Mantello del Ferito che Cammina Livello 4+

Sulla stoffa di questo bel mantello si formano delle sottili vene rosse quando il portatore ne evoca le proprietà curative.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Se il personaggio usa recuperare energie mentre è sanguinante, può spendere due impulsi curativi anziché uno solo (recuperando punti ferita per entrambi).

Mantello del Figlio d'Autunno Livello 19+

Ricavato dalle esotiche foglie della Selva Fatata, questo mantello trasporta il personaggio in un remoto anfratto tranquillo dove le affezioni sono meno gravi.

Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 24	+5	525.000 mo			

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Azione di movimento.

Il personaggio scompare dal mondo recandosi in un anfratto sicuro nella Selva Fatata. Mentre è assente, tutti gli effetti che lo influenzano vengono soppressi (ad esempio, non subisce danni continuati), ma il personaggio esegue comunque i normali tiri salvezza alla fine di ogni turno, con un bonus di potere +2. Inoltre, mentre è assente, resta consapevole dell'ambiente circostante esattamente come se non si fosse mai allontanato dalla sua ultima posizione. All'inizio di ogni turno successivo, il personaggio può scegliere di ritornare in qualsiasi spazio entro 5 quadretti dalla sua ultima posizione. Fra le due posizioni deve esistere una linea di visuale (il personaggio non può ricomparire sull'altro lato di un muro, per esempio).



Mantello della fenice

Mantello Lacero Livello 19+

Questo mantello tutto stracciato nasconde una difesa segreta.

Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 24	+5	525.000 mo			

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero + Charme): Azione minore. Il personaggio effettua un attacco: Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici nell'area di emanazione; livello dell'oggetto + 3 contro difesa di Volontà; il bersaglio non può attaccare il personaggio (tiro salvezza termina).

Mantello della Morte Negata Livello 24+

Questo voluminoso mantello permette al personaggio di ingannare la morte stessa.

Liv 24	+5	525.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
--------	----	------------	--------	----	--------------

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero + Illusione): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando verrebbe ridotto a 0 o meno punti ferita. Invece, viene ridotto solo a 1 punto ferita. Il personaggio diviene inoltre invisibile fino alla fine del suo turno successivo o finché non attacca (quale delle due condizioni si verifica prima). Fino a quando il personaggio non ritorna visibile, una immagine illusoria del suo corpo morto appare sul terreno nel punto dove sarebbe caduto. Chiunque tocchi o maneggi in altro modo il cadavere capisce automaticamente che si tratta di una illusione. In caso contrario, per discernere l'illusione è necessaria una prova di Percezione con CD 20 + il livello del mantello.

Mantello dei Prudenti Livello 9+

I dragonidi chiamano questo indumento scivoloso "mantello dei vigliacchi", perché agevola le ritirate frettolose.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio riceve un bonus di potere +5 alla velocità fino alla fine del suo turno successivo. Se attacca qualsiasi bersaglio mentre questo potere è attivo, l'effetto termina immediatamente e il personaggio è stordito fino alla fine del suo turno successivo.

Mantello Rifugio Livello 18+

Questo voluminoso indumento avvolge il personaggio quando è ferito, concedendogli un luogo sicuro dove recuperare le forze.

Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 23	+5	425.000 mo			

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando subisce danni da un nemico o da una trappola. Il personaggio scompare dal mondo, attraversando il suo mantello e raggiungendo un luogo sicuro su un altro piano di esistenza. All'inizio del suo turno successivo, il personaggio ricompare entro 5 quadretti dalla sua posizione originale.

Mantello della Traslazione

Livello 15+

Questo mantello scintillante nasconde la vera posizione del personaggio.

Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Zona oggetto: Collo**Potenziamento:** Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: In ogni incontro, il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alla CA e alla difesa di Riflessi finché un attacco non lo colpisce.

Potere (Giornaliero ♦ Teletrasporto): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando verrebbe colpito da un attacco in mischia o a distanza. L'attaccante deve ripetere il tiro dell'attacco, e usare il secondo risultato anche se è inferiore. Se l'attaccante manca il personaggio, quest'ultimo può teletrasportarsi di 1 quadretto.

Medaglione della Morte Rimandata

Livello 9+

Questo innocuo ornamento amplifica i poteri di guarigione di chi lo indossa.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Zona oggetto: Collo**Potenziamento:** Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero): Nessuna azione. Il personaggio può usare questo potere quando viene ridotto a 0 o meno punti ferita. Il personaggio recupera punti ferita pari a 3 per punto di potenziamento di questo oggetto.

Monile della Preservazione del Potere

Livello 15+

Questo collare di platino e oro contiene una riserva di energia a cui il personaggio può attingere.

Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Zona oggetto: Collo**Potenziamento:** Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere dopo avere impiegato un potere a incontro del livello del monile o inferiore. Tirare 1d20 + il bonus di potenziamento del monile; se il risultato è 10 o superiore, quel potere si rinnova come se il personaggio si fosse sottoposto a un riposo breve. Se il risultato è inferiore a 10, il personaggio non spende l'uso di questo potere e non si verifica alcun uso di un potere giornaliero degli oggetti magici.

Ornamento della Vigilanza

Livello 3+

Questo piccolo amuleto o gettone reca l'incisione di un occhio e affina i sensi del portatore.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Zona oggetto: Collo**Potenziamento:** Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di Percezione equivalente al bonus di potenziamento dell'ornamento.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine dell'incontro, i nemici non ricevono il normale bonus di +2 ai tiri per colpire quando il personaggio concede loro il vantaggio in combattimento. Ricevono comunque tutti gli altri benefici di questa condizione.

Pendente di Luce Lunare

Livello 18+

Questo ciondolo emana una morbida luce lunare quando il personaggio viene attaccato, abbagliando i nemici che lo colpiscono.

Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 23	+5	425.000 mo			

Zona oggetto: Collo**Potenziamento:** Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine dell'incontro o fino a quando non compie un attacco, il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le difese, e qualsiasi creatura lo colpisca è frastornata fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Spilla del Guaritore

Livello 4+

Questo innocuo ornamento amplifica i poteri di guarigione di chi lo indossa.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Zona oggetto: Collo**Potenziamento:** Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Quando il personaggio usa un potere che consente a se stesso o a un alleato di recuperare punti ferita, il bonus di potenziamento della spilla si somma al quantitativo di punti ferita recuperati.

Spilla dello Scudo

Livello 3+

Questa spilla decorata a forma di scudo d'argento assorbe gli attacchi da forza scagliati contro il personaggio.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Zona oggetto: Collo**Potenziamento:** Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 10 forza.

Livello 13 o 18: Resistenza 15 forza.

Livello 23 o 28: Resistenza 20 forza.

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco ad area, ravvicinato, o a distanza. Ottiene resistenza a tutti i danni pari al valore di resistenza della spilla contro quell'attacco.

Spilla Senza Rimpianti

Livello 3+

Questa spilla dorata a forma di scudo rafforza gli alleati del personaggio anche nelle circostanze più disperate.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Zona oggetto: Collo**Potenziamento:** Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando un alleato entro 10 quadretti fallisce un tiro salvezza. Quell'alleato ripete il tiro salvezza con un bonus di potere +2 e deve accettare il secondo risultato anche se è inferiore.

Livello 13 o 18: Un alleato entro 20 quadretti.

Livello 23 o 28: Un alleato entro la linea di visuale.

Spilla della Vitalità

Livello 15+

Questa spilla di caldo legno di sandalo pulsa sommessamente e rappresenta la solidità della vita.

Liv 15 +3 25.000 mo Liv 25 +5 625.000 mo
Liv 20 +4 125.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: I punti ferita massimi del personaggio aumentano di 5.

Livello 20: Aumentano di 10 punti ferita.

Livello 25: Aumentano di 15 punti ferita.

Livello 30: Aumentano di 20 punti ferita.

Stella del Mare Australe

Livello 29

Questo immenso zaffiro stellare azzurro si illumina quando gli alleati si avvicinano alla morte, e consente al personaggio di sacrificare la sua forza vitale per rimetterli in forze.

Liv 29 +6 2.625.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando un alleato entro la linea di visuale viene ridotto a 0 o meno punti ferita. Il personaggio spende un impulso curativo, e l'alleato recupera punti ferita come se l'impulso curativo fosse stato speso da lui.

Sudario dell'imbrunire

Livello 3+

Questo mantello fluttuante beve la luce che lo circonda.

Liv 3 +1 680 mo Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +31 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di Furtività nella luce fioca o nell'oscurità equivalente al bonus di potenziamento del sudario.

Potere (Giornaliero + Zona): Azione minore. Il personaggio crea una zona di luce fioca (emanazione ravvicinata 10) che dura fino alla fine dell'incontro. La luce intensa creata o portata nella zona si attenua a luce fioca finché si trova all'interno.

Talismano del Pacificatore

Livello 8+

Scolpito nell'alabastro e modellato nella forma stilizzata di una colomba, questo amuleto potenzia il fascino del personaggio.

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di Diplomazia equivalente al bonus di potenziamento del talismano.

Potere (Giornaliero + Charme): Azione minore. Il personaggio sceglie un bersaglio entro 10 quadretti. Quel bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire in mischia e a distanza contro il personaggio per il resto dell'incontro o fino a quando il personaggio non lo attacca (quale delle due condizioni si verifica prima).

Talismano del Recupero

Livello 8+

Con questo piccolo ciòndolo è possibile allontanare le grinfie della morte.

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri salvezza contro la morte.

Talismano Respingente

Livello 30

Su questo talismano di platino sono incastonati diamanti astrali che lampeggiano brevemente e proiettano una scarica di forza quando il personaggio viene minacciato.

Liv 30 +6 3.125.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco in mischia. Effettuare un attacco contro il nemico che ha colpito il personaggio: Mischia 1; +35 contro Tempra; se l'attacco colpisce, il bersaglio scorre di 5 quadretti ed è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

OGGETTI DELLA ZONA DEL COMPAGNO

Lo sviluppo del ranger maestro delle bestie presentato nel supplemento *Poteri Marziali* ha un compagno bestia, e anche future classi e sviluppi avranno accesso a compagni simili.

Sebbene gli oggetti in questa sezione siano connessi ai compagni bestie, possono essere facilmente adattati ad altri tipi di compagni mediante il rituale *Trasferire Incantamento* (vedi Appendice 1).

OGGETTI DELLA ZONA DEL COMPAGNO

Liv	Nome	Prezzo (mo)
4	Dono dell'amico	840
5	Difensore del compagno	1.000
6	Sigillo della compagnia	1.800
8	Finimenti del richiamo	3.400
10	Collare del guardiano	5.000
12	Finimenti della trasposizione	13.000
14	Dono dell'amico	21.000
15	Difensore del compagno	25.000
16	Sigillo della compagnia	45.000
18	Finimenti del richiamo	85.000
22	Finimenti della trasposizione	325.000
24	Dono dell'amico	525.000
25	Difensore del compagno	625.000
26	Sigillo della compagnia	1.125.000
28	Finimenti del richiamo	2.125.000

Collare del Guardiano

Livello 10

Le tre piccole pietre preziose incastonate in questo collare assomigliano a occhi, e aiutano il compagno a percepire l'ambiente che lo circonda.

Zona oggetto: Compagno 5.000 mo

Proprietà: Il compagno ottiene un bonus di oggetto +3 alle prove di Percezione. Se il compagno non è sorpreso, non lo è nemmeno il personaggio.

Difensore del Compagno

Livello 5+

Questa cintura è fatta di ossa intrecciate e amplifica le capacità difensive di un compagno quando è adiacente al personaggio.

Liv 5 1.000 mo Liv 25 625.000 mo

Liv 15 25.000 mo

Zona oggetto: Compagno

Proprietà: Quando è adiacente al personaggio, il compagno ottiene un bonus di oggetto +1 a tutte le difese.

Livello 15: Bonus di oggetto +2.

Livello 25: Bonus di oggetto +3.

Dono dell'Amico

Livello 4+

Il compagno del personaggio porta questo distintivo cremisi sul petto in segno di amicizia.

Liv 4 840 mo Liv 24 525.000 mo

Liv 14 21.000 mo

Zona oggetto: Compagno

Proprietà: Il compagno recupera 5 punti ferita extra quando spende un impulso curativo o quando il personaggio spende un impulso curativo per consentirgli di recuperare punti ferita.

Livello 14: Recupera 10 punti ferita extra.

Livello 24: Recupera 15 punti ferita extra.

Finimenti del Richiamo

Livello 8+

Le cinghie di cuoio ricamate di filo d'argento richiamano il compagno al cospetto del personaggio nel momento del bisogno.

Liv 8 3.400 mo

Liv 28 2.125.000 mo

Liv 18 85.000 mo

Zona oggetto: Compagno

Potere (Incontro): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un attacco lo rende sanguinante o lo riduce a 0 o meno punti ferita. Il compagno viene tirato di 10 quadretti.

Livello 18: Il compagno si teletrasporta di 10 quadretti in un quadretto non occupato adiacente al personaggio. Il potere acquisisce la parola chiave "teletrasporto".

Livello 28: Il compagno si teletrasporta di un numero qualsiasi di quadretti in un quadretto non occupato adiacente al personaggio. Non è necessario che il personaggio disponga di linea di visuale verso il compagno per usare questo potere. Il potere acquisisce la parola chiave "teletrasporto".

Finimenti della Trasposizione

Livello 12+

Questi finimenti di seta si allacciano strettamente intorno al corpo del compagno, e gli consentono di scambiarsi di posto con il personaggio.

Liv 12 13.000 mo

Liv 22 325.000 mo

Zona oggetto: Compagno

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio e il compagno si scambiano di posto purché si trovino entro 10 quadretti l'uno dall'altro.

Livello 22: Il personaggio e il compagno si scambiano di posto purché si trovino entro 20 quadretti l'uno dall'altro.

Sigillo della Compagnia

Livello 6+

Questa medaglietta, che può essere allacciata a una zampa o intorno al collo del compagno, simboleggia la lunga esperienza che il personaggio e la creatura hanno nel lavorare insieme.

Liv 6 1.800 mo

Liv 26 1.125.000 mo

Liv 16 45.000 mo

Zona oggetto: Compagno

Proprietà: Quando il personaggio fiancheggia un nemico insieme al compagno, lui e il compagno ricevono un bonus di oggetto +1 ai tiri dei danni contro quel nemico.

Livello 16: Bonus di oggetto +3.

Livello 26: Bonus di oggetto +5.

ZONE OGGETTO DEL COMPAGNO E DELLA CAVALCATURA

A volte i personaggi hanno delle bestie addestrate che combattono al loro fianco, servendoli come compagni, cavalcature o entrambe le cose. Man mano che un personaggio avanza di livello e acquisisce tesori, può nutrire il desiderio di equipaggiare il suo compagno o cavalcatura con qualche articolo magico appositamente dedicato a essa.

Una creatura che serve come compagno di un personaggio dispone di una singola zona oggetto magico, che il personaggio può attivare usando una delle proprie azioni (e non quelle della creatura). Un compagno che svolge anche la funzione di cavalcatura può utilizzare un oggetto da cavalcatura al posto di un oggetto da compagno, o viceversa.

OGGETTI DELLA ZONA DELLA CAVALCATURA

Alcuni oggetti della zona della cavalcatura hanno effetto sia su questa che sul cavaliere. Per le cavalcature che possono trasportare più di un passeggero, il cavaliere è il personaggio che controlla la cavalcatura.

Gli oggetti magici descritti in questa sezione sono pensati per i cavalli, ma possono essere modificati per adattarsi a qualsiasi tipo di cavalcatura. Un PG che cambia la propria cavalcatura può anche trarre vantaggio dal rituale Trasferire Incantamento (vedi Appendice 1) per ridefinire gli scopi di un oggetto. Gli oggetti magici per le cavalcature non hanno bonus di potenziamento a crescita variabile come quelli dei personaggi.

OGGETTI DELLA ZONA DELLA CAVALCATURA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
1	Bardatura impenetrabile	360
2	Gualdrappa speculare	520
3	Ferri della velocità	680
3	Sella della forza	680
4	Briglie fantasma	840
5	Briglie dell'azione rapida	1.000
6	Sella del martire	1.800
8	Sella della risolutezza	3.400
9	Ferri dello zefiro	4.200
11	Bardatura impenetrabile	9.000
18	Ferri del galoppo celeste	85.000
15	Sella dell'incubo	25.000
15	Sella dello squalo	25.000
21	Bardatura impenetrabile	225.000

Bardatura Impenetrabile

Livello 1+

Tramite questa bardatura, l'eroismo del personaggio conferisce un'aura protettiva alla propria cavalcatura.

Liv 1 360 mo Liv 21 225.000 mo

Liv 11 9.000 mo

Zona oggetto: Cavalcatura

Proprietà: Quando è montata, la cavalcatura ottiene resistenza a tutti i danni equivalente al livello del cavaliere, con un valore massimo di 10.

Livello 11: Massimo 20.

Livello 21: Massimo 30.

Briglie dell'Azione Rapida

Livello 5

Queste belle briglie di cuoio permettono a cavaliere e cavalcatura di reagire più velocemente ai pericoli.

Zona oggetto: Cavalcatura 1.000 mo

Potere (Incontro): Nessuna azione. Il personaggio può usare questo potere all'inizio di un incontro, prima di effettuare il tiro per l'iniziativa. La cavalcatura che sta montando effettua una prova di iniziativa usando il modificatore di iniziativa del personaggio. Se il risultato della sua prova è superiore a quello del personaggio, questo può usare il risultato della cavalcatura al posto del proprio.

Briglie Fantasma

Livello 4

Queste briglie conferiscono alla cavalcatura un aspetto spettrale e la capacità di scivolare attraverso gli oggetti solidi.

Zona oggetto: Cavalcatura 840 mo

Proprietà: La cavalcatura ottiene resistenza 10 necrotico.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio e la sua cavalcatura ottengono la qualità intangibile fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Ferri del Galoppo Celeste

Livello 18

Una cavalcatura dotata di questi ferri può letteralmente prendere il volo.

Zona oggetto: Cavalcatura 85.000 mo

Proprietà: La cavalcatura ottiene una velocità di volo pari alla sua velocità su terra.

Ferri della Velocità

Livello 3

Questi sottili ferri di cavallo in acciaio conferiscono alla cavalcatura una velocità maggiore.

Zona oggetto: Cavalcatura 680 mo

Proprietà: La velocità della cavalcatura aumenta di 1 quadretto in tutte le modalità di movimento.

Ferri dello Zefiro

Livello 9

Questi ferri di cavallo in ferro nero consentono alla cavalcatura di correre su tutti i tipi di terreno.

Zona oggetto: Cavalcatura 4.200 mo

Proprietà: La cavalcatura ignora gli effetti del terreno difficile e può attraversare superfici liquide come se fossero terreno solido. Qualsiasi effetto avverso di quel terreno, come i danni da acido o del magma, continua ad applicarsi normalmente alla cavalcatura.



Gualdrappa Speculare

Livello 2

Questa coperta incorpora file di cristalli sfaccettati che proteggono la cavalcatura dagli attacchi ad ampio raggio.

Zona oggetto: Cavalcatura 520 mo

Proprietà: La cavalcatura ottiene un bonus di oggetto +1 alle difese di Tempra, Riflessi, e Volontà.

Potere (A volontà): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando la cavalcatura che sta montando verrebbe fatta bersaglio di un attacco ad area. La cavalcatura non viene fatta bersaglio dell'attacco.

Sella della Forza

Livello 3

Questa sella di cuoio colorato è dotata di intarsi in ottone, e consente alla cavalcatura di trasportare i pesi più gravosi.

Zona oggetto: Cavalcatura 680 mo

Proprietà: La capacità di carico della cavalcatura aumenta del 50% in tutte le categorie. Per esempio, un cavallo da galoppo che indossa questa sella avrebbe un nuovo carico normale di 178 kg, un nuovo carico pesante di 356 kg e un nuovo carico di trascinamento massimo di 890 kg.

Sella dell'Incubo

Livello 15

Questa sella di cuoio nero e deformato consente al personaggio di trarre beneficio della capacità di teletrasporto della sua cavalcatura.

Zona oggetto: Cavalcatura 25.000 mo

Proprietà: Quando una cavalcatura si teletrasporta, il cavaliere che la monta può rimanere in sella e teletrasportarsi insieme all'animale anche se il movimento di quest'ultimo normalmente non lo consente.

Sella del Martire

Livello 6

Coloro che aspirano a proteggere le loro cavalcature a ogni costo preferiscono questa sella.

Zona oggetto: Cavalcatura 1.800 mo

Proprietà: La cavalcatura ottiene un bonus di oggetto +1 a tutte le difese.

Potere (A volontà): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un attacco arrecherebbe danni alla cavalcatura che sta montando. La cavalcatura subisce danni dimezzati dall'attacco, e il personaggio subisce il resto. I danni accettati dal personaggio in questo modo non possono essere ridotti o prevenuti in alcun modo.

Sella della Risolutezza

Livello 8

Questa sella mantiene il personaggio a cavallo anche quando è investito da effetti che normalmente potrebbero disarcionarlo.

Zona oggetto: Cavalcatura 3.400 mo

Potere (Incontro): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando la cavalcatura che monta verrebbe tirata, spinta, o fatta scorrere. La cavalcatura non viene tirata, spinta, o fatta scorrere.

Sella dello Squalo

Livello 15

Questa sella permette al personaggio e alla sua cavalcatura di nuotare e respirare sott'acqua.

Zona oggetto: Cavalcatura 25.000 mo

Proprietà: La cavalcatura ottiene la capacità di respirare l'acqua con la stessa facilità dell'aria, e una velocità di nuoto pari alla sua velocità su terra. Finché resta in sella, anche il personaggio può respirare l'acqua con la stessa facilità dell'aria, e può parlare normalmente quando è in immersione.

OGGETTI DELLA ZONA DELLE MANI

Le mani sono i nostri utensili migliori. Senza di esse, non saremmo meglio delle bestie.

I personaggi che brandiscono sia armi che incantesimi possono fare buon uso di guanti e guanti d'arme. Gli oggetti per le mani conferiscono potenti bonus agli attacchi e ai danni, e molti di essi amplificano anche le abilità basate su Forza e Destrezza. Alcuni oggetti per le mani incrementano inoltre la gittata degli attacchi, aggiungendo il loro valore alla distanza a cui il portatore può proiettare i suoi colpi o migliorando la sua precisione.

OGGETTI DELLA ZONA DELLE MANI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
2	Guanti del lottatore	520
4	Artigli da scalata	840
4	Guanti del prestigiatore	840
4	Guanti dello scorticamento	840
5	Guanti dell'agilità	1.000
5	Guanti d'arme della parata	1.000
5	Zampe del gatto	1.000
6	Guanti d'arme antiresistenza	1.800
6	Guanti d'arme ardenti	1.800
6	Guanti d'arme caustici	1.800
6	Guanti del lanciatore di coltelli	1.800
6	Guanti piegafortuna	1.800
6	Guanti della tossina	1.800

OGGETTI DELLA ZONA DELLE MANI (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
7	Guanti d'arme gelidi	2.600
7	Guanti del lanciere	2.600
8	Guanti d'arme consacrati	3.400
8	Guanti del cacciatore di taglie	3.400
8	Guanti della miscelazione mistica	3.400
9	Ancore incantate	4.200
9	Guanti del centro sicuro	4.200
9	Guanti della conservazione	4.200
9	Pollici verdi	4.200
10	Guanti d'arme della luccicanza	5.000
10	Guanti d'arme delle tempeste	5.000
10	Guanti dell'avversione	5.000
10	Lanciatori nanici	5.000
10	Paramani del contrattacco	5.000
11	Guanti d'arme degli attacchi fulminei	9.000
11	Guanti del tiro lontano	9.000
12	Guanti del guaritore	13.000
13	Guanti della deviazione dei proiettili	17.000
13	Guanti del gigante	17.000
14	Guanti della repulsione dimensionale	21.000
14	Guanti dello scorticamento	21.000
14	Guanti del trasferimento	21.000
15	Zampe del gatto	25.000
16	Guanti dell'accuratezza	45.000
16	Guanti d'arme antiresistenza	45.000

OGGETTI DELLA ZONA DELLE MANI (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
16	Guanti d'arme ardenti	45.000
16	Guanti d'arme caustici	45.000
16	Guanti d'arme vampirici	45.000
16	Guanti piegafortuna	45.000
17	Guanti d'arme gelidi	65.000
18	Guanti d'arme consacrati	85.000
18	Guanti d'arme della portata superiore	85.000
18	Guanti della miscelazione mistica	85.000
19	Guanti dei riflessi fulminei	105.000
20	Guanti d'arme delle tempeste	125.000
21	Guanti del cameratismo	225.000
21	Guanti del tiro lontano	225.000
22	Guanti del guaritore	325.000
24	Guanti dello scorticamento	525.000
25	Zampe del gatto	625.000
26	Guanti d'arme antiresistenza	1.125.000
26	Guanti d'arme ardenti	1.125.000
26	Guanti d'arme caustici	1.125.000
26	Guanti della tossina	1.125.000
27	Guanti d'arme gelidi	1.625.000
28	Guanti d'arme consacrati	2.125.000
28	Guanti della miscelazione mistica	2.125.000
30	Guanti d'arme delle tempeste	3.125.000

Ancore Incantate

Livello 8

Quando il personaggio trasferisce il controllo di un incantesimo a questi eleganti guanti di tessuto, la rima arcana ricamata sul dorso di ciascuno di essi risplende gioiosamente.

Zona oggetto: Mani 4.200 mo

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può mantenere uno dei suoi poteri che normalmente richiede un'azione minore per essere mantenuto.

Artigli da Scalata

Livello 4

Dai palmi di questi guanti di cuoio imbottiti fuoriescono magicamente degli artigli acuminati.

Zona oggetto: Mani 840 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di Atletica effettuate per scalare. Ognuno di questi guanti può inoltre essere usato come lama leggera semplice a una mano per la mano secondaria, che conferisce un bonus di competenza +2 ai tiri per colpire e infligge 1d4 danni. Il portatore ottiene la competenza in questa arma.

Guanti dell'Accuratezza

Livello 16

Quando il personaggio indossa questi guanti senza dita in pelle di daino, i proiettili da lui scagliati aggirano gli ostacoli.

Zona oggetto: Mani 45.000 mo

Potere (A volontà): Azione minore. Gli attacchi a distanza del personaggio ignorano occultamento e copertura (ma non occultamento totale o copertura superiore) fino alla fine del suo turno.

Guanti dell'Agilità

Livello 5

Mentre il personaggio si infila questi guanti aderenti senza dita, le sue estremità formicolano di magia.

Zona oggetto: Mani 1.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di Acrobazia, Destrezza e Furtività (ma non agli attacchi di Destrezza).

Guanti d'Arme Antiresistenza

Livello 6

Questi spessi guanti di cuoio permettono agli attacchi del personaggio di oltrepassare anche la resistenza più vigorosa.

Liv 6 1.800 mo Liv 26 1.125.000 mo

Liv 16 45.000 mo

Zona oggetto: Mani

Proprietà: Il valore di qualsiasi resistenza posseduta dal nemico contro gli attacchi del personaggio si riduce di 1.

Livello 16: La resistenza si riduce di 2.

Livello 26: La resistenza si riduce di 3.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco che usa un'arma, ma prima di infliggere i danni. Il valore della resistenza posseduta dal bersaglio contro tale attacco si riduce di 5 (tiro salvezza termina).

Livello 16: La resistenza si riduce di 10.

Livello 26: La resistenza si riduce di 15.

Guanti d'Arme Ardenti

Livello 6

Questi guanti di piastre di ferro si lasciano dietro costantemente una scia di fumo, e incitano il pivomane che alberga nel cuore del personaggio.

Liv 6 1.800 mo Liv 26 1.125.000 mo

Liv 16 45.000 mo

Zona oggetto: Mani

Potere (Giornaliero + Fuoco): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando compie un attacco che include la parola chiave "fuoco". Il primo bersaglio colpito da quell'attacco subisce anche 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Inoltre, il personaggio infligge anche 1 danno da fuoco extra negli attacchi riusciti che includono la parola chiave "fuoco" fino alla fine dell'incontro.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare nello stesso giorno prima di usare questo potere, infligge invece 2 danni da fuoco extra negli attacchi riusciti che includono la parola chiave "fuoco" fino alla fine dell'incontro.

Livello 16: 10 danni da fuoco continuati, 3 danni da fuoco extra (4 dopo la pietra miliare).

Livello 26: 15 danni da fuoco continuati, 5 danni da fuoco extra (6 dopo la pietra miliare).

Guanti d'Arme degli Attacchi Fulminei

Livello 11

Questi eleganti guanti d'arme velocizzano per breve tempo gli attacchi del personaggio.

Zona oggetto: Mani 9.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio può compiere due attacchi basilari in mischia, entrambi con una penalità di -2 al tiro per colpire.

Guanti d'Arme Caustici

Livello 6+

Queste grezze protezioni per le mani grondano di acido quando il personaggio attacca.

Liv 6 1.800 mo Liv 26 1.125.000 mo

Liv 16 45.000 mo

Zona oggetto: Mani

Potere (Giornaliero + Acido): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando compie un attacco a distanza. Il tipo dei danni inflitti dall'attacco cambia in acido. Che l'attacco colpisca o manchi, le creature adiacenti al bersaglio subiscono 1d6 danni da acido. Inoltre, il personaggio infligge 1 danno da acido extra negli attacchi a distanza riusciti fino alla fine dell'incontro.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare nello stesso giorno prima di usare questo potere, infligge invece 2 danni da acido extra negli attacchi a distanza riusciti che includono la parola chiave "acido" fino alla fine dell'incontro.

Livello 16: 2d6 danni da acido, 3 danni da acido extra (4 dopo la pietra miliare).

Livello 26: 3d6 danni da acido, 5 danni da acido extra (6 dopo la pietra miliare).

Guanti d'Arme Consacrati

Livello 8+

Lucidati a specchio e coperti di sigilli sacri, questi guanti d'arma aiutano il personaggio a portare nelle tenebre una luce purificatrice.

Liv 8 3.400 mo Liv 28 2.125.000 mo

Liv 18 85.000 mo

Zona oggetto: Mani

Potere (Giornaliero + Radioso): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere per cambiare in radioso il tipo dei danni inflitti dal suo prossimo potere divino. Se colpisce, il potere infligge 1d6 danni radiosi extra. Se il potere normalmente non infligge danni, non provoca alcun danno extra. Inoltre, il personaggio infligge 1 danno radioso extra negli attacchi riusciti che includono la parola chiave "radioso" fino alla fine dell'incontro.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare nello stesso giorno, infligge invece 2 danni radiosi extra negli attacchi riusciti che includono la parola chiave "radioso" fino alla fine dell'incontro.

Livello 18: 2d6 danni radiosi, 3 danni radiosi extra (4 dopo la pietra miliare).

Livello 28: 3d6 danni radiosi, 5 danni radiosi extra (6 dopo la pietra miliare).

Guanti d'Arme Gelidi

Livello 7+

Quando il personaggio impugna la sua arma, le trame di cristalli di ghiaccio incise in questi guanti d'arma si accendono, ricoprendola di un sottile strato di brina gelata.

Liv 7 2.600 mo Liv 27 1.625.000 mo

Liv 17 65.000 mo

Zona oggetto: Mani

Potere (Giornaliero + Freddo): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando compie un attacco in mischia. Il tipo dei danni inflitti dall'attacco cambia in freddo. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è anche rallentato fino alla fine dell'incontro. Inoltre, il personaggio infligge 1 danno da freddo extra negli attacchi in mischia riusciti fino alla fine dell'incontro.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare nello stesso giorno, infligge invece 2 danni da freddo extra negli attacchi in mischia riusciti fino alla fine dell'incontro.

Livello 17: Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina), 3 danni da freddo extra (4 dopo la pietra miliare).

Livello 27: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina), 5 danni da freddo extra (6 dopo la pietra miliare).

Guanti d'Arme della Luccicanza

Livello 10

Con un solo pensiero, questi guanti d'arma bruniti d'oro illuminano l'ambiente.

Zona oggetto: Mani 5.000 mo

Potere (A volontà): Azione minore. Come il potere del mago luce (MdG 117), ma lanciato sui guanti.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere dopo avere colpito con un'arma. L'attacco infligge 10 danni radiosi extra.

Guanti d'Arme della Parata

Livello 5

Con questi guanti d'arma pesantemente corazzati, il personaggio è più al sicuro nei momenti in cui riprende fiato.

Zona oggetto: Mani 1.000 mo

Proprietà: Quando il personaggio compie le azioni di difesa totale o recuperare energie, riceve un bonus di oggetto +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Guanti d'Arme della Portata Superiore

Livello 18

Questi guanti d'arma sono dotati di barre di ferro telescopiche allacciate agli avambracci del personaggio.

Zona oggetto: Mani 85.000 mo

Potere (A volontà): Azione minore. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, la portata dei suoi attacchi in mischia aumenta di 1 quadretto, ma subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.

Guanti d'Arme delle Tempeste

Livello 10+

Le piastre di ferro e oro inchiodate al dorso di questi guanti d'arma crepitano di energia.

Liv 10 5.000 mo Liv 30 3.125.000 mo

Liv 20 125.000

Zona oggetto: Mani

Potere (Giornaliero + Tuono): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando effettua un attacco in mischia. Il personaggio può cambiare in tuono il tipo dei danni inflitti da quell'attacco. Se colpisce, il potere provoca 1d6 danni da tuono extra. Inoltre, il personaggio infligge 1 danno da tuono extra negli attacchi riusciti in mischia fino alla fine del suo turno successivo.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare nello stesso giorno, infligge invece 2 danni da tuono extra negli attacchi riusciti in mischia fino alla fine del suo turno successivo.

Livello 20: 2d6 danni da tuono, 3 danni da tuono extra (4 dopo la pietra miliare).

Livello 30: 3d6 danni da tuono, 5 danni da tuono extra (6 dopo la pietra miliare).

Guanti d'Arme Vampirici

Livello 16

Questi guanti d'arma oscuri pulsano di energia necrotica e sembrano risucchiare la luce che li circonda.

Zona oggetto: Mani 45.000 mo

Potere (Incontro + Guarigione, Necrotico): Azione standard. Il personaggio effettua un attacco in mischia: Destrezza + 4 contro Riflessi; se colpito, il bersaglio subisce danni necrotici pari al valore di impulso curativo del personaggio, e il personaggio recupera un ammontare equivalente di punti ferita.

Guanti dell'Avversione

Livello 10

Il personaggio può usare questi guanti per tenere a bada i nemici.

Zona oggetto: Mani 5.000 mo

Proprietà: Un nemico deve spendere 1 quadretto di movimento extra per entrare in un quadretto adiacente al personaggio. Un nemico che viene tirato, spinto, o fatto scorrere si muove normalmente in questi quadretti.

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio effettua un attacco: Gittata 10; +13 contro Riflessi; se colpisce, il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).

Guanti del Cacciatore di Taglie

Livello 8

Questi rivestimenti di pelle sono appesantiti sulle nocche.

Zona oggetto: Mani 3.400 mo

Proprietà: Quando un attacco del personaggio riduce a 0 o meno punti ferita un bersaglio e il personaggio sceglie di fargli perdere conoscenza anziché ucciderlo, il bersaglio viene riportato a 1 punto ferita dopo un riposo esteso (normalmente ciò avviene dopo un riposo breve).

Guanti del Cameratismo

Livello 21

Questi guanti di cachemire attirano sul personaggio la condizione perniciosa che affligge un alleato.

Zona oggetto: Mani 225.000 mo

Potere (Incontro): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un alleato entro 10 quadretti riceve una condizione o un effetto nocivo. Il personaggio ottiene quella condizione o effetto, e l'alleato la perde. La condizione o effetto permane per la durata specificata nella descrizione del potere che l'ha provocata.

Guanti del Centro Sicuro

Livello 9

Questi guanti levigati guidano senza errore i tiri del personaggio.

Zona oggetto: Mani 4.200 mo

Proprietà: Gli attacchi a distanza del personaggio ignorano la copertura (ma non la copertura superiore).

Guanti della Conservazione

Livello 9

Sebbene questi guanti decorati di camoscio siano aderenti, le dita del personaggio sembrano sempre sfiorare qualcosa al loro interno.

Zona oggetto: Mani 4.200 mo

Proprietà: Come azione minore, il personaggio può infilare in uno dei guanti un oggetto non custodito. Ogni guanto può contenere un oggetto, e ogni oggetto non può pesare più di 5 kg. Come azione minore, il personaggio può fare in modo che uno degli oggetti conservati nei guanti si materializzi nella sua mano. Le armi così estratte sono pronte per essere utilizzate, ma gli oggetti che richiedono un'azione aggiuntiva per essere indossati (come gli scudi) devono essere preparati normalmente. Gli oggetti non hanno peso quando si trovano nei guanti.

Guanti della Deviazione dei Proiettili

Livello 13

Fatti di mussolina coperta di strani bottoni a forma di scudo, questi leggeri guanti aiutano il personaggio a deviare la traiettoria dei proiettili.

Zona oggetto: Mani 17.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alla CA contro gli attacchi con le armi a distanza.

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco con un'arma a distanza. Ottiene resistenza 15 contro quell'attacco.

Guanti della conservazione



Guanti del Gigante

Livello 13

Anche se fanno sembrare più grandi le mani del personaggio, queste spesse protezioni di cuoio calzano alla perfezione e gli conferiscono una statura impressionante.

Zona oggetto: Mani 17.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +3 ai tiri per afferrare.

Potere (Incontro): Azione standard. Quando il personaggio ha afferrato una creatura della sua categoria di taglia o inferiore, può smettere di afferrarla scagliandola via, facendola scorrere di 6 quadretti. Il personaggio può anche scagliare la creatura contro un bersaglio, purché essa termini il proprio movimento forzato in uno spazio adiacente al bersaglio. In questo caso, deve effettuare un attacco contro il bersaglio: Destrezza +4 contro Riflessi; se colpisce, la creatura scagliata e il bersaglio subiscono entrambi 2d8 + modificatore di Forza danni, e vengono buttati a terra proni.

Guanti del Guaritore

Livello 12+

I poteri curativi del personaggio vengono amplificati da questi guanti di gran classe.

Liv 12 13.000 mo Liv 22 325.000 mo

Zona oggetto: Mani

Proprietà: Quando il personaggio usa un potere che include la parola chiave "guarigione", un bersaglio recupera 1d6 punti ferita extra.

Livello 22: 2d6 punti ferita.

Potere (Giornaliero + Guarigione): Azione standard. Il personaggio spende un impulso curativo. Un alleato adiacente recupera punti ferita pari al valore dell'impulso curativo perduto dal personaggio.

Guanti del Lanciatore di Coltelli Livello 5

I coltelli diventano ancora più mortali quando le mani del personaggio calzano queste guaine scamosciate senza dita.

- Zona oggetto:** Mani 1.800 mo
- Proprietà:** Il personaggio può estrarre e attaccare con un pugnale come parte della stessa azione standard.
- Potere (Giornaliero):** Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con un attacco con arma da lancio. Il tiro dei danni riceve un bonus di potere +5.

Guanti del Lanciere Livello 7

Questi guanti elastici da galoppo di cuoio marrone offrono una presa salda e tenace.

- Zona oggetto:** Mani 2.600 mo
- Proprietà:** Il personaggio infligge 2 danni extra negli attacchi in mischia quando è in sella.

Guanti del Lottatore Livello 2

I palmi di questi paramani di pelle grezza sono ricoperti di una sostanza appiccicosa che aderisce tenacemente a qualsiasi cosa venga afferrata dal personaggio.

- Zona oggetto:** Mani 520 mo
- Proprietà:** Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di afferrare, alle sue difese quando tenta di impedire a un avversario di sfuggire alla sua presa, e ai tiri salvezza per aggrapparsi a un appiglio quando cade.

Guanti della Miscelazione Mistica Livello 8+

Il personaggio incanala attraverso questi guanti l'energia ottenuta dal suo patto, amplificando il proprio potere.

- Liv 8 3.400 mo Liv 28 2.125.000 mo
- Liv 18 85.000 mo
- Zona oggetto:** Mani
- Prerequisito:** Warlock.
- Proprietà:** Quando il personaggio provoca danni extra come risultato della sua Maledizione del Warlock, può definire il tipo di quei danni come acido, freddo, o fuoco (oppure lasciarli senza tipo).
- Potere (A volontà, 5 cariche/giorno + Acido, Freddo, o Fuoco):** Azione gratuita. Il prossimo attacco compiuto dal personaggio in questo turno infligge danni extra a seconda di quante cariche spende: 1 carica, 1d6 danni; 2 cariche, 2d6 danni; 5 cariche, 3d6 danni. Questi danni extra possono essere da acido, da freddo, o da fuoco.
- Livello 18:** 1 carica, 1d8 danni; 2 cariche, 2d8 danni; 5 cariche, 3d8 danni.
- Livello 28:** 1 carica, 1d10 danni; 2 cariche, 2d10 danni; 5 cariche, 3d10 danni.

Guanti Piegafortuna Livello 6+

Avandra aiuta il portatore di questi guanti, ognuno dei quali porta sul dorso il ricamo di un quadrifoglio dorato.

- Liv 6 1.800 mo Liv 16 45.000 mo
- Zona oggetto:** Mani
- Potere (Incontro):** Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere dopo avere effettuato un tiro dei danni per un attacco con un'arma in mischia. Può tirare di nuovo uno dei dadi dei danni, usando il secondo risultato anche se è inferiore.
- Livello 16:** Può tirare di nuovo due dadi dei danni.

Guanti del Prestigiatore Livello 4

Con un gesto di questi guanti rappezzati, il personaggio può eseguire semplici trucchi magici.

- Zona oggetto:** Mani 840 mo
- Potere (A volontà + Arcano, Evocazione):** Azione standard. Come il potere del mago *mano magica* (MdG 117).
- Potere (A volontà + Arcano):** Azione standard. Come il potere del mago *prestidigitazione* (MdG 117).

Guanti della Repulsione Dimensionale Livello 14

Bizzarri glifi mistici si intrecciano su questi raffinati guanti di broccato.

- Zona oggetto:** Mani 21.000 mo
- Proprietà:** Quando il personaggio usa un potere di teletrasporto su un bersaglio diverso da se stesso, può aumentare la distanza del movimento di 2 quadretti.
- Potere (Giornaliero + Teletrasporto):** Azione standard. Il personaggio effettua un attacco contro un bersaglio adiacente: Carisma + 4 contro Tempra; se colpisce, il bersaglio viene teletrasportato di 10 quadretti in uno spazio non occupato a scelta del personaggio.



Guanti dei Riflessi Fulminei Livello 19

Questi guanti neri aderenti avvolgono le braccia del personaggio, facendolo fremere di energia nervosa.

- Zona oggetto:** Mani 105.000 mo
- Proprietà:** Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 agli attacchi di opportunità.
- Potere (Giornaliero):** Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico provoca un attacco di opportunità. Il personaggio compie un attacco di opportunità anche se ne ha già effettuato uno in questo turno.

Guanti dello Scorticamento Livello 4+

Questi guanti aderenti permettono a chi li indossa di causare ferite sanguinanti con una lama leggera.

- Liv 4 840 mo Liv 24 525.000 mo
- Liv 14 21.000 mo
- Zona oggetto:** Mani
- Potere (Giornaliero):** Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce con una lama leggera e possiede vantaggio in combattimento contro il bersaglio. L'attacco infligge 5 danni continuati extra (tiro salvezza termina). Se l'attacco provoca già dei danni continuati di qualsiasi tipo, il potere di questo oggetto non ha effetto.
- Livello 14:** 10 danni continuati (tiro salvezza termina).
- Livello 24:** 15 danni continuati (tiro salvezza termina).



Guanti dei riflessi fulminei

Guanti del Tiro Lontano Livello 11+

I tiri a lunga distanza sono facilitati da questi guanti senza dita.

Liv 11 9.000 mo Liv 21 225.000 mo

Zona oggetto: Mani 2.600 mo

Potere (Incontro): Azione minore. Gli attacchi a distanza del personaggio ignorano la penalità di -2 per la lunga gittata fino alla fine del suo turno.

Livello 21: Questo potere diventa un potere a volontà.

Guanti della Tossina Livello 16+

I serpenti ricamati sul dorso di questi guanti in pelle di serpente si contorcono quando il personaggio ne fa uso.

Liv 6 1.800 mo Liv 26 1.125.000 mo

Zona oggetto: Mani

Potere (Giornaliero + Sonno, Veleno): Azione minore. Il personaggio cambia in veleno il tipo dei danni inflitti dal suo prossimo attacco in mischia con un'arma a una mano. Se colpisce, il bersaglio è anche rallentato (tiro salvezza termina). Dopo tre tiri salvezza falliti, il bersaglio è svenuto (tiro salvezza termina).

Livello 26: Dopo due tiri salvezza falliti, il bersaglio è svenuto (tiro salvezza termina).

Guanti del Trasferimento Livello 14

Indossando questi guanti di seta finissima, il personaggio può conferire i suoi poteri ai propri alleati.

Zona oggetto: Mani 21.000 mo

Proprietà: La gittata dei poteri di utilità del personaggio aumenta di 2.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere nel suo turno quando usa un potere con una gittata personale. Il potere influenza un alleato adiacente al posto del personaggio, come se il potere fosse stato usato dall'alleato in questione. Questo potere non funziona con i poteri che includono la parola chiave "stabile", e se il potere può essere mantenuto, l'azione necessaria a farlo deve essere spesa dall'alleato.

Lanciatori Nanici Livello 10

Questi robusti guanti d'arme di ferro trasformano qualsiasi arma in un'arma da lancio.

Zona oggetto: Mani 5.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri dei danni delle armi da lancio.

Potere (Incontro): Azione standard. Il personaggio effettua un attacco basilare a distanza con la sua arma in mischia, usando il proprio modificatore di Forza nel tiro per colpire e nel tiro dei danni, come se l'arma avesse la proprietà lancio pesante. L'arma ritorna automaticamente in mano al personaggio dopo l'attacco a distanza.

Paramani del Contrattacco Livello 10

Questi crudeli guanti d'arme chiodati recano danno ai nemici che feriscono il personaggio.

Zona oggetto: Mani 5.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 agli attacchi di opportunità.

Potere (Incontro): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un nemico adiacente. Può effettuare un attacco basilare in mischia contro quel nemico.

Paramani del contrattacco



Pollici Verdi

Livello 9

Questi ditali di un vivace colore verde si adattano strettamente alla pelle nuda o alle protezioni comuni per le mani.

Zona oggetto: Mani 4.200 mo

Potere (Giornaliero + Evocazione): Azione standard. Il personaggio crea un muro 8 entro 10 quadretti pieno di rami spinosi. Il muro può essere alto fino a 4 quadretti. Una creatura che tenta di muoversi attraverso il muro deve superare una prova di Forza con CD 20 o essere trattenuta nel muro (sfuggire CD 20 termina). Il muro dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Mantenere minore.

Zampe del Gatto

Livello 5+

Pelosi fuori e vellutati dentro, questi guanti estroflettono artigli che rendono più facile l'arrampicata.

Liv 5 1.000 mo Liv 25 625.000 mo

Liv 15 25.000 mo

Zona oggetto: Mani

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Atletica effettuate per scalare.

Livello 15: Bonus di oggetto +4.

Livello 25: Bonus di oggetto +6.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può scalare a velocità normale e raddoppia qualsiasi movimento di scalata conferito da poteri fino alla fine dell'incontro.

**OGGETTI DELLA ZONA DEI PIEDI**

Con le giuste calzature, nessuna scogliera è impossibile da scalare e nessun fiume è impossibile da attraversare. L'unico limite è letteralmente il cielo.

Le calzature magiche conferiscono benefici di utilità collegati al movimento, fornendo una nuova forma di spostamento, un incremento della velocità o il potere di eludere abilmente l'area minacciata da un nemico. Le calzature offrono per lo più vantaggi nel combattimento, ma possono anche conferire benefici al di fuori di esso, permettendo a un personaggio di scalare facilmente una parete, percorrere un'area sorvegliata senza essere visto o teletrasportarsi attraverso un intero continente.

OGGETTI DELLA ZONA DEI PIEDI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
2	Sandali di fogliafatata	520
2	Scarpe del giullare	520
2	Stivali della carica esperta	520
3	Stivali della furtività	680
4	Corridori selvaggi	840
5	Stivali del passo sicuro	1.000
6	Sandali del passo preciso	1.800
6	Scarponi del goblin	1.800
6	Stivali dell'equilibrio	1.800
6	Stivali del movimento libero	1.800
7	Cinghiette dell'aggressione	2.600
7	Stivali del maestro schermidore	2.600
8	Stivali della celerità	3.400
8	Stivali del quickling	3.400
8	Stivali della risolutezza	3.400
8	Tabi del gatto	3.400
9	Stivali del dinamismo	4.200

OGGETTI DELLA ZONA DEI PIEDI (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
9	Stivali delle molte piste	4.200
9	Stivali della velocità furiosa	4.200
10	Corridori dei muri	5.000
10	Corridori dei rami	5.000
10	Stivali di sabbia e mare	5.000
11	Pantofole dell'assassino	9.000
11	Scarpe del cascatore	9.000
11	Stivali della danza	9.000
12	Pianelle del passo spinoso	13.000
12	Sandali della farfalla	13.000
12	Schinieri del dragonide	13.000
12	Stivali d'assalto	13.000
12	Stivali nanici	13.000
12	Stringhe del passo fatato	13.000
13	Stivali della furtività	17.000
13	Stivali del nuoto	17.000
14	Scarpe della falcata terrestre	21.000
14	Stivali dell'esplosione di fiamme	21.000
14	Stivali della falcata oceanica	21.000
15	Cinghie del guerriero atterrato	25.000
15	Stivali del fiancheggiatore	25.000
16	Sandali del passo preciso	45.000
16	Stivali della ritirata	45.000
17	Stivaloni del predone terrestre	65.000
18	Calzature fantasma	85.000
18	Pantofole della marcia nell'ombra	85.000
18	Sandali della trasposizione arcana	85.000
18	Stivali della celerità	85.000
18	Stivali della falcata dimensionale	85.000
18	Stivali della falcata nanica	85.000
18	Stivali della sfida	85.000

OGGETTI DELLA ZONA DEI PIEDI (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
18	Tabi del gatto	85.000
19	Cavigliere dell'opportunità	105.000
21	Ciabatte del passo leggero	225.000
21	Stivaletti della scivolata celeste	225.000
22	Stivali della velocità	325.000
23	Stivali della furtività	425.000
24	Calzari della marcia indietro	525.000
24	Stivali dello zefiro	525.000
25	Mocassini della falcata aerea	625.000
25	Sandali di Avandra	625.000
26	Sandali del passo preciso	1.125.000
27	Stivaloni del predone terrestre	1.625.000
28	Stivali della celerità	2.125.000
28	Stivali del teletrasporto	2.125.000
28	Tabi del gatto	2.125.000

Calzari della Marcia Indietro Livello 24

Queste ariose calzature fanno uscire il personaggio dai guai nei quali si è cacciato.

Zona oggetto: Piedi 525.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla difesa di Riflessi.

Potere (Incontro + Teletrasporto): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere durante il suo turno e annotare il quadretto in cui si trova in quel momento. Alla fine del turno, il personaggio si teletrasporta in quel quadretto se si trova entro 10 quadretti di distanza.

Calzature Fantasma Livello 38

Con la parte inferiore delle gambe avvolta da fasce di seta sottilissima, il personaggio diventa effimero e talvolta invisibile.

Zona oggetto: Piedi 85.000 mo

Proprietà: Se il personaggio si muove di almeno 3 quadretti nel suo turno, ottiene occultamento fino alla fine del suo turno successivo.

Potere (Giornaliero + Illusione): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando si è mosso di almeno 6 quadretti nel suo turno. Diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo.

Cavigliere dell'Opportunità Livello 19

Quando il suo avversario è distratto da un alleato, queste cavigliere scintillanti velocizzano i passi del personaggio.

Zona oggetto: Piedi 105.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla difesa di Riflessi.

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere mentre fiancheggia un bersaglio. Il personaggio scatta di 1 quadretto.

Ciabatte del Passo Leggero Livello 21

Queste soffici calzature in pelle di daino attutiscono i passi del personaggio.

Zona oggetto: Piedi 225.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 alle prove di Furtività. Inoltre, non attiva trappole o pericoli innescati dalla pressione del piede su un determinato quadretto, e non può essere individuato tramite la percezione tellurica.

Cinghie del Guerriero Atterrato Livello 15

Lacere e consunte, queste cinghie di pelle grezza rendono pericoloso il personaggio anche quando è a terra.

Zona oggetto: Piedi 25.000 mo

Proprietà: Quando è prono, il personaggio non concede vantaggio in combattimento e può scattare. Quando si rialza, può scattare di 1 quadretto come parte della stessa azione.

Cinghiette dell'Aggressione Livello 7

Queste cinghie per stivali di pelle grezza sono dotate di punte.

Zona oggetto: Piedi 2.600 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 agli attacchi di spallata, e aumenta di 1 quadretto l'effetto di spingere o tirare prodotto da qualsiasi attacco in mischia o ravvicinato.

Corridori dei Muri Livello 10

Questi stivali elastici in seta di ragno conferiscono la mobilità di un aracnide, anche se solo per breve tempo.

Zona oggetto: Piedi 5.000 mo

Proprietà: Se il personaggio inizia il suo turno su una superficie orizzontale, può camminare sui muri come se fossero a loro volta delle superfici orizzontali. Se alla fine del suo movimento non si viene a trovare su una superficie orizzontale in grado di sostenere il suo peso, cade a terra subendo i danni appropriati.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio può camminare sui muri come se fossero delle superfici orizzontali fino alla fine dell'incontro.

Corridori dei Rami Livello 10

Quando indossa queste morbide calzature di foglie di quercia appositamente trattate, il personaggio si muove senza impedimento nel sottobosco.

Zona oggetto: Piedi 5.000 mo

Proprietà: Il personaggio ignora il terreno difficile nelle foreste e nelle giungle. Inoltre, ottiene un bonus di oggetto +4 alle prove di Acrobazia effettuate per mantenere l'equilibrio o ridurre i danni di una caduta, e alle prove di Atletica effettuate per saltare e scalare mentre si trova fra gli alberi.

Potere (Incontro): Azione di movimento. Il personaggio mantiene l'equilibrio e scala alla propria velocità fino alla fine del suo turno. Non concede vantaggio in combattimento mentre compie queste azioni.

Corridori Selvaggi Livello 4

Ottenuti dalle pelli degli animali selvatici delle pianure, questi stivali conferiscono una velocità straordinaria.

Zona oggetto: Piedi 840 mo

Proprietà: Quando il personaggio corre, si muove della sua velocità + 4 anziché della sua velocità + 2.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando corre. I nemici non ottengono vantaggio in combattimento contro di lui.

Mocassini della Falcata Aerea Livello 25

Queste leggere calzature sollevano i piedi e lo spirito del personaggio.

Zona oggetto: Piedi 625.000 mo

Proprietà: Il personaggio non subisce danni dalle cadute e atterra sempre in piedi. Ha una velocità di volo pari alla sua velocità + 2, ma deve terminare ogni turno su una superficie solida, altrimenti cade.

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando sta per cadere. Rimane sospeso in aria fino alla fine del suo turno successivo.

Pantofole dell'Assassino Livello 11

Quando indossa queste pantofole di camoscio nero, il personaggio è in grado di incalzare un nemico da molte angolazioni diverse.

Zona oggetto: Piedi 9.000 mo

Potere (Incontro): Azione minore. Fino all'inizio del suo turno successivo, il personaggio fiancheggia un nemico adiacente se qualsiasi quadretto adiacente al personaggio si trova sul lato opposto a quello di un alleato.

Pantofole della Marcia nell'Ombra Livello 18

Se indossa queste pantofole di pelo nero opaco, il personaggio scompare fra le ombre.

Zona oggetto: Piedi 85.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione di movimento. Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti e diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo. Se usa questo potere in un'area illuminata da luce intensa, il personaggio subisce 5 danni (che ignorano la proprietà evanescente).

Pianelle del Passo Spinoso Livello 12

Queste calzature imbottite permettono di attraversare senza danni il terreno sconnesso o intralciante.

Zona oggetto: Piedi 13.000 mo

Potere (Incontro): Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio può muoversi attraverso il terreno difficile. Si muove inoltre normalmente e senza danno attraverso i pericoli ambientali naturali che influenzano il movimento, quali sabbie mobili, fogliame denso o neve profonda.

Sandali di Avandra Livello 25

Queste ariose calzature a coste consentono al personaggio di oltrepassare anche i nemici più grandi e pericolosi.

Zona oggetto: Piedi 625.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alla velocità.

Potere (A volontà): Azione di movimento. Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari a metà della sua velocità.

Potere (Incontro): Azione minore. Fino alla fine del suo turno successivo, il movimento del personaggio non provoca attacchi di opportunità.

Sandali della Farfalla Livello 12

Questi comodi sandali di cuoio rendono il personaggio più abile quando vola.

Zona oggetto: Piedi 13.000 mo

Proprietà: La velocità di volo conferita dai poteri appropriati e dai tratti razziali del personaggio aumenta di 2.

Sandali di Fogliafatata Livello 2

Queste delicate calzature incorporano nella loro struttura le foglie della Selva Fatata.

Zona oggetto: Piedi 520 mo

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Quando il personaggio cade, si teletrasporta invece incolume sulla più vicina superficie orizzontale entro 5 quadretti in grado di sostenere il suo peso, non subisce danni da caduta e atterra in piedi.

Sandali del Passo Preciso Livello 6+

I passi del personaggio divengono più leggeri e precisi quando indossa queste soffici calzature di stoffa e cuoio intrecciati.

Liv 6 1.800 mo Liv 26 1.125.000 mo

Liv 16 45.000 mo

Zona oggetto: Piedi

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Acrobazia, Atletica e Furtività.

Livello 16: Bonus di oggetto +3.

Livello 26: Bonus di oggetto +4.

Sandali della Trasposizione Arcana Livello 18

Usare un potere arcano con indosso queste calzature aperte ricamate di rune può attivare un effetto di teletrasporto.

Zona oggetto: Piedi 85.000 mo

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere dopo avere compiuto un attacco arcano ad area o ravvicinato. Può teletrasportarsi in un qualsiasi quadretto non occupato entro l'area di effetto del potere.

Scarpe del Cascatore Livello 11

Anche se consunte, queste scarpe ben costruite permettono di muoversi con la grazia di un gatto anche attraverso il terreno pericoloso.

Zona oggetto: Piedi 9.000 mo

Proprietà: Il personaggio può prendere 10 nelle prove di Acrobazia e Atletica, anche se normalmente minacce o distrazioni gli impedirebbero di farlo.

**Scarpe della Falcata Terrestre** Livello 14

Usando queste scarpe con la punta smussata, il personaggio si muove istantaneamente attraverso la terra.

Zona oggetto: Piedi 21.000 mo

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti, a patto che esista una traiettoria lungo il terreno verso la sua destinazione. Questo potere non permette al personaggio di attraversare l'aria aperta (fosse e precipizi inclusi).



Scarpe del Giullare

Livello 2

Queste scarpe sgargianti e appuntite aiutano il personaggio a distinguersi (ma non a restare in piedi) in mezzo alla folla.

Zona oggetto: Piedi 520 mo

Potere (Incontro): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene spinto, tirato, o fatto scorrere. La distanza di cui viene spinto, tirato, o fatto scorrere si riduce di 1 quadretto, ma il personaggio cade a terra prono.

Scarponi del Goblin

Livello 6

Queste pesanti scarpe di pelle conciata fanno scattare il personaggio lontano da un attaccante impreciso.

Zona oggetto: Piedi 1.800 mo

Potere (Incontro): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene mancato da un attacco in mischia. Il personaggio scatta di 1 quadretto.

Schinieri del Dragonide

Livello 12

Realizzati in cuoio spesso coperto di scaglie, questi stivali decorati attingono al dolore e alla rabbia del personaggio.

Zona oggetto: Piedi 13.000 mo

Proprietà: Quando il personaggio è sanguinante, ottiene un bonus di oggetto +2 alla velocità e un bonus di oggetto +1 alla CA e alla difesa di Riflessi.

Stivaletti della Scivolata Celeste

Livello 21

Queste calzature permettono al personaggio di attraversare baratri, arrampicarsi su cornicioni e discendere senza pericolo dai precipizi.

Zona oggetto: Piedi 225.000 mo

Proprietà: Se il personaggio inizia il suo turno su una superficie orizzontale, può continuare a muoversi nell'aria come se fosse terreno normale. Muoversi verso l'alto richiede 2 quadretti di movimento aggiuntivo per ogni quadretto attraversato; muoversi verso il basso costa invece 1 quadretto di movimento per ogni 2 quadretti attraversati. Se alla fine del movimento il personaggio non si viene a trovare su una superficie orizzontale in grado di sostenere il suo peso, cade fino alla più vicina superficie dotata di tali caratteristiche, subendo i danni appropriati.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio si muove attraverso l'aria come se fosse terreno normale fino alla fine dell'incontro, e plana senza pericolo fino alla più vicina superficie orizzontale che può sostenere il suo peso.



Stivaletti della scivolata celeste

Stivali d'Assalto

Livello 12

Questi stivali di maglia di ferro sbilanciano il nemico quando il personaggio gli infligge una grave ferita.

Zona oggetto: Piedi 13.000 mo

Proprietà: Quando il personaggio ottiene un colpo critico con un'arma in mischia, il bersaglio viene buttato a terra prono.

Stivali della Carica Esperta

Livello 2

Lanciarsi nella mischia è meno pericoloso se si indossano questi stivali di cuoio borchiato.

Zona oggetto: Piedi 525 mo

Proprietà: Dopo avere caricato, il personaggio può scattare di 1 quadretto prima della fine del suo turno.

Stivali della Celerità

Livello 8+

Queste calzature elastiche tengono il personaggio lontano dai pericoli.

Liv 8 3.400 mo Liv 28 2.125.000 mo

Liv 18 85.000 mo

Zona oggetto: Piedi

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla difesa di Riflessi.

Livello 18: Bonus di +2 alla difesa di Riflessi.

Livello 28: Bonus di +3 alla difesa di Riflessi.

Stivali della Danza Livello 11

Questi stivali decorati fanno volteggiare e saltare il personaggio, allontanandolo dal pericolo.

Zona oggetto: Piedi 9.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla difesa di Riflessi.

Proprietà: Il personaggio non concede vantaggio in combattimento quando è frastornato.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio riceve un bonus di potere +5 alle prove di Acrobazia e Atletica fino alla fine del suo turno successivo.

Stivali del Dinamismo Livello 9

In questi squisiti stivaletti di broccato, i piedi del personaggio si sentono pieni di energia.

Zona oggetto: Piedi 4.200 mo

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere durante il suo turno per compiere un'azione di movimento agguitiva.

Stivali dell'Equilibrio Livello 6

La robusta suola scanalata di questi morbidi stivali in pelle di daino aderisce saldamente anche alle superfici più scivolose.

Zona oggetto: Piedi 1.800 mo

Proprietà: Il personaggio si muove normalmente sulle superfici scivolose, come l'unto o il ghiaccio.

Stivali dell'Esplosione di Fiamme Livello 14

Questi stivali di ferro bruciacchiato sono alimentati dal fuoco.

Zona oggetto: Piedi 21.000 mo

Potere (Giornaliero + Arcano, Fuoco, Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio si teletrasporta di 6 quadretti. Tutte le creature entro 1 quadretto da lui nel momento in cui inizia il teletrasporto subiscono 2d8 danni da fuoco.

Stivali della Falcata Dimensionale Livello 18

Il personaggio attraversa una sottile fenditura nello spazio e riappare istantaneamente in un altro luogo vicino.

Zona oggetto: Piedi 85.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla difesa di Riflessi.

Potere (Incontro + Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio si teletrasporta di 2 quadretti. Se i suoi punti ferita sono al massimo, si teletrasporta invece di un numero di quadretti equivalente alla sua velocità.

**Stivali della Falcata Nanica** Livello 18

Quando il personaggio indossa questi stivali, niente ostacola il suo incedere.

Zona oggetto: Piedi 85.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +4 a tutte le prove di abilità richieste da un terreno speciale (normalmente Atletica o Acrobazia).

Proprietà: Quando un effetto lo costringe a muoversi (tirandolo, spingendolo, o facendolo scorrere), il personaggio può spostarsi di 1 quadretto in meno rispetto a quanto specificato dall'effetto. Questa proprietà è cumulativa con il tratto razziale dei nani Piedi Saldi.

Stivali della Falcata Oceanica Livello 14

Se indossa questi stivali alla coscia di tela cerata, l'acqua non costituisce un ostacolo per il personaggio.

Zona oggetto: Piedi 21.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alla velocità. Può muoversi e sostare sopra le superfici liquide orizzontali come se si trattasse di terreno solido, ma subisce comunque i danni provocati da liquidi pericolosi sui quali si trova (come acido e magma).

Stivali del Fiancheggiatore Livello 15

Con un solo pensiero, il personaggio usa questi stivali in pelle di coniglio per raggiungere una posizione più vantaggiosa.

Zona oggetto: Piedi 25.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Atletica.

Potere (Giornaliero + Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio si teletrasporta in qualsiasi quadretto adiacente a una creatura adiacente.

Stivali della Furtività Livello 3+

Le soles e la fodera di cuoio morbido di questi stivali flessibili rendono più silenziosi i passi del personaggio.

Liv 3 680 mo

Liv 23 425.000 mo

Liv 13 17.000 mo

Zona oggetto: Piedi

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Furtività.

Livello 13: Bonus di oggetto +4.

Livello 18: Bonus di oggetto +6.

Stivali del Maestro Schermidore Livello 7

I passi veloci del personaggio confondono i suoi avversari.

Zona oggetto: Piedi 2.600 mo

Proprietà: Quando scatta, il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alla CA e alla difesa di Riflessi fino alla fine del suo turno successivo.

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio scatta di 2 quadretti.

Stivali delle Molte Piste Livello 9

Questi robusti stivali nascondono le orme del personaggio.

Zona oggetto: Piedi 4.200 mo

Proprietà: La CD di tutte le prove di Percezione effettuate per localizzare le tracce del personaggio aumenta di 10. Anche se le tracce vengono individuate, per identificarle occorre una prova di Natura con la medesima CD. Se la prova di Natura fallisce, le tracce sembrano quelle di un animale (scelto dal personaggio nel momento in cui le lascia).

Stivali del Movimento Libero Livello 6

Con questi stivali di pregevole fattura, il personaggio evita abilmente ogni intralcio.

Zona oggetto: Piedi 1.800 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri salvezza contro gli effetti che applicano le condizioni rallentato, immobilizzato, o trattenuto.

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio può effettuare un tiro salvezza contro una condizione di rallentato, immobilizzato, o trattenuto che possa essere terminata da tale tiro.

Stivali Nanici Livello 12

Questi stivali di ferro mantengono saldo il personaggio anche sotto gli attacchi più poderosi.

Zona oggetto: Piedi 13.000 mo

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando verrebbe buttato a terra prono, tirato, spinto, fatto scorrere, o immobilizzato da un attacco. L'attaccante deve ripetere il tiro per colpire e accettare il secondo risultato anche se è inferiore.

Stivali del Nuoto Livello 13

La parte posteriore di questi stivali in squame di pesce è percorsa da una pinna.

Zona oggetto: Piedi 17.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene una velocità di nuoto pari alla sua velocità normale, e non subisce penalità ai tiri per colpire mentre nuota o è sott'acqua.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio può respirare normalmente sott'acqua fino alla fine dell'incontro.

Stivali del Passo Sicuro Livello 5

Chiusi saldamente da file di fermagli luccicanti, questi stivali aiutano il personaggio a rimettersi in piedi.

Zona oggetto: Piedi 1.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Acrobazia.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando viene buttato a terra prono. Il personaggio si rialza.

Stivali del Quickling Livello 8

Indossando queste calzature ricamate d'argento, i piedi del personaggio diventano più energici.

Zona oggetto: Piedi 3.400 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Acrobazia e Atletica.

Potere (Incontro): Azione di movimento. Il personaggio si può muovere fino alla sua velocità +1. Riceve un bonus di oggetto +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità mentre effettua questo movimento.

Stivali della Risolutezza Livello 8

Le borchie di ferro grezzo inchiodate a questi stivali rafforzano le difese del personaggio.

Zona oggetto: Piedi 3.400 mo

Potere (Incontro): Azione minore. Finché il personaggio rimane nello stesso spazio nel quale ha cominciato il turno attuale, ottiene un bonus di potere +2 alla CA e a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo. Se si muove o viene mosso dal suo quadretto di partenza in qualsiasi momento e con qualsiasi mezzo, perde questi bonus.



Stivali della Ritirata Livello 16

Queste calzature permettono a chi le indossa di sopravvivere per combattere un altro giorno.

Zona oggetto: Piedi 45.000 mo

Proprietà: Se il personaggio è sanguinante e non compie attacchi nel suo turno, ottiene un bonus di oggetto +4 a velocità, CA e difesa di Riflessi fino alla fine del suo turno successivo.

Stivali di Sabbia e Mare Livello 10

Queste calzature coperte di cera aiutano il personaggio a scivolare sulla terra quando trasporta un carico leggero, e possono salvargli la vita quando è preso in una forte corrente.

Zona oggetto: Piedi 5.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alla velocità quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura.

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio riceve un bonus di potere +5 a una prova di Atletica effettuata per nuotare.

Stivali della Sfida Livello 18

Questi massicci stivali di ferro si ancorano al terreno quando il personaggio viene spostato contro la sua volontà.

Zona oggetto: Piedi 85.000 mo

Proprietà: Quando il personaggio viene tirato, spinto, o fatto scorrere, la distanza di cui viene mosso si riduce di 2.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando è soggetto a un effetto che lo tira, lo spinge, o lo fa scorrere. Anziché eseguire questi movimenti involontari, scatta di un numero di quadretti pari alla distanza che avrebbe percorso se fosse stato tirato, spinto, o fatto scorrere.

Stivali del Teletrasporto

Livello 28

Quando indossa questi eleganti stivali, il personaggio non deve mai alzare i piedi per muoversi.

Zona oggetto: Piedi 2.125.000 mo

Potere (A volontà + Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio si teletrasporta di un numero di quadretti pari alla sua velocità.

Stivali della Velocità

Livello 22

Questi resistenti stivali sono realizzati per portare il personaggio più lontano e più velocemente.

Zona oggetto: Piedi 325.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alla velocità.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio può effettuare un'azione di movimento.

Stivali della Velocità Furiosa

Livello 9

Quando il personaggio viene ferito, questi stivali diventano cremisi e vibrano leggermente.

Zona oggetto: Piedi 4.200 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alla velocità quando è sanguinante.

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando è reso sanguinante. Può scattare di un numero di quadretti pari a metà della propria velocità.

Stivali dello Zefiro

Livello 24

Con questi stivali leggeri ai piedi, il personaggio afferra il vento e vola come un uccello.

Zona oggetto: Piedi 525.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene una velocità di volo pari alla sua velocità normale quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura.

Stivaloni del Predatore Terrestre

Livello 17+

Questi pesanti stivaloni con le soles di acciaio permettono a chi li indossa di percepire le vibrazioni nel terreno, oltre a conferirgli una potente pestata.

Liv 17 65.000 mo 27 1.625.000 mo

Zona oggetto: Piedi

Proprietà: Il personaggio ottiene percezione tellurica 1 quadretto.

Livello 27: Percezione tellurica 3 quadretti.

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio pesta i piedi e compie un attacco: Emanazione ravvicinata 2; Forza + 4 contro Riflessi; se colpisce, il bersaglio viene buttato a terra prono.

Livello 27: Forza + 6 contro Riflessi.

Stringhe del Passo Fatato

Livello 12

Queste cordicelle filate con la lana incantata delle fate teletrasportano il personaggio lontano (o a contatto) del pericolo.

Zona oggetto: Piedi 13.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla difesa di Riflessi.

Potere (A volontà, 5 cariche/giorno + Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio spende un numero di cariche per teletrasportarsi di un numero equivalente di quadretti.

Tabi del Gatto

Livello 8+

Queste calzature di seta nera conferiscono riflessi felini quando si salta o si cade.

Liv 8 3.400 mo

Liv 28 2.125.000 mo

Liv 18 85.000 mo

Zona oggetto: Piedi

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +3 alle prove di Atletica effettuate per saltare, subisce danni dimezzati dalle cadute e atterra sempre in piedi.

Livello 18: Bonus di oggetto +5.

Livello 28: Bonus di oggetto +7.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando cade da un'altezza di 3 metri o superiore. Non subisce danni dalla caduta e non finisce in posizione prona.



OGGETTI DELLA ZONA DELLA TESTA

La mente è l'arma migliore di cui disponi. Assicurati che sia equipaggiata e protetta almeno quanto il resto del tuo corpo.

Gli oggetti per la testa forniscono benefici pertinenti alla mente. I personaggi interessati a proteggere la loro mente dalle violazioni (o quelli che desiderano impiegarla come arma) troveranno in questa sezione un buon assortimento di opzioni.

OGGETTI DELLA ZONA DELLA TESTA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
1	Benda della percezione	360
2	Cristalli da lettura	520
2	Gemma del colloquio	520
2	Occhiali della vista d'aquila	520
3	Diadema della seconda possibilità	680
3	Lenti dell'arcanista	680
4	Casco delle tattiche	840
4	Elmo della mente irremovibile	840
4	Elmo dell'opportunità	840
5	Elmo del cervo	1.000
5	Maschera del teschio	1.000
5	Occhiali del cinico	1.000
5	Occhiali della vista dell'aura	1.000
6	Corona delle porte	1.800
6	Filatterio della divinità	1.800
7	Benda del cacciatore	2.600
7	Corona di foglie	2.600
7	Corona frenica	2.600
7	Elmo della consapevolezza vigile	2.600
8	Cuffia di ferromentale	3.400
8	Diadema dell'indomabilità	3.400
8	Occhiali della luce stellare	3.400
8	Occhio dell'inganno	3.400
9	Corona del retaggio infernale	4.200
9	Occhiali del collezionista di ossa	4.200
10	Benda dell'intelletto	5.000
10	Berretto della respirazione subacquea	5.000
10	Cappello del camuffamento	5.000
10	Diadema di alloro	5.000
10	Elmo della distorsione fiammeggiante	5.000
11	Benda della percezione	9.000
11	Corona delle porte	9.000
11	Diadema dell'assalto mentale	9.000
11	Maschera del movimento strisciante	9.000
12	Gemma del colloquio	13.000
12	Occhiali della vista d'aquila	13.000
13	Elmo spaventoso	17.000
14	Casco delle tattiche	21.000
14	Elmo dell'opportunità	21.000
14	Elmo tuttofare	21.000
14	Maschera del terrore	21.000
15	Corona della ribellione della natura	25.000
15	Elmo del cervo	25.000
15	Maschera del teschio	25.000
15	Monile dello scisma psichico	25.000
16	Benda dell'attacco psichico	45.000
16	Benda dell'intuito	45.000
16	Corona degli occhi	45.000
16	Corona delle porte	45.000

OGGETTI DELLA ZONA DELLA TESTA (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
16	Diadema deflagrante	45.000
16	Elmo dell'inquisitore	45.000
16	Elmo degli orrori nascosti	45.000
17	Corona frenica	65.000
17	Diadema del lancio rapido	65.000
17	Elmo del grimlock	65.000
17	Occhiali del falco	65.000
18	Corona dell'albero del mondo	85.000
18	Cuffia di ferromentale	85.000
18	Diadema dell'indomabilità	85.000
18	Elmo della punizione veloce	85.000
19	Corona del retaggio infernale	105.000
19	Occhio della madre terra	105.000
20	Benda dell'intelletto	125.000
20	Corona della ribellione della natura	125.000
20	Diadema di alloro	125.000
20	Maschera del briccone	125.000
21	Benda della percezione	225.000
21	Cuffia della concentrazione	225.000
21	Occhio del discernimento	225.000
21	Pietra di Ioun del sostentamento	225.000
22	Occhiali della vista d'aquila	325.000
22	Pietra di Ioun della perfezione linguistica	325.000
23	Occhio della consapevolezza	425.000
23	Pietra di Ioun della fedeltà	425.000
24	Casco delle tattiche	525.000
24	Elmo dell'opportunità	525.000
25	Corona della ribellione della natura	625.000
25	Diadema della telepatia	625.000
25	Elmo del cervo	625.000
25	Maschera del teschio	625.000
25	Pietra di Ioun della rigenerazione	625.000
26	Cappuccio a orologeria	1.125.000
27	Corona frenica	1.625.000
27	Occhio del basilisco	1.625.000
28	Cuffia di ferromentale	2.125.000
28	Diadema dell'indomabilità	2.125.000
29	Diadema accelerante	2.625.000
30	Benda dell'intelletto	3.125.000
30	Diadema di alloro	3.125.000
30	Serpente di bronzo	3.125.000

Benda dell'Attacco Psichico

Livello 15

Su questa fascia di cuoio sono cuciti frammenti di cristallo.

Zona oggetto: Testa 45.000 mo

Potere (Giornaliero + Psichico): Azione minore. Il personaggio effettua un attacco: Gittata 10; Intelligenza + 4, Saggezza + 4, o Carisma + 4 contro Volontà; se colpisce, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Benda del Cacciatore

Livello 7

Questa benda di cuoio aiuta il personaggio a procurarsi il cibo sotto terra e nelle terre selvagge.

Zona oggetto: Testa 2.600 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 alle prove di Dungeon e Natura quando procaccia cibo.



Benda dell'Intelletto Livello 10+

Questa cordicella di seta ornamentale rafforza la ritenzione, la memoria e i poteri mentali del personaggio.

Liv 10 5.000 mo Liv 30 3.125.000 mo

Liv 20 125.000 mo

Zona oggetto: Testa

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di conoscenza o conoscenza dei mostri, e un bonus di oggetto +1 ai tiri per colpire con i poteri che includono la parola chiave "psichico".

Livello 20: Bonus di oggetto +4 alle prove di conoscenza o conoscenza dei mostri.

Livello 30: Bonus di oggetto +6 alle prove di conoscenza o conoscenza dei mostri.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla prossima prova di Intelligenza compiuta in questo turno.

Livello 20: Bonus di potere +3.

Livello 30: Bonus di potere +4.

Benda dell'Intuito Livello 16

Questa benda per la fronte dall'aspetto comune consente al personaggio di vedere attraverso le menzogne di un altro.

Zona oggetto: Testa 45.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +4 alle prove di Intuizione.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio ottiene un bonus di potere +6 a una singola prova di Intuizione effettuata prima dell'inizio del suo turno successivo.

Benda della Percezione Livello 14+

Questa bandana di chiffon è ricamata di disegni a forma di occhio, che amplificano la percezione sensoriale del personaggio.

Liv 1 360 mo Liv 21 225.000 mo

Liv 11 9.000 mo

Zona oggetto: Testa

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di Percezione.

Livello 11: Bonus di oggetto +3.

Livello 21: Bonus di oggetto +5.

Berretto della Respirazione Subacnea Livello 10

Il personaggio che indossa questo copricapo rivestito di cera si sente a proprio agio anche sott'acqua.

Zona oggetto: Testa 5.000 mo

Proprietà: Il personaggio può respirare l'acqua con la stessa facilità dell'aria.

Cappello del Camuffamento Livello 10

Questo copricapo assume le sembianze desiderate dal personaggio, modificando anche il suo aspetto ed equipaggiamento.

Zona oggetto: Testa 5.000 mo

Proprietà: Mentre usa il potere di questo oggetto, il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 alle prove di Raggiare effettuate allo scopo di spacciare per buono un travestimento.

Potere (A volontà + Illusione): Azione standard. Il personaggio può assumere l'aspetto di qualsiasi razza umanoide della sua stessa categoria di taglia. I suoi abiti ed equipaggiamento mutano aspetto per riflettere il cambiamento. L'illusione non altera i suoni o l'aspetto tattile, pertanto una creatura che ascolta o tocca il personaggio potrebbe capire che si tratta di una illusione.

Cappuccio a Orologeria Livello 26

Questo elmo di ottone ed electrum emette un lieve rumore ticchettante, che solo il portatore può udire.

Zona oggetto: Testa 1.125.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +4 alle prove di iniziativa.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene due azioni standard extra, che non possono essere usate per attaccare.

Casco delle Tattiche Livello 4+

Preferito da sergenti d'arme e comandanti, questo pratico elmo è degno di nota solo per l'imbottitura interna di raso.

Liv 4 840 mo

Liv 24 525.000 mo

Liv 14 21.000 mo

Zona oggetto: Testa

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di iniziativa.

Livello 14: Bonus di oggetto +2.

Livello 24: Bonus di oggetto +3.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando viene effettuato il tiro per l'iniziativa. Può scambiare il risultato del suo tiro con quello di qualsiasi alleato consenziente nella sua linea di visuale.

Corona dell'Albero del Mondo Livello 18

L'esperienza di mille ritualisti appartiene al personaggio quando indossa questa corona di legno di frassino.

Zona oggetto: Testa 85.000 mo

Proprietà: Quando celebra un rituale, il personaggio effettua il tiro due volte e tiene il risultato migliore.

Corona di Foglie Livello 7

Questa aureola di foglie di quercia sempre fresche pulsa di energia primordiale.

Zona oggetto: Testa 2.600 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Intuizione e Natura.

Corona Frenica Livello 7+

Questa coroncina di corallo rosa ricorda in modo inquietante la materia cerebrale, ma è comunque ammaliante.

Liv 7 2.600 mo

Liv 27 1.625.000 mo

Liv 17 65.000 mo

Zona oggetto: Testa

Proprietà: Quando il personaggio usa un potere contro la difesa di Volontà, il bersaglio (o bersagli) subisce una penalità di -1 ai tiri salvezza contro qualsiasi effetto continuato di quel potere.

Livello 17: Penalità di -2.

Livello 27: Penalità di -3.

Corona degli Occhi Livello 16

Questo diadema incorpora motivi ornamentali a forma di occhio, che fanno la guardia da ogni angolazione.

Zona oggetto: Testa 45.000 mo

Proprietà: Il personaggio non concede il vantaggio in combattimento ai nemici che lo fiancheggiano.

Corona delle Porte Livello 6+

L'architettura non ha segreti per coloro che indossano questo copricapo di legno e pietra.

Liv 6 1.800 mo Liv 16 45.000 mo

Liv 11 9.000 mo

Zona oggetto: Testa

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Percezione effettuate per trovare porte segrete e passaggi nascosti.

Livello 11: Bonus di oggetto +4.

Livello 16: Bonus di oggetto +6.

Corona del Retaggio Infernale Livello 9+

Questa corona di catene intrecciate può potenziare la rabbia di un tiefling.

Liv 9 4.200 mo Liv 19 105.000 mo

Zona oggetto: Testa

Proprietà: Se il personaggio è un tiefling, ottiene un bonus di oggetto +1 a qualsiasi tiro per colpire che tragga beneficio dalla sua collera infernale. Se manca il bersaglio, questo subisce comunque danni da fuoco equivalenti al modificatore di Carisma del personaggio.

Livello 19: Bonus di oggetto +2.

Corona della Ribellione della Natura Livello 15+

Questo copricapo di betulla è una barriera contro la morte.

Liv 15 25.000 mo Liv 25 625.000 mo

Liv 20 125.000 mo

Zona oggetto: Testa

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 10 necrotico.

Livello 20: Resistenza 15 necrotico.

Livello 25: Resistenza 20 necrotico.

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco che infligge danni necrotici. L'attaccante subisce un numero di danni pari ai danni necrotici inflitti al personaggio, insieme a qualunque altro effetto dell'attacco.

Cristalli da Lettura Livello 2

Quando guarda attraverso le lenti di questi occhiali di rame disadorno, il personaggio può decifrare qualsiasi passaggio scritto.

Zona oggetto: Testa 520 mo

Proprietà: Quando inforca questi occhiali, il personaggio può leggere qualsiasi linguaggio.

Cuffia della Concentrazione Livello 21

Questa cuffia di maglia dall'aspetto comune pende vicina agli occhi e le orecchie del personaggio, proteggendoli dagli attacchi.

Zona oggetto: Testa 225.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 ai tiri salvezza contro gli effetti che lo rendono frastornato e/o stordito.

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un attacco lo lascerebbe frastornato o stordito. Può spendere un impulso curativo per non essere frastornato o stordito da quell'attacco.

Cuffia di Ferromentale Livello 8+

La testa e la mente del personaggio sono protette da questo cappuccio di maglia splendente.

Liv 8 3.400 mo Liv 28 2.125.000 mo

Liv 18 85.000 mo

Zona oggetto: Testa

Potere (Incontro): Azione standard. Interruzione immediata.

Il personaggio può usare questo potere quando verrebbe frastornato da un attacco che prende di mira la sua difesa di Volontà. Il personaggio non viene frastornato dall'attacco.

Livello 18: Il personaggio può usare questo potere quando verrebbe frastornato o stordito da un attacco che prende di mira la sua difesa di Volontà. Il personaggio non viene frastornato o stordito.

Livello 28: Il personaggio può usare questo potere quando verrebbe dominato, frastornato, o stordito da un attacco che prende di mira la sua difesa di Volontà. Il personaggio non viene dominato, frastornato, o stordito.

Diadema Accelerante Livello 29

Un diadema di diamanti astrali fluttua intorno al capo del personaggio, affinando la sua chiarezza mentale e i suoi riflessi.

Zona oggetto: Testa 2.625.000 mo

Proprietà: Quando il personaggio è stordito o frastornato, può effettuare nel suo turno un'azione di movimento in aggiunta alle azioni che gli sono permesse normalmente.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può effettuare un'azione minore o di movimento.



Diadema di Alloro

Livello 10+

Le grazie sociali e la forza della personalità del portatore sono amplificate quando indossa questa sottile coroncina.

Liv 10 5.000 mo Liv 30 3.125.000 mo

Liv 20 125.000 mo

Zona oggetto: Testa

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Diplomazia e Intuizione, e un bonus di oggetto +1 ai tiri per colpire con i poteri che includono le parole chiave "charme" o "illusione".

Livello 20: Bonus di oggetto +4 alle prove di Diplomazia e Intuizione.

Livello 30: Bonus di oggetto +6 alle prove di Diplomazia e Intuizione.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 al prossimo attacco di Carisma compiuto in questo turno.

Livello 20: Bonus di potere +3.

Livello 30: Bonus di potere +4.

Diadema dell'Assalto Mentale

Livello 11

Gli attacchi mentali del personaggio colpiscono con maggiore precisione quando indossa questo sottile diadema.

Zona oggetto: Testa 9.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla difesa di Volontà.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire e i tiri dei danni quando effettua attacchi basati su Saggezza, Intelligenza, e Carisma fino alla fine dell'incontro.

Diadema Delfagrante

Livello 16

Il diadema di argento dal disegno complesso che adorna la fronte del personaggio ronza di potere mistico.

Zona oggetto: Testa 45.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio effettua un attacco a distanza: Gittata 10; Destrezza + 4 contro Riflessi; se colpisce, infligge al bersaglio danni da forza pari al livello del personaggio. Se ottiene un colpo critico con questo oggetto, il personaggio non spende l'uso di questo potere e non si verifica alcun utilizzo giornaliero del potere di un oggetto magico.

Diadema dell'Indomabilità

Livello 18+

Questo semplice diadema dorato fortifica la mente del personaggio.

Liv 8 3.400 mo Liv 28 2.125.000 mo

Liv 18 85.000 mo

Zona oggetto: Testa

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla difesa di Volontà.

Livello 18: Bonus +2 alla difesa di Volontà.

Livello 28: Bonus +3 alla difesa di Volontà.

Diadema del Lancio Rapido

Livello 17

Questa fascia per la fronte di argento istoriato di rune velocizza la formazione delle formule arcane nella mente del personaggio.

Zona oggetto: Testa 65.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Durante il suo turno, il personaggio può usare un potere arcano di utilità che normalmente richiede un'azione minore. Questa azione conta come un uso giornaliero o a incontro di quel potere, se la condizione si applica.

Diadema della Seconda Possibilità

Livello 3

La fortuna aiuta coloro che indossano questo disadorno accessorio di rame.

Zona oggetto: Testa 680 mo

Potere (Giornaliero): Nessuna azione. Il personaggio può usare questo potere quando fallisce un tiro salvezza. Il tiro salvezza viene ripetuto, ma il secondo risultato deve essere accettato anche se è inferiore.

Diadema della Telepatia

Livello 25

Un dono per i capi e i mentitori, questa fascia di mithral consente di comunicare senza parlare, e di cogliere i pensieri dalla mente altrui.

Zona oggetto: Testa 625.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Intuizione. Inoltre, può parlare telepaticamente con qualsiasi creatura che possa vedere. Chi è disposto a comunicare con il personaggio può inviare a sua volta i propri pensieri, permettendo una conversazione a due vie. Questa comunicazione telepatica soddisfa i requisiti dei poteri o dei privilegi di classe specificanti che il bersaglio debba essere in grado di udire il personaggio.

Potere (Giornaliero + Psicico): Azione standard. Il personaggio effettua un attacco: Gittata 5; modificatore di Carisma + 6 contro Volontà; se colpisce, il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). **Effetto secondario:** Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Elmo del Cervo

Livello 5+

Questo elmo sfoggia una coppia di corna e rende il personaggio vigile come un cervo.

Liv 5 1.000 mo

Liv 25 625.000 mo

Liv 15 25.000 mo

Zona oggetto: Testa

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Percezione passiva. Inoltre, può effettuare un'azione minore durante un round nel quale è sorpreso.

Livello 15: Bonus di oggetto +4, azione di movimento.

Livello 25: Bonus di oggetto +6, azione standard.

Elmo della Consapevolezza Vigile

Livello 7

Le gemme incastonate sopra le orecchie e le feritoie per gli occhi di questo elmo di acciaio lampeggiano di rosso quando si manifestano fragori assordanti o luci abbaglianti.

Zona oggetto: Testa 2.600 mo

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un attacco lo lascerebbe accecato o assordato. La condizione di accecato o assordato di quell'attacco non si applica al personaggio.

Elmo della Distorsione Fiammeggiante

Livello 10

Colui che indossa questo elmo di rame leggermente bruciacchiato può portare un attacco devastante, ma a un prezzo.

Zona oggetto: Testa 5.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando compie un attacco basilare in mischia o usa un potere di attacco a volontà in mischia. Il personaggio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo. Se il suo attacco colpisce, il tiro dei danni del potere causa il massimo dei danni possibili, e il personaggio può scegliere di renderli danni da fuoco.

Elmo del Grimlock

Livello 17

Un visore opaco scende a coprire gli occhi del personaggio, eppure questo elmo gli consente di percepire ugualmente l'ambiente circostante.

Zona oggetto: Testa 65.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio diventa cieco e ottiene vista cieca 5. Può spendere un'altra azione minore per recuperare la sua visione normale.

Elmo dell'Inquisitore

Livello 16

Quando il personaggio indossa questa cervelliera di cuoio bollito, la sua mente può accedere ai segreti di un'altra.

Zona oggetto: Testa 45.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio effettua un attacco: Gittata 10; Intelligenza + 4, Saggezza + 4, o Carisma + 4 contro Volontà; se colpisce, il personaggio estrae la risposta a una domanda dalla mente del bersaglio. Se il bersaglio non conosce la risposta alla domanda, il personaggio non ottiene la risposta ma il potere risulta comunque speso.

Elmo della Mente Irremovibile

Livello 4

Questo elmo fortifica il personaggio contro gli incantatori.

Zona oggetto: Testa 840 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alla difesa di Volontà contro gli effetti di charme.

Elmo dell'Opportunità

Livello 4+

Questo semplice elmo di bronzo consente al personaggio di colpire con maggiore precisione i nemici che hanno abbassato la guardia.

Liv 4 840 mo

Liv 24 525.000 mo

Liv 14 21.000 mo

Zona oggetto: Testa

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri per colpire con attacchi di opportunità.

Livello 14: Bonus di oggetto +2.

Livello 24: Bonus di oggetto +3.



Elmo dell'opportunità

Elmo degli Orrori Nascosti

Livello 16

Questo elmo di cuoio è l'anatema di tutti coloro che si affidano a illusioni e charme.

Zona oggetto: Testa 45.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alla difesa di Volontà.

Potere (Giornaliero + Psicico): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco contro la difesa di Volontà. L'attaccante subisce danni psichici pari al livello del personaggio.

Elmo della Punizione Veloce

Livello 18

I nemici del personaggio scoprono presto che è un grave errore ignorare la minaccia che rappresenta quando indossa questo elmo.

Zona oggetto: Testa 85.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando compie un attacco di opportunità. Può effettuare due attacchi basilari in mischia anziché uno solo.

Elmo Spaventoso

Livello 13

Dietro questa celata chiusa, gli occhi del personaggio appaiono come puntini di luce ardente, e la sua persona emana un'aura di minaccia palpabile.

Zona oggetto: Testa 17.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +4 alle prove di Intimidire. Subisce una penalità di -2 alle prove di Diplomazia.

Potere (Giornaliero + Paura): Azione minore. Il personaggio effettua una prova di Intimidire contro la difesa di Volontà di un bersaglio entro 5 quadretti da lui. Se l'attacco riesce, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e alle difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Elmo Tuttofare

Livello 14

Con in testa questo elmo dalle decorazioni elaborate, il personaggio ottiene una padronanza che prima andava oltre le sue possibilità.

Zona oggetto: Testa 21.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene addestramento in un'abilità fino alla fine dell'incontro, o per un'ora quando non si trova in un incontro.

Filatterio della Divinità

Livello 6

Questo piccolo contenitore di cuoio viene allacciato sulla fronte e concentra la fede e i poteri di guarigione del portatore.

Zona oggetto: Testa 1.800 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Guarire e Religione.

Gemma del Colloquio

Livello 2+

Questo gioiello galleggia vicino alla testa del personaggio, affinandone la sua prontezza di spirito ed espandendo la sua conoscenza delle lingue.

Liv 2 520 mo

Liv 12 13.000 mo

Zona oggetto: Testa

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di Diplomazia e Raggiare. Può inoltre capire e parlare 1 linguaggio aggiuntivo, scelto al momento della creazione della gemma.

Livello 12: Bonus di oggetto +3, 2 linguaggi aggiuntivi.

Lenti dell'Arcanista

Livello 3

Questi occhiali aumentano la sensibilità alle impalpabili correnti della magia.

Zona oggetto: Testa 680 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +3 alle prove di Arcano effettuate per l'individuazione del magico.

Maschera del Briccone

Livello 20

Questa mascherina di velluto è assai apprezzata dai più elusivi adoratori di Avandra.

Zona oggetto: Testa 125.000 mo

Proprietà: Quando il personaggio effettua una prova di Furtività o Manolesta, tira due volte il dado e tiene il risultato migliore.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere prima di effettuare una prova di Furtività o Manolesta. Considera quella prova come se avesse ottenuto un risultato di 20 naturale nel tiro.

**Maschera del Movimento Strisciante**

Livello 11

Questa maschera serpentina consente al personaggio di scivolare via dai pericoli e fare in modo che un altro soffra al suo posto.

Zona oggetto: Testa 9.000 mo

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico effettua un attacco in mischia o a distanza contro di lui. Ottiene un bonus di +2 alla CA e alla difesa di Riflessi. Se l'attacco lo manca, l'attaccante ripete il tiro contro una creatura adiacente al personaggio a scelta di quest'ultimo.

Maschera del Terrore

Livello 14

Questa spaventosa maschera demoniaca è fatta di carne carbonizzata e decorata da corna e zanne.

Zona oggetto: Testa 21.000 mo

Potere (Giornaliero + Paura): Azione minore. Il personaggio effettua un attacco: Propagazione ravvicinata 5; Intelligenza + 3, Saggiezza + 3, o Carisma + 3 contro Volontà; se colpisce, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Maschera del Teschio

Livello 5+

Questo grezzo visore di ferro è modellato a forma di teschio, e il suo aspetto tetto logora il coraggio dei nemici.

Liv 5 1.000 mo

Liv 25 625.000 mo

Liv 15 25.000 mo

Zona oggetto: Testa

Proprietà: I nemici che possono vedere il personaggio subiscono una penalità di -2 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura.

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 5 necrotico, e un bonus di oggetto +1 alle prove di Intimidire.

Livello 15: Resistenza 10 necrotico, bonus di oggetto +2.

Livello 25: Resistenza 15 necrotico, bonus di oggetto +3.

Monile dello Scisma Psichico

Livello 15

Questa fascia decorata per la fronte protegge la mente del personaggio dividendola in due, ma c'è un prezzo da pagare.

Zona oggetto: Testa 25.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla difesa di Volontà.

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un attacco lo lascerebbe stordito, frastornato, o dominato. Il personaggio non viene influenzato da quella condizione, e subisce invece una penalità di -2 ai tiri per colpire e alla difesa di Volontà per la normale durata della condizione.

Occhiali del Clinico

Livello 5

Inforcando questi occhiali di bronzo e cuoio, il personaggio riesce a vedere più facilmente attraverso le illusioni.

Zona oggetto: Testa 1.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alla difesa di Volontà contro gli attacchi tramite illusioni e alle prove di Intuizione e Percezione effettuate per individuare illusioni.

Occhiali del Collezionista di Ossa

Livello 9

Le ossa di diverse creature sono intrecciate nella montatura di questi occhiali.

Zona oggetto: Testa 4.200 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +3 alle prove di conoscenza dei mostri.

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio conosce l'origine, il tipo, e le parole chiave di una creatura in vista.

Occhiali del Falco

Livello 17

Questi occhiali estendono di molto la distanza di percezione visiva del personaggio.

Zona oggetto: Testa 65.000 mo

Proprietà: Il personaggio può effettuare prove di Percezione per notare o esaminare bersagli nella propria linea di visuale senza penalità per la distanza.

Occhiali della Luce Stellare

Livello 8

Questi occhialoni di cuoio scuro luccicano di molte piccole borchie d'argento, amplificando la visione del personaggio nella luce fioca.

Zona oggetto: Testa 3.400 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene visione crepuscolare.

Occhiali della Visione dell'Aura Livello 5

Questi occhiali aiutano a diagnosticare e guarire i pazienti.

Zona oggetto: Testa 1.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Guarire.

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio può scegliere un bersaglio entro 10 quadretti da lui. Il personaggio conosce automaticamente il valore dei suoi punti ferita attuali e massimi, se è afflitto da condizioni di malattia o veleno, e se è in grado di causare qualsiasi effetto di malattia o veleno.

Occhiali della Vista d'Aquila Livello 2+

Sebbene questi occhiali di cuoio abbiano le lenti oscurate, affinano la vista del personaggio quando effettua attacchi contro bersagli lontani.

Liv 2 520 mo Liv 22 325.000 mo

Liv 12 13.000 mo

Zona oggetto: Testa

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri per colpire negli attacchi basilari a distanza.

Livello 12: Bonus di oggetto +2.

Livello 22: Bonus di oggetto +3.

Occhio del Basilisco Livello 77

Questa benda di argento brunito può deviare gli attacchi con lo sguardo.

Zona oggetto: Testa 1.625.000 mo

Proprietà: Il personaggio è immune alla condizione di pietrificato.

Potere (Giornaliero): Reazione Immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene mancato da un attacco che include la parola chiave "sguardo". L'attaccante ripete l'attacco contro un bersaglio scelto dal personaggio entro 5 quadretti da quest'ultimo.

Occhio della Consapevolezza Livello 23

Questa benda accelera le reazioni del personaggio ed è ricamata con il disegno di un enorme occhio iniettato di sangue.

Zona oggetto: Testa 425.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus +2 alla difesa di Volontà.

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 alle prove di iniziativa.

Occhio del Discernimento Livello 27

Quando questa benda borchata di diamanti stellari copre un occhio del personaggio, quasi nulla sfugge alla sua attenzione.

Zona oggetto: Testa 225.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +4 alle prove di Intuizione e Percezione. La benda non blocca la visione dell'occhio coperto. Se il personaggio viene accecato, la benda gli permette di vedere normalmente attraverso l'occhio coperto.



Occhio del discernimento

Occhio dell'Inganno Livello 8

Questo diadema di rame reca incastonato un occhio mummificato, e aiuta il personaggio nelle arti del sotterfugio.

Zona oggetto: Testa 3.400 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Furtività e Raggiungere e ai tiri salvezza contro gli effetti che includono le parole chiave "illusione" o "charme".

Occhio della Madre Terra Livello 19

La fessura di un nodo che assomiglia a un occhio sembra guardare fuori da questo intreccio di radici delle dimensioni di un pugno, che fluttua vicino alla testa del personaggio.

Zona oggetto: Testa 105.000 mo

Proprietà: Il personaggio conosce l'origine, il tipo, e le parole chiave di tutte le creature in vista.

Potere (Giornaliero + Charme): Azione standard. Il personaggio effettua un attacco a distanza: Gittata visuale; influenza solo le bestie; Intelligenza + 4, Saggezza + 4, o Carisma + 4 contro Volontà; se colpisce, la bestia bersaglio è dominata fino alla fine del turno successivo del personaggio. Mantenere minore (per continuare a dominare il bersaglio occorre ripetere l'attacco e colpirlo di nuovo).

Pietra di Ioun della Fedeltà

Livello 23

Questo pallido prisma di acquamarina offre al personaggio un costante promemoria del sostegno e della lealtà dei suoi alleati.

Zona oggetto: Testa 425.000 mo

Proprietà: Finché il personaggio si trova adiacente a un alleato, è immune agli effetti di paura e non può attaccare i propri alleati come risultato di un effetto.

Pietra di Ioun della Perfezione Linguistica

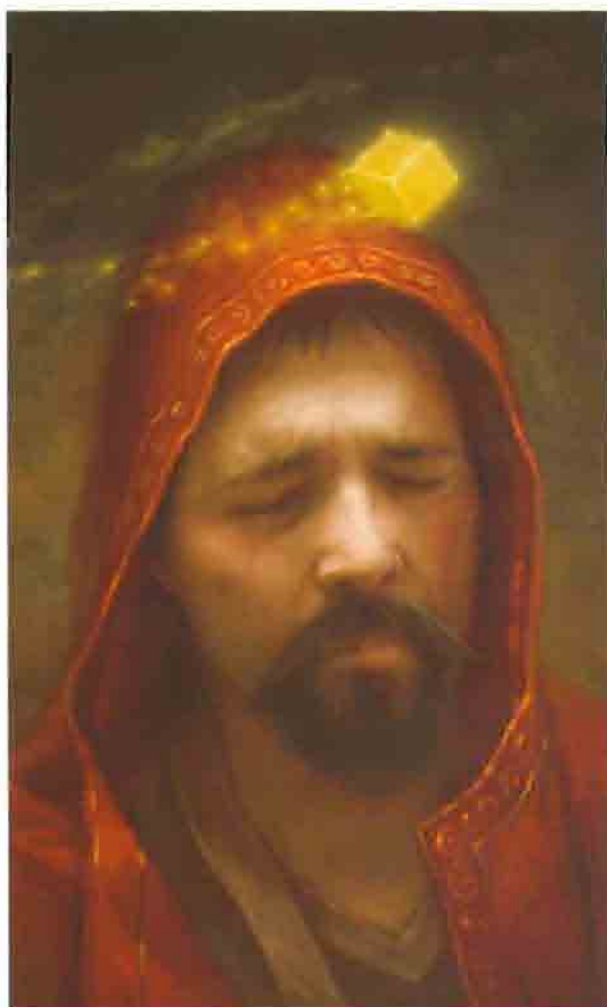
Livello 23

Questo prisma romboidale di colore bianco rosato fluttua intorno alla testa del personaggio, rendendolo molto più esperto nei negoziati.

Zona oggetto: Testa 325.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 alle prove di Bassifondi, Diplomazia, Intimidire, e Raggiare. Può inoltre capire tutti i linguaggi parlati, e quando parla tutte le creature percepiscono le sue parole nella loro lingua natale.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere durante una sfida di abilità, considerando la sua prossima prova di Intuizione come se avesse ottenuto un risultato di 20 naturale nel relativo tiro.



Pietra di Ioun della Rigenerazione

Livello 25

Questo minuscolo ovoide rosso orbita intorno alla testa del personaggio.

Zona oggetto: Testa 625.000 mo

Potere (Giornaliero + Guarigione): Azione minore. Il personaggio ottiene rigenerazione 10 mentre è sanguinante fino alla fine dell'incontro.

Pietra di Ioun del Sostentamento

Livello 21

Quando questa pietra romboidale gira attorno alla sua testa, il personaggio non ha mai bisogno di bere o mangiare, e deve riposare solo di rado.

Zona oggetto: Testa 225.000 mo

Proprietà: Il personaggio non ha bisogno di mangiare, bere o respirare, e gli basta solo la metà del tempo di riposo che richiederebbe normalmente.

Serpente di Bronzo

Livello 30

Questo piccolo serpente di bronzo orbita lentamente intorno alla testa del personaggio, rafforzandolo.

Zona oggetto: Testa 3.125.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 15 veleno e un bonus di oggetto +6 alle prove di Guarire e Tenacia.



OGGETTI MERAVIGLIOSI

Benvenuti al bazar del bizzarro! A volte gli oggetti più utili sono anche i più peculiari.

Gli oggetti meravigliosi includono un vasto assortimento di gingilli, dispositivi e stranezze varie che non si possono catalogare nelle normali zone dell'equipaggiamento.

OGGETTI MERAVIGLIOSI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
1	Gessetto eterno	360
1	Giaciglio riposante	360
2	Pietra focaia del cacciatore	520
2	Sudario della protezione	520
2	Utensile silente	520
3	Lanterna fluttuante	680
4	Briglie dell'evocazione	840
4	Campanella del risveglio	840
5	Accampamento istantaneo	1.000
5	Fodero dei rubini	1.000
5	Gioiello del potere	1.000
5	Lampada del discernimento	1.000
5	Redini incantate	1.000
5	Sacchetto del platino	1.000
6	Gemma poliglotta	1.800
6	Rubino dell'occhio vigile	1.800
6	Solitario (cinabro)	1.800
7	Candela offuscante	2.600
7	Corno della convocazione	2.600
7	Giara del vapore	2.600
7	Lente della lettura	2.600
7	Soldato fantasma	2.600
7	Stilo del traduttore	2.600
7	Sudario della reviviscenza	2.600
8	Polvere dell'intuizione arcana	3.400
8	Sonaglio della morte	3.400
8	Ventaglio dei quattro venti	3.400
9	Arpa armoniosa	4.200
9	Borraccia inesauribile	4.200
9	Faretra inesauribile	4.200
9	Mappa dell'orientamento	4.200
9	Scarsella del passaggio gelato	4.200
9	Teschio oscuro	4.200
10	Balsamo del potere	5.000
10	Calamo del maestro delle spie	5.000
10	Campanella dell'interdizione	5.000
10	Chiave scheletro	5.000
10	Ciotola della purezza	5.000
10	Fodero della possanza sacra	5.000
10	Lente del discernimento	5.000
10	Polvere disincantante	5.000
10	Sfera di cristallo della spia	5.000
11	Arnesi dello scasso inarrestabile	9.000
11	Solitario (citrino)	9.000
12	Barra inamovibile	13.000
12	Coltello dell'esodo	13.000
12	Fragranza di autorità	13.000
12	Pietra del nemico	13.000
13	Tamburo del panico	17.000
14	Badile dorato	21.000

OGGETTI MERAVIGLIOSI (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
14	Vela dei venti	21.000
15	Borselli dell'acquisizione condivisa	25.000
15	Custodia invulnerabile	25.000
15	Fodero degli zaffiri	25.000
15	Rampino volante	25.000
15	Talismano della fortuna	25.000
16	Gemma del ricordo uditivo	45.000
16	Lanterna della rivelazione	45.000
16	Solitario (acquamarina)	45.000
17	Corno della distruzione	65.000
17	Corno dell'inimicizia dei non morti	65.000
17	Fumo imbottigliato	65.000
18	Magnete del legame con la terra	85.000
18	Polvere della creazione	85.000
19	Osso dell'intronamento del morto	105.000
20	Sfera di cristallo della spia	125.000
20	Specchio dell'opposizione	125.000
21	Solitario (ceruleo)	225.000
25	Campanella dell'apertura	625.000
25	Fodero dei diamanti	625.000
25	Polvere del congedo	625.000
26	Solitario (violetto)	1.125.000
27	Mano mummificata	1.625.000
28	Amuleto dell'azione abbondante	2.125.000

Accampamento Istantaneo

Livello 5

Questo zainetto ben stipato si espande in un accampamento completo che può essere impacchettato di nuovo.

Oggetto meraviglioso 1.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio apre lo zainetto, che si espande magicamente fino a formare un accampamento completo, che include un fuoco da campo e quattro tende da due persone con giacigli. Il fuoco da campo arde fino a 12 ore (senza richiedere combustibile) o fino a quando il personaggio non spende un'altra azione standard per imballare di nuovo l'accampamento nel suo zainetto.

Amuleto dell'Azione Abbondante

Livello 28

Questo semplice amuleto di metallo consente al personaggio di superare gli avversari nella corsa e nella perizia combattiva.

Oggetto meraviglioso 2.125.000 mo

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere nel suo turno per spendere un punto azione (a patto che ne abbia uno disponibile). Può spendere il punto azione anche se ne ha già speso uno in quell'incontro. Quando spende il secondo punto azione, il personaggio deve tenere in mano l'amuleto.

Arnesi dello Scasso Inarrestabile

Livello 11

Grimaldelli, pinze, chiavi e forcine inclusi in questo set di arnesi da scasso si muovono nell'aria e operano sotto il comando mentale del personaggio.

Oggetto meraviglioso 9.000 mo

Proprietà: Come un normale set di arnesi da scasso, gli arnesi dello scasso inarrestabile concedono un bonus di +2 alle prove di Manolesta effettuate per aprire serrature o disattivare trappole.

Potere (Giornaliero): Come parte dell'azione richiesta per una prova di Manolesta, il personaggio può effettuare la prova su un oggetto distante fino a 5 quadretti. L'oggetto deve trovarsi entro la linea di visuale del personaggio.

Arpa Armoniosa

Livello 9

I toni melodiosi di quest'arpa fortificano i sensi e la mente del personaggio.

Oggetto meraviglioso 4.200 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Quando il personaggio suona quest'arpa, lui e tutti gli alleati entro 10 quadretti possono effettuare un tiro salvezza contro un effetto che include la parola chiave "charme" o "paura" e che possa essere terminato da tale tiro. Lui e gli alleati influenzati dall'effetto ottengono anche resistenza 10 psichico fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Badile Dorato

Livello 14

Questo badile magico può sgombrare all'istante una sezione di terra, ghiaccio o sabbia, creando una profonda trincea.

Oggetto meraviglioso 21.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio affonda nel terreno il badile dorato per creare una fossa che occupa quadretti in una emanazione ravvicinata 2, 3, o 4 (a sua scelta). La fossa è profonda 2 quadretti. La fossa può formarsi solo in un'area di terra, ghiaccio o sabbia. Qualsiasi creatura sul terreno il cui spazio si trova interamente entro i confini della fossa vi cade dentro, a meno che non effettui con successo un tiro salvezza per aggrapparsi (vedi "Cadute," MdG 284).

Balsamo del Potere

Livello 10

Questo vaso di terracotta rinnova periodicamente un potente unguento capace di ripristinare il potere di un personaggio.

Oggetto meraviglioso 5.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione minore. Quando il balsamo del potere viene applicato a una creatura, questa può spendere un impulso curativo per recuperare l'uso di un potere giornaliero di 5° livello o inferiore (invece di recuperare punti ferita). Se il bersaglio non ha più impulsi curativi da spendere, non può godere del beneficio del balsamo.

Barra Inamovibile

Livello 12

Questa verga di metallo nero lunga 30 cm può sfidare la gravità, sostenendo pesi e resistendo alla manipolazione.

Oggetto meraviglioso 13.000 mo

Potere (A volontà): Azione minore. Il personaggio colloca in posizione la barra inamovibile, che resta in quel punto anche se tale posizione sfida la forza di gravità. Il personaggio può riposizionare la barra inamovibile usando un'altra azione minore, ma qualsiasi altra creatura che tenti di muoverla deve superare una prova di Forza con CD 25 e spendendo un'azione standard per spostarla di 1 quadretto.

Borraccia Inesauribile

Livello 9

Da questa borraccia di aspetto ordinario scaturisce un flusso d'acqua apparentemente inesauribile.

Oggetto meraviglioso 4.200 mo

Potere (A volontà): Azione standard. Quando il personaggio apre il tappo, la borraccia inesauribile versa fino a mezzo litro di acqua fresca e pura. Tutta l'acqua che non è stata bevuta entro 1 ora dalla sua creazione scompare.

Borselli dell'Acquisizione Condivisa

Livello 15

Questi semplici borselli di cuoio condividono un legame di potente magia.

Oggetto meraviglioso 25.000 mo

Proprietà: Questi due borselli identici di cuoio condividono magicamente lo stesso spazio interno. Qualsiasi cosa venga collocata in uno di essi (fino a un peso massimo di 1,5 kg) può essere estratto dall'altro a prescindere dalla distanza fra i due, a patto che entrambi si trovino sul medesimo piano dimensionale. Se i borselli si trovano su piani diversi, nessuno di essi può accedere allo spazio interno. Si può accedere a un solo borsello alla volta.

**Briglie dell'Evocazione**

Livello 4

Queste semplici briglie di cuoio evocano una cavalcatura magica a disposizione del personaggio.

Oggetto meraviglioso 840 mo

Potere (Giornaliero + Evocazione): Come azione standard, il personaggio evoca un cavallo da galoppo (MM 45) in uno spazio adiacente. Le briglie si trasformano nella sella e nei finimenti della cavalcatura. Il cavallo serve il personaggio obbedendo ai suoi comandi vocali al meglio delle sue capacità, sebbene non attacchi mai neppure per difendersi. Il cavallo scompare dopo 12 ore o se viene ridotto a 0 o meno punti ferita.

Calamo del Maestro delle Spie

Livello 10

Questa elaborata penna d'oca può registrare magicamente e riprodurre qualsiasi testo o illustrazione.

Oggetto meraviglioso 5.000 mo

Potere (A volontà): Azione standard. Il personaggio può passare il calamo del maestro delle spie sopra un ammontare di testo o una immagine equivalente a un singolo foglio di pergamena. L'immagine o testo viene registrato magicamente per essere riprodotto in un secondo momento. La registrazione di una nuova pagina cancella quella già memorizzata dal calamo.

Potere (A volontà): Azione standard. Il personaggio punta il calamo del maestro delle spie su un foglio di pergamena o carta e gli ordina mentalmente di riprodurre il testo o l'illustrazione registrata in precedenza. A prescindere dal formato dell'originale (carboncino su carta, rune incise nella pietra e così via), la riproduzione viene effettuata con normale inchiostro.

Speciale: La riproduzione creata dal calamo è di qualità perfetta, ma il calamo non può registrare le proprietà magiche. Per esempio, il personaggio non può celebrare un rituale usando una pergamena rituale registrata e copiata dal calamo del maestro delle spie, né il calamo può copiare poteri o rituali dal libro degli incantesimi di un mago.

Campanella dell'Apertura

Livello 25

La tonalità sottile di questa campanella scanalata di mithral può sconfinare trappole, interdizioni e le serrature più resistenti.

Oggetto meraviglioso 625.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Quando il personaggio colpisce la campanella, può comandarle di aprire una singola porta, forziere, cancello o altro oggetto chiuso a chiave entro 5 quadretti da lui. Il personaggio effettua una singola prova di Manolesta con un modificatore di +30 contro la CD richiesta per aprire l'oggetto e disattivare qualsiasi trappola contenuta in esso. A seconda della CD, è possibile che la campanella riesca ad aprire un oggetto ma non a disattivare le trappole su di esso (o viceversa), oppure a disattivare alcune trappole ma lasciarle altre intatte e pronte a scattare.

Campanella dell'Interdizione

Livello 10

L'aria intorno al personaggio barbaglia di forza protettiva quando fa tintinnare questa campanella dorata.

Oggetto meraviglioso 5.000 mo

Potere (Giornaliero + Zona): Come azione standard, il personaggio colpisce la campanella per creare un'area di emanazione ravvicinata 2 che dura fino alla fine del suo turno successivo. Qualsiasi nemico che entri nella zona viene attaccato: +15 contro Tempra. Se l'attacco colpisce, il bersaglio viene spinto di 1 quadretto più lontano dal centro dell'emanazione e immobilizzato fino all'inizio del suo turno successivo. Se il personaggio o un suo alleato qualsiasi effettuano un attacco mentre si trovano nella zona, l'effetto termina. Mantenere standard.

Campanella del Risveglio

Livello 4

Questa campanella d'argento suona un allarme nella mente del personaggio e dei suoi alleati che riposano.

Oggetto meraviglioso 840 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio può regolare la campanella del risveglio affinché suoni quando si verifica uno specifico evento di attivazione. Esempi di attivazione includono la presenza di chiunque a parte il personaggio e i suoi alleati, la luce del sole che illumina l'area o l'apparizione di uno specifico personaggio o tipo di creatura. La campanella suona nella mente del personaggio e di tutti gli alleati entro 10 quadretti. Il personaggio e gli alleati influenzati si svegliano istantaneamente (se stanno dormendo) e sono allertati.

La campanella del risveglio può essere ingannata dalle creature camuffate. Effettua prove di Percezione attiva con un modificatore di +10.

Candela Offuscante

Livello 7

Questa candela sempre accesa crea una fioca corona di luce che aiuta il personaggio a nascondersi ai nemici.

Oggetto meraviglioso 2.600 mo

Proprietà: Questa candela emette luce fioca in un raggio di 2 quadretti, ma non si consuma mai. Le luci intense entro il raggio della candela vengono ridotte a luci fioche.

Potere (Giornaliero + Illusione): Azione standard. Quando la candela offuscante viene accesa, genera un'illusione dentro la sua area di illuminazione. Le creature nell'aura sono rese invisibili a quelle all'esterno, sebbene gli altri elementi dell'area appaiano normali. Nello stesso modo, il suono nell'area (incluso il parlato) è inaudibile a coloro che stanno fuori. Le creature all'interno dell'area non sono influenzate dall'illusione e possono percepirsi vicendevolmente senza difficoltà.

Gli altri sensi non vengono influenzati dalla candela offuscante. Per esempio, una creatura con percezione tellurica potrebbe localizzare normalmente i personaggi nell'area. Similmente, se i personaggi nell'area muovono gli oggetti che li circondano, gli oggetti in movimento possono essere visti.

La candela arde per 8 ore o fino a quando non viene spostata o spenta (un'azione minore). Se qualsiasi personaggio entro l'area dell'illusione compie un attacco, la candela si spegne automaticamente.

Chiave Scheletro

Livello 10

Questa chiave d'avorio decorata apre le serrature con facilità.

Oggetto meraviglioso 5.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Quando il personaggio appoggia la chiave alla serratura di una porta, forziere, cancello o altro oggetto chiuso a chiave, può effettuare una prova di Manolesta con un bonus di +20 contro la CD richiesta per aprirla.

Ciotola della Purezza

Livello 10

Questa ciotola di argilla dall'aspetto comune può purificare cibi e bevande.

Oggetto meraviglioso 5.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Quando il personaggio colloca del cibo o una bevanda nella ciotola della purezza, viene purificata da veleno e malattie di 10° livello o inferiore.

Coltello dell'Esodo

Livello 12

Questa evanescente lama d'argento sembra poter tagliare anche le solide pareti.

Oggetto meraviglioso 13.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Quando il personaggio usa il coltello dell'esodo per tracciare una porta su un oggetto solido, si apre un portale su uno spazio vuoto extradimensionale largo 4 quadretti, alto 4 quadretti e lungo 4 quadretti.

Mentre la porta è aperta, chiunque può entrare, guardare dentro o influenzare lo spazio extradimensionale. Solo le creature all'interno di questo spazio possono aprire o chiudere la porta (azione minore). Una volta chiusa, la porta diventa invisibile a chiunque si trovi all'esterno dello spazio extradimensionale. Le creature sul lato interno della porta chiusa possono vedere all'esterno, ma chi sta fuori non può guardare dentro. Le creature su un lato della porta chiusa non possono influenzare quelle che stanno dall'altra parte.

Lo spazio extradimensionale dura 8 ore. Eventuali creature ancora nello spazio al termine dell'effetto riappaiono nei quadretti non occupati più vicini alla porta.

Corno della Convocazione Livello 7

Questo corno da battaglia di acciaio mette in allarme anche agli alleati che il personaggio non può vedere.

Oggetto meraviglioso 2.600 mo

Potere (Incontro): Azione standard. Quando il personaggio suona il corno, tutte le creature entro 1,5 km possono udire il suo richiamo. Gli alleati entro questa distanza vengono svegliati se stavano dormendo, e conoscono istantaneamente la posizione attuale del personaggio, i suoi punti ferita attuali e quali effetti lo stanno influenzando.

Corno della Distruzione Livello 17

Questo corno da caccia ornato di adamantio può scatenare un potente rombo di tuono quando viene suonato.

Oggetto meraviglioso 65.000 mo

Potere (Giornaliero ♦ Tuono): Azione standard. Quando il personaggio suona il corno, effettua un attacco: Propagazione ravvicinata 5; +19 contro Tempra; se colpito, il bersaglio subisce 2d10 danni da tuono ed è frastornato e assordato fino alla fine del turno successivo del personaggio; se l'attacco manca, il bersaglio subisce danni dimezzati ed è assordato fino alla fine del turno successivo del personaggio. In caso di colpo critico, il bersaglio viene anche spinto di 1 quadretto e buttato a terra prono.

Corno dell'Inimicizia dei Non Morti Livello 17

Il suono ossessionante di questo corno d'osso costringe i non morti ad attaccare i loro alleati.

Oggetto meraviglioso 65.000 mo

Potere (Giornaliero ♦ Charme): Azione standard. Quando il personaggio suona il corno, effettua un attacco: Propagazione ravvicinata 5; solo bersagli non morti; +20 contro Volontà; se colpito, il bersaglio compie il suo prossimo attacco contro uno dei suoi alleati adiacenti. Se non ha alleati adiacenti, il bersaglio carica verso l'alleato più vicino. Se il bersaglio non può attaccare o caricare, si muove della propria velocità allontanandosi dal personaggio.

Custodia Invulnerabile Livello 15

Questa custodia di metallo levigato protegge il suo contenuto da tutti i danni a parte quelli più devastanti.

Oggetto meraviglioso 25.000 mo

Proprietà: La custodia invulnerabile può contenere un oggetto delle dimensioni di un grosso libro. Si apre facilmente al tocco di colui che desidera accedere al suo contenuto, ma per il resto resta chiusa ermeticamente, non importa quali forze esterne agiscano su di essa. La custodia possiede resistenza 30 a tutti i danni e 100 punti ferita, e rigenera 10 punti ferita per ora. Fino a quando la custodia possiede almeno 1 punto ferita, il suo contenuto è immune ai danni.

Faretra Inesauribile Livello 9

Questa faretra in stile elfico può creare una riserva inesauribile di normali frecce o quadrelli.

Oggetto meraviglioso 4.200 mo

Potere (A volontà ♦ Evocazione): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere come parte della sua azione quando attacca con un arco o balestra. Quando infila la mano nella faretra inesauribile, questa produce automaticamente una singola freccia o quadrello, come appropriato all'arma. Le munizioni create dalla faretra che non vengono usate entro 1 round dalla creazione svaniscono.

Fodero dei Diamanti Livello 25

Una lama estratta da questo fodero tempestato di diamanti ottiene un'affilatura magica impareggiabile.

Oggetto meraviglioso 625.000 mo

Proprietà: Questo fodero cambia dimensioni per adattarsi a qualsiasi lama leggera o lama pesante. Il personaggio può estrarre l'arma dal fodero come parte della stessa azione usata per compiere un attacco con quell'arma.

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando attacca con l'arma più recentemente custodita nel fodero. Riceve un bonus di potere +5 al prossimo tiro dei danni che esegue con quell'arma prima della fine del suo turno successivo. Per ottenere questo potere, l'arma deve essere stata inserita nel fodero nelle ultime 24 ore.

Fodero della Possanza Sacra Livello 10

La lama estratta da questo semplice fodero di cuoio luccica di radiosità sacra.

Oggetto meraviglioso 5.000 mo

Proprietà: Questo fodero cambia dimensioni per adattarsi a qualsiasi lama leggera o lama pesante. Il personaggio può estrarre l'arma dal fodero come parte della stessa azione usata per compiere un attacco con quell'arma.

Potere (Incontro ♦ Radioso): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando attacca con l'arma più recentemente custodita nel fodero. Il prossimo attacco che compie con quell'arma prima della fine del suo turno successivo infligge danni radiosi anziché danni normali. Per ottenere questo potere, l'arma deve essere stata inserita nel fodero nelle ultime 24 ore.

Fodero dei Rubini Livello 5

Alcuni rubini rosso sangue adornano questo pregevole fodero, e la loro magia conferisce a una lama un'affilatura superiore.

Oggetto meraviglioso 1.000 mo

Proprietà: Questo fodero cambia dimensioni per adattarsi a qualsiasi lama leggera o lama pesante. Il personaggio può estrarre l'arma dal fodero come parte della stessa azione usata per compiere un attacco con quell'arma.

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando attacca con l'arma più recentemente custodita nel fodero. Riceve un bonus di potere +1 al prossimo tiro dei danni che esegue con quell'arma prima della fine del suo turno successivo. Per ottenere questo potere, l'arma deve essere stata inserita nel fodero nelle ultime 24 ore.

Fodero degli Zaffiri Livello 15

Su questo fodero è montata una coppia di zaffiri azzurri gemelli, la cui magia imbeve la lama custodita conferendole un'affilatura micidiale.

Oggetto meraviglioso 25.000 mo

Proprietà: Questo fodero cambia dimensioni per adattarsi a qualsiasi lama leggera o lama pesante. Il personaggio può estrarre l'arma dal fodero come parte della stessa azione usata per compiere un attacco con quell'arma.

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando attacca con l'arma più recentemente custodita nel fodero. Riceve un bonus di potere +3 al prossimo tiro dei danni che esegue con quell'arma prima della fine del suo turno successivo. Per ottenere questo potere, l'arma deve essere stata inserita nel fodero nelle ultime 24 ore.

Fragranza di Autorità

Livello 12

Questa bottiglia di alabastro opaco rinnova periodicamente una quantità di delicato profumo capace di influenzare le reazioni altrui.

Oggetto meraviglioso 13.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio può applicare il profumo a se stesso o a un alleato. Il bersaglio riceve un bonus di potere +2 alle prove di Diplomazia, Intimidire, o Raggirare (a sua scelta) per 1 ora.

Fumo Imbottigliato

Livello 17

Questa bottiglia di ottone è calda al tatto, e quando viene aperta lascia scaturire una nuvola di fumo e cenere.

Oggetto meraviglioso 65.000 mo

Potere (Giornaliero + Fuoco, Zona): Azione standard.

Quando il personaggio stappa la bottiglia, una nube di fumo rovente riempie un'area di emanazione ravvicinata 3 fino alla fine del suo turno successivo. Questa zona di fumo concede occultamento a tutte le creature al suo interno. Qualsiasi creatura a parte il personaggio che cominci il proprio turno all'interno della zona di fumo subisce 2d6 danni da fuoco.

Mantenere minore: Per mantenere la zona, il personaggio deve trovarsi entro 10 quadretti da essa.

Gemma Poliglotta

Livello 6

Questa pietra preziosa finemente tagliata racchiude nelle sue molte facce i segreti di un linguaggio.

Oggetto meraviglioso 1.800 mo

Proprietà: Ogni *gemma poliglotta* contiene la conoscenza di un linguaggio, scelto al momento della sua creazione. Fino a quando il personaggio trasporta la gemma su di sé, è in grado di parlare, leggere e scrivere speditamente quel linguaggio.

Se il personaggio trasporta su di sé più di una *gemma poliglotta*, nessuna di esse funziona.

Speciale: Se il personaggio crea una *gemma poliglotta*, può infondervi soltanto un linguaggio che conosce.

Gemma del Ricordo Uditivo

Livello 15

Questa gemma di quarzo dal taglio grezzo riecheggia di flebili voci quando viene portata all'orecchio.

Oggetto meraviglioso 45.000 mo

Potere (A volontà): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere per registrare tutte le parole pronunciate da una creatura entro 20 quadretti da lui. Può interrompere la registrazione mediante un'azione gratuita. La gemma può registrare 12 ore di parlato prima di riempirsi.

Potere (A volontà): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere per fare in modo che la gemma ripeta ad alto volume una sezione del parlato registrato, con l'esatta voce e lingua del locutore originale. La gemma continua la sua riproduzione fino al termine della sezione o fino a quando il personaggio usa un'azione gratuita per fermarla.

Potere (A volontà): Azione standard. Il personaggio cancella tutto il parlato registrato dalla gemma.

Gessetto Eterno

Livello 1

Vandali, studiosi ed esploratori apprezzano allo stesso modo la longevità magica di questa corta barretta di gesso.

Oggetto meraviglioso 360 mo

Proprietà: Un *gessetto eterno* non si rompe mai, né si consuma con l'uso normale. Qualsiasi scrittura o disegno prodotto con il gessetto non può essere cancellato per una settimana da nessuno, a parte l'artista o autore originale. Un pezzo di *gessetto eterno* può essere creato in qualsiasi colore.

Giaciglio Riposante

Livello 1

Un riposo esteso in questo *giaciglio magico* conferisce vitalità aggiuntiva.

Oggetto meraviglioso 360 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere quando completa un riposo esteso nel *giaciglio del riposo*. Ottiene 1d8 punti ferita temporanei che durano fino a quando non si sottopone a un altro periodo di riposo (breve o esteso).

Giara del Vapore

Livello 7

Questa giara d'argilla è calda al tatto. Quando viene aperta, sprigiona una nuvola di vapore che riempie l'area circostante.

Oggetto meraviglioso 2.600 mo

Potere (Giornaliero + Zona): Azione standard. Quando il personaggio alza il coperchio della giara, una nube di vapore bollente riempie una emanazione ravvicinata 1 fino alla fine del suo turno successivo. Questa zona di vapore concede occultamento a tutte le creature al suo interno. Qualsiasi creatura a parte il personaggio che inizi il proprio turno nella zona subisce 1d6 danni da fuoco. **Mantenere minore;** il personaggio deve trovarsi entro 10 quadretti dalla zona.

Gioiello del Potere

Livello 5

L'energia magica pulsa in questo stupefacente gioiello rosso, permettendo al personaggio di usare ancora un potere che ha già speso.

Oggetto meraviglioso 1.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione minore. Questo potere consente al personaggio di recuperare l'uso di un potere a incontro di 1° o 3° livello.

Speciale: Per attivare questo oggetto, il personaggio deve avere raggiunto almeno una pietra miliare quel giorno.

Lampada del Discernimento

Livello 5

Questa lanterna di aspetto comune concede a coloro che si trovano nella sua luce la capacità di vedere attraverso gli inganni.

Oggetto meraviglioso 1.000 mo

Proprietà: Questa lanterna emette luce in un raggio di 10 quadretti come di norma, ma non ha mai bisogno di essere accesa o rifornita d'olio. Il personaggio e i suoi alleati entro l'area illuminata ottengono un bonus di potere +1 alle prove di Intuizione e Percezione.

**Lanterna Fluttuante**

Livello 3

Questa lanterna d'argento fluttua a mezz'aria sotto il controllo del personaggio.

Oggetto meraviglioso 680 mo

Proprietà: Questa lanterna non necessita mai di essere accesa o riempita d'olio. Quando il personaggio lascia andare la lanterna, questa resta sospesa in aria nella posizione in cui è stata lasciata. Se alla lanterna viene applicato un peso superiore a 0,5 kg, cade a terra.

Potere (A volontà): Azione minore. Mentre il personaggio regge la lanterna fluttuante o si trova adiacente a essa, può regolare la sua luce affinché sia intensa (raggio di 10 quadretti), fioca (raggio di 5 quadretti), o spenta.

Potere (A volontà): Azione di movimento. L'ultima creatura che ha tenuto in mano la lanterna può comandarla mentalmente affinché si sposti fino a 10 quadretti in qualunque direzione, ma a non più di 10 quadretti di distanza da lei.

Lanterna della Rivelazione

Livello 16

La luce di questa lanterna rivela anche i nemici meglio nascosti.

Oggetto meraviglioso 45.000 mo

Proprietà: Questa lanterna emette luce in un raggio di 10 quadretti come di norma, ma non ha mai bisogno di essere accesa o rifornita d'olio.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Questo potere crea una emanazione ravvicinata 10 che ammantava tutte le creature nell'area con scintille di luce splendente (tiro salvezza termina). Le creature influenzate non ottengono più benefici da occultamento o invisibilità.

Lente del Discernimento

Livello 10

Questa lente rivela informazioni utili riguardanti la creatura che viene osservata.

Oggetto meraviglioso 5.000 mo

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio osserva attraverso la lente una creatura che riesce a vedere. Riceve un bonus di potere +10 alle prove di conoscenza dei mostri effettuate per identificare la creatura fino all'inizio del suo turno successivo.

Lente della Lettura

Livello 7

Portando questa lente all'occhio, il personaggio può leggere anche i caratteri più complessi e le lingue più astruse.

Oggetto meraviglioso 2.600 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere mentre consulta un testo scritto in una lingua che non conosce. Per 1 ora, può leggere quel linguaggio, purché tenga in mano la lente della lettura.

Speciale: Il personaggio può attivare la lente della lettura al posto del requisito costo delle componenti per un rituale di Comprendere Linguaggi.

Magnete del Legame con la Terra

Livello 15

Quando viene gettata a terra, questa pietra metallica levigata colpisce con una tale forza da tirare giù dal cielo le creature in volo.

Oggetto meraviglioso 85.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio getta questa pietra a terra nel suo quadretto ed effettua un attacco: Emanazione ravvicinata 5; influenza le creature con una velocità di volo; +23 contro Tempra; se colpisce, il bersaglio perde la capacità di volare o fluttuare fino all'inizio del suo turno successivo. Se un bersaglio si trova in volo quando viene colpito, cade.

Mano Mummificata

Livello 27

Questa mano contorta consente al personaggio di ottenere i benefici di un terzo anello.

Oggetto meraviglioso 1.625.000 mo

Proprietà: La mano mummificata ha una zona oggetto da anello che può essere usata in aggiunta a quelle già possedute dal personaggio. Finché è in possesso della mano mummificata, il personaggio ottiene questo beneficio e può usare i poteri di qualsiasi anello collocato sulle sue dita. Se due o più anelli vengono piazzati sulla mano mummificata, nessuno di essi funziona. Il personaggio può beneficiare di una sola mano mummificata.

Mappa dell'Orientamento

Livello 9

Quando il personaggio apre questo foglio di pergamena, l'inchiostro color seppia si diffonde sulla sua superficie per raffigurare i suoi immediati dintorni.

Oggetto meraviglioso 4.200 mo

Proprietà: Finché rimane aperta, questa mappa riproduce automaticamente e continuamente l'area entro 30 metri in tutte le direzioni. È in grado di rappresentare solo quello che il personaggio ha visto con i propri occhi, perciò gli oggetti invisibili, le trappole non ancora scoperte o le porte segrete, e le aree sconosciute intorno all'angolo successivo non appaiono sulla mappa. Le illusioni vengono riprodotte fedelmente, a meno che il personaggio non le abbia già riconosciute come false. Le creature non appaiono sulla mappa a meno che non assumano la forma di oggetti (per esempio un gargoyle in forma di pietra o un devastatore soffio di terra camuffato da mucchio di sassi) e non siano state riconosciute per ciò che sono in realtà.

La mappa mostra automaticamente l'area entro 30 metri, ma il personaggio può comandarle mentalmente di portare in primo piano, stringere o allargare per raffigurare qualsiasi area esplorata nelle ultime 24 ore (un'azione minore).

La mappa dell'orientamento si cancella automaticamente e comincia a ridisegnarsi dopo che il personaggio si è sottoposto a un riposo esteso, a meno che non riceva un ordine contrario.

Ossso dell'Intronamento del Morto

Livello 19

Quest'osso sfregiato dalle rune ha il potere di stordire temporaneamente i non morti.

Oggetto meraviglioso 105.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio effettua un attacco: Emanazione ravvicinata 5; bersagli creature non morte; +22 contro Volontà; se colpito, il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio o fino a quando non viene attaccato, quale delle due condizioni si verifica prima.

Pietra Focaia del Cacciatore

Livello 2

Questo frammento di pietra focaia sprigiona scintille capaci di accendere un fuoco magico.

Oggetto meraviglioso 520 mo

Potere (Giornaliero + Illusione): Azione standard. Il personaggio può usare questa pietra per accendere un fuoco da campo. Il fuoco brucia senza fumo o rumore. La luce di questo fuoco magico è invisibile da chi si trova all'esterno del suo raggio di 10 quadretti, sebbene le creature e gli oggetti all'interno dell'area possano essere visti normalmente tramite scurovisione o se la luce esistente lo permette. Per tutti gli altri aspetti, il fuoco da campo è un fuoco normale. Il fuoco arde 12 ore (senza richiedere altro combustibile) o fino a quando non viene spento normalmente. La pietra focaia può essere usata normalmente per accendere lanterne e altri fuochi, ma questi non ottengono alcun effetto magico.

Pietra del Nemico

Livello 17

Questa magnetite è montata su una catenella, e quando viene puntata contro un nemico, fa capire al personaggio quali sono i suoi punti deboli.

Oggetto meraviglioso 13.000 mo

Potere (A volontà): Azione minore. Il personaggio può scegliere una creatura nella sua visuale. Scopre tutte le vulnerabilità del bersaglio, oltre a quale delle sue difese ha il valore più basso.



Polvere del Congedo

Livello 25

La polvere cremisi periodicamente rinnovata da questo sacchetto di cuoio rosso può bandire una creatura in una prigione fiammeggiante.

Oggetto meraviglioso 625.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio estrae un pizzico di polvere e lo getta su una creatura adiacente. Il personaggio effettua un attacco: Mischia 1; +28 contro Volontà; se colpito, il bersaglio viene bandito in un angolo fiammeggiante del Caos Elementale, dove è stordito e subisce 10 danni da fuoco continuati. Un tiro salvezza termina entrambi gli effetti e riporta il personaggio nella sua posizione originale o nello spazio non occupato più vicino.

Polvere della Creazione

Livello 18

Questa bottiglia trasparente rinnova periodicamente una riserva di sabbia dorata che può trasformarsi in qualsiasi oggetto.

Oggetto meraviglioso 85.000 mo

Potere (Giornaliero + Evocazione): Azione standard. Quando il personaggio getta in aria una manciata di questa polvere, essa si deposita nella forma di qualunque oggetto comune e non magico con un peso massimo di 12,5 kg. L'oggetto è pienamente funzionante, emana una luminescenza fioca e irradia magia che può essere individuata mediante una prova di Arcano con CD 24. L'oggetto dura 24 ore o fino a quando il personaggio non lo ritrasforma in polvere (azione minore).

Polvere Disincantante

Livello 10

La polvere argentea scintillante periodicamente rinnovata da questo sacchetto di cuoio può cancellare gli effetti della magia.

Oggetto meraviglioso 5.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio sparge un pizzico di questa polvere su un oggetto o effetto magico adiacente. Il personaggio effettua un attacco: Destrezza contro Riflessi. Se sta prendendo di mira un oggetto impugnato da qualcuno, l'attacco viene diretto alla creatura che lo impugna. Se sta prendendo di mira un oggetto magico incustodito o un effetto magico, si usa una difesa di Riflessi di 10 + il livello dell'oggetto o effetto. Un colpo a segno rende inerte l'oggetto o l'effetto (tiro salvezza termina). Un oggetto magico inerte perde qualsiasi proprietà e bonus di potenziamento, e i suoi poteri non possono essere attivati. Un effetto magico inerte viene invece soppresso.

Speciale: Il personaggio può usare una dose di polvere disincantante al posto del richiesto costo della componente per un rituale Disincantare Oggetto Magico.

Polvere dell'Intuizione Arcana

Livello 8

Questo sacchetto metallizzato rinnova periodicamente una riserva di polvere metallica che armonizza il personaggio agli effetti arcani.

Oggetto meraviglioso 3.400 mo

Potere (3/giorno): Azione standard. Il personaggio estrae un pizzico di polvere e lo getta in aria sopra di sé. Ottiene la capacità di individuare il magico per 5 minuti anche se non possiede Arcano come abilità con addestramento. Riceve inoltre un bonus di potere +2 alle prove di Arcano effettuate per identificare un'evocazione o una zona, identificare un effetto magico, o percepire la presenza della magia (vedi la descrizione dell'abilità Arcano, MdG 181). Un sacchetto di polvere dell'intuizione arcaica può essere usato tre volte al giorno.

Rampino Volante

Livello 15

Questo rampino vola attraverso l'aria e può aggrapparsi saldamente a quasi qualunque cosa.

Oggetto meraviglioso 25.000 mo

Potere (A volontà): Azione minore. Il personaggio ordina al rampino di volare per 10 quadretti (fino a una distanza massima di 20 quadretti da lui) e avvinghiarsi magicamente alla superficie di qualsiasi oggetto entro la sua linea di visuale. Una volta assicurato, il rampino estende una sottile fune fino alle mani del personaggio. La fune può essere scalata con una prova di Atletica, oppure può essere usata per tirare l'oggetto verso il personaggio mediante una prova di Forza. Il rampino e la fune possono sostenere fino 1.500 kg di peso prima che le punte si stacchino dalla superficie. La fune non può essere legata o assicurata in alcun modo, né può essere usata per attaccare o influenzare una creatura.

Potere (A volontà): Azione minore. A comando del personaggio, il rampino si stacca da una superficie e ritorna nella sua mano. Così facendo, la corda si ritrae.



Redini Incantate

Livello 5

Fatte di argento e cuoio nero intrecciati, queste redini possono aiutare a domare anche le bestie più selvatiche.

Oggetto meraviglioso 1.000 mo

Proprietà: Le redini si ridimensionano per adattarsi a qualsiasi bestia naturale Piccola, Media, o Grande. Tutte le prove di Natura effettuate allo scopo di addestrare una bestia naturale che indossa le *redini incantate* ricevono un bonus di oggetto +2.

Rubino dell'Occhio Vigile

Livello 6

Questa gemma cremisi incastonata in oro e argento potenzia i rituali di interdizione del personaggio.

Oggetto meraviglioso 1.800 mo

Proprietà: Quando il personaggio tiene in mano questa gemma, qualsiasi prova di abilità effettuata come parte di un rituale di interdizione ottiene un bonus di potere +2.

Speciale: Il rubino dell'occhio vigile può essere usato come focus nei rituali di interdizione che consentono l'uso di un focus (come Occhio dell'Allarme). Il valore del rubino dell'occhio vigile deve corrispondere al normale costo del focus richiesto per il rituale.

Sacchetto del Platino

Livello 5

Questo sacchetto di cuoio con rilievi in platino può convertire gemme e denaro contante in monete di platino.

Oggetto meraviglioso 1.000 mo

Proprietà: Le gemme normali e le monete di qualsiasi taglio collocate nel sacchetto vengono convertite in un uguale valore di monete di platino. Monete o gemme che non possono essere convertite in monete di platino non vengono influenzate.

Scarsella del Passaggio Gelato

Livello 9

Questa borsa rinvia periodicamente una riserva di cristalli di ghiaccio che possono congelare qualsiasi superficie liquida.

Oggetto meraviglioso 4.200 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio estrae dalla borsa una manciata di cristalli di ghiaccio e la getta su un'area di liquido aperta, congelando fino a 20 quadretti contigui della sua superficie. La superficie congelata è terreno normale e può sostenere il peso di fino a venti creature Medie, cinque creature Grandi o una creatura Enorme.

La borsa del passaggio gelato può solidificare qualsiasi tipo di liquido, dall'acqua alla lava. La superficie congelata ha le seguenti statistiche: CA 3, Tempra 15, Riflessi 3, pf 20 per quadretto. Dura per 4 ore o finché non viene distrutta.

Sfera di Cristallo della Spia

Livello 10+

Questa sfera di cristallo trasparente sfarfalla delle immagini nebulose di persone e luoghi lontani.

Liv 10 5.000 mo

Liv 20 125.000 mo

Oggetto meraviglioso

Proprietà: Quando il personaggio usa la sfera di cristallo come punto focale per un rituale di scrutamento, ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Arcano effettuate durante quel rituale. Come sempre, il valore di questa sfera di cristallo deve corrispondere ai requisiti di costo delle componenti del rituale.

Livello 20: Bonus di oggetto +4.

Soldato Fantasma

Livello 7

Questa piccola statuetta è scolpita a immagine di un guerriero e può essere usata per evocare una illusione a grandezza naturale del combattente raffigurato per distrarre i nemici in battaglia.

Oggetto meraviglioso 2.600 mo

Potere (Giornaliero ♦ Illusione): Azione minore. Per usare questo potere, il personaggio deve tenere in mano la statuetta. Un soldato illusorio appare in un quadretto non occupato adiacente al personaggio o a un nemico entro 5 quadretti da lui. Il soldato viene considerato come uno degli alleati del personaggio e può essere usato per fiancheggiare i nemici, ma non effettua alcun attacco. Il soldato illusorio ha gli stessi valori delle difese del personaggio e 1 punto ferita. Un attacco mancato non lo danneggia mai. Una volta per round, il personaggio può usare un'azione minore per muovere il soldato fino alla velocità del personaggio. Il soldato illusorio rimane fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti.

Solitario (Acquamarina)

Livello 16

Questo cristallo seghettato di colore azzurro-verdastro permette al personaggio di intensificare i suoi attacchi contro i nemici.

Oggetto meraviglioso 45.000 mo

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando ottiene un colpo critico nel suo turno. Può effettuare un attacco basilare contro lo stesso bersaglio che ha incassato il suo colpo critico.

Speciale: Il personaggio non può usare più di un solitario in un singolo incontro.

Solitario (Ceruleo)

Livello 21

Questo cristallo grezzo di colore blu conferisce al personaggio la capacità di scrollarsi di dosso gli effetti perduranti nel pieno del combattimento.

Oggetto meraviglioso 225.000 mo

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando ottiene un colpo critico nel suo turno. Può effettuare un tiro salvezza contro ogni effetto che lo influenza e che può essere terminato da tale tiro.

Speciale: Il personaggio non può usare più di un solitario in un singolo incontro.

Solitario (Cinabro)

Livello 6

Questo cristallo rosso frastagliato amplifica la resistenza del personaggio quando colpisce duramente i suoi nemici.

Oggetto meraviglioso 1.800 mo

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando ottiene un colpo critico nel suo turno. Può effettuare un tiro salvezza contro un effetto che può essere terminato da tale tiro.

Speciale: Il personaggio non può usare più di un solitario in un singolo incontro.

Solitario (Citrino)

Livello 11

Questo cristallo giallo irregolare incanala nel personaggio il suo potere curativo mentre combatte.

Oggetto meraviglioso 9.000 mo

Potere (Incontro + Guarigione): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando ottiene un colpo critico nel suo turno. Può spendere un impulso curativo.

Speciale: Il personaggio non può usare più di un solitario in un singolo incontro.

Solitario (Violetto)

Livello 26

Questo cristallo viola frastagliato consente al personaggio di proseguire un attacco riuscito.

Oggetto meraviglioso 1.125.000 mo

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando ottiene un colpo critico nel suo turno. Il personaggio ottiene 1 punto azione, che deve spendere prima della fine del suo turno. Ciò non conta ai fini del normale limite di spesa di un solo punto azione per incontro.

Speciale: Il personaggio non può usare più di un solitario in un singolo incontro.

Sonaglio della Morte

Livello 8

Delle schegge d'osso ticchettano dentro questo sonaglio adornato di perline nere, rendendo più potenti gli attacchi necrotici del personaggio.

Oggetto meraviglioso 3.400 mo

Potere (Giornaliero + Necrotico): Azione minore. Il personaggio e tutti gli alleati entro 10 quadretti da lui ricevono un bonus di potere +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni che includono la parola chiave "necrotico". Questo effetto dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Mantenere minore.

Specchio dell'Opposizione

Livello 20

Questo piccolo specchio finemente decorato ribalta momentaneamente la lealtà dell'avversario.

Oggetto meraviglioso 125.000 mo

Potere (Giornaliero + Charme): Azione standard. Il personaggio può alzare questo specchio verso un nemico entro 5 quadretti da lui ed effettuare un attacco contro quel nemico: Gittata 5; +23 contro Volontà; se colpito, il bersaglio considera tutti gli alleati come nemici e i nemici come alleati fino alla fine del turno successivo del personaggio. Compie attacchi di opportunità contro i suoi ex alleati ma non contro il personaggio e i suoi alleati. Come azione gratuita durante il turno del bersaglio, il personaggio può comandargli di effettuare un attacco basilare (usando la sua azione standard per quel turno) contro qualsiasi altro bersaglio a sua scelta. Tuttavia, non può ordinarli di usare uno qualsiasi degli altri suoi poteri.

Stilo del Traduttore

Livello 7

Questo strumento da scrittura consente di scrivere in traduzione.

Oggetto meraviglioso 2.600 mo

Potere (A volontà): Azione gratuita. Ogni volta che il personaggio scrive con lo stilo, la sua scrittura viene automaticamente tradotta in un altro linguaggio. Ogni stilo può tradurre solo un singolo linguaggio, scelto al momento della creazione dell'oggetto.

Speciale: Affinché lo stilo funzioni, il personaggio deve conoscere fluentemente il linguaggio che sta scrivendo. Per esempio, non potrebbe copiare un testo in un linguaggio sconosciuto e fare in modo che lo stilo lo traduca in uno che conosce.

Sudario della Protezione

Livello 2

Questo sudario diafano sembra essere privo di consistenza, eppure quando viene deposto su un alleato morente, gli conferisce una difesa più forte dell'acciaio.

Oggetto meraviglioso 520 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Quando il personaggio colloca il sudario della protezione su una creatura morente adiacente, quella creatura ottiene resistenza 20 a tutti i danni. Questo effetto dura fino a quando la creatura riprende conoscenza o muore, o fino a quando il sudario viene rimosso (un'azione standard), quale delle due condizioni si verifica prima.

Sudario della Reviviscenza

Livello 7

Questo sudario di garza bianca concede protezione e forza corporea a un alleato morente.

Oggetto meraviglioso 2.600 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Quando il personaggio colloca il sudario della reviviscenza su una creatura morente adiacente, quella creatura ottiene resistenza 20 a tutti i danni e un bonus di potere +2 ai tiri salvezza contro la morte. Questo effetto dura fino a quando la creatura riprende conoscenza o muore, o fino a quando il sudario viene rimosso (un'azione standard), quale delle due condizioni si verifica prima.

Talismano della Fortuna

Livello 15

Questo piccolo talismano d'oro rinnova un oggetto magico o rafforza alternativamente la salute, gli attacchi e le difese del personaggio.

Oggetto meraviglioso 25.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione minore. Per usare questo potere, il personaggio deve spendere un punto azione. Quando lo fa, tira 1d20 e aggiunge +1 al risultato per ogni pietra miliare che ha raggiunto quel giorno. Il risultato totale determina l'effetto (o gli effetti) del potere:

1-9: Il personaggio perde un impulso curativo o subisce danni pari a un quarto dei suoi punti ferita massimi se non gli restano impulsi curativi. Ottiene un uso extra del potere giornaliero di un oggetto magico in suo possesso (a sua scelta, senza includere il talismano della fortuna) fino alla fine dell'incontro. Inoltre, rinnova il potere del talismano.

10-19: Il personaggio recupera un impulso curativo già speso e ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire e a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

20 o superiore: Come 10-19, e il personaggio rinnova il potere del talismano.

Tamburo del Panico

Livello 13

Foderato con la pelle di una iena demonio ghignante, questo tamburo incute paura nel cuore dei nemici.

Oggetto meraviglioso 17.000 mo

Potere (Giornaliero + Paura): Azione minore. Quando il personaggio suona il tamburo, lui e ogni suo alleato entro 10 quadretti ricevono un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni con i poteri che includono la parola chiave "paura". Questo effetto dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Mantenere minore.

Teschio Oscuro

Livello 9

Le tenebre aleggiano intorno a questo minaccioso teschio d'onice.

Oggetto meraviglioso 4.200 mo

Potere (Incontro + Illusione): Come azione minore, il personaggio può far sì che tutte le fonti di luce attive entro 10 quadretti da lui siano soppresse fino alla fine dell'incontro. Le fonti di luce attivate dopo l'uso di questo potere funzionano normalmente.

Utensile Silente

Livello 2

Questo arnese dall'aspetto ordinario attutisce il rumore che il personaggio fa quando lavora.

Oggetto meraviglioso 520 mo

Proprietà: Quando viene utilizzato per fare il lavoro per cui è stato progettato, l'*utensile silente* conferisce al portatore un bonus di potere +5 alle prove di Furtività effettuate durante il suo uso. Qualsiasi utensile comune (ascia da taglialegna, piede di porco, rampino, martello, badile e via dicendo) può essere reso silente. Per esempio, un *piede di porco silente* potrebbe agevolare i tentativi di aprire una porta chiusa senza svegliare il mostro che dorme dall'altra parte, mentre un *rampino silente* ha minori probabilità di essere udito dalle guardie nelle vicinanze.

Questa proprietà può essere conferita solo agli utensili di uso comune. Non può essere conferita ad armi, indumenti, gioielli o altri oggetti comuni.

Vela dei Venti

Livello 14

Rune elementali corrono sulla superficie di questa bella vela di stoffa azzurra, che si riempie del proprio vento quando viene spiegata.

Oggetto meraviglioso 21.000 mo

Proprietà: Questo oggetto concede un bonus di oggetto +3 alla velocità in chilometri all'ora di qualsiasi nave a vela su cui è installata.

Ventaglio del Quattro Venti

Livello 8

Un'oscillazione di questo ventaglio invia una folata d'aria contro un nemico.

Oggetto meraviglioso 3.400 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio agita in aria il ventaglio ed effettua un attacco contro una creatura di taglia Grande o inferiore: gittata 5; +13 contro Tempra; se colpisce, la creatura viene spinta di 2 quadretti. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, ogni volta che il bersaglio si muove di un quadretto più vicino a lui, deve pagare 1 quadretto di movimento extra. Mantenere standard. Se il personaggio termina il suo turno a più di 5 quadretti dal bersaglio, l'effetto termina.

STENDARDI DA BATTAGLIA

Uno stendardo da battaglia è una bandiera magica che viene alzata durante il combattimento. La zona di energia mistica creata da uno stendardo da battaglia concede un beneficio agli alleati oppure intralcia i nemici. La magia di uno stendardo da battaglia gli permette di essere piantato in qualunque superficie solida che non sia terreno difficile, anche se si tratta di suolo roccioso o di un pavimento di pietra. Il personaggio e i suoi alleati possono piantare un numero qualsiasi di stendardi da battaglia nello stesso momento, e un numero qualunque di stendardi può essere piazzato in un quadretto, sebbene il quadretto non venga occupato dallo stendardo.

Quando è stato posizionato, uno stendardo da battaglia possiede resistenza 50 a tutti i danni.

STENDARDI DA BATTAGLIA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
2	Stendardo da battaglia dell'onore	520
3	Stendardo da battaglia della guarigione	680
4	Stendardo da battaglia della possanza	840
16	Stendardo da battaglia della legione fiammeggiante	45.000
17	Stendardo da battaglia dell'ombra	65.000
18	Stendardo da battaglia delle tattiche	85.000
19	Stendardo da battaglia dei valorosi	105.000
20	Stendardo da battaglia dell'avanguardia	125.000

Stendardo da Battaglia dell'Avanguardia

Livello 20

Le rune marziali che adornano questo ardito stendardo conferiscono prestanza combattiva a coloro che si raccolgono sotto di esso.

Oggetto meraviglioso 125.000 mo

Potere (Incontro + Zona): Azione standard. Quando il personaggio pianta lo stendardo da battaglia nel suo spazio o in un quadretto adiacente, l'oggetto crea una zona in una emanazione ravvicinata 10. Finché si trovano all'interno della zona, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +1 ai tiri per colpire. Questo effetto dura fino alla fine dell'incontro o finché lo stendardo da battaglia non viene rimosso dal terreno. Qualsiasi personaggio nel quadretto dello stendardo o adiacente a esso può rimuoverlo dal terreno mediante un'azione standard.

Stendardo da Battaglia della Guarigione

Livello 3

Questa bandiera bianca è decorata da sigilli di guarigione che ripristinano la vitalità del personaggio e dei suoi alleati.

Oggetto meraviglioso 680 mo

Potere (Incontro + Fuoco, Zona): Azione standard. Quando il personaggio pianta lo stendardo da battaglia nel suo spazio o in un quadretto adiacente, l'oggetto crea una zona di energia curativa in una emanazione ravvicinata 5. Ogni volta che il personaggio o un alleato spendono un impulso curativo mentre si trovano nella zona, lui e tutti gli alleati nella zona recuperano 1 punto ferita. Questo effetto dura fino alla fine dell'incontro o finché lo stendardo da battaglia non viene rimosso dal terreno. Qualsiasi personaggio nel quadretto dello stendardo o adiacente a esso può rimuoverlo dal terreno mediante un'azione standard.

Stendardo da Battaglia

Livello 16

della Legione Fiammeggiante

Ricamata di fiamme animate, questa bandiera permette al personaggio e ai suoi alleati di attingere al potere del fuoco.

Oggetto meraviglioso 45.000 mo

Potere (Incontro + Fuoco, Zona): Azione standard. Quando il personaggio pianta lo stendardo da battaglia nel suo spazio o in un quadretto adiacente, l'oggetto crea una zona in una emanazione ravvicinata 10. Il personaggio e ogni alleato nella zona ottengono resistenza 10 fuoco e possono scegliere di cambiare in fuoco il tipo di danni inflitti da qualsiasi loro attacco. Questo effetto dura fino alla fine dell'incontro o finché lo stendardo da battaglia non viene rimosso dal terreno. Qualsiasi personaggio nel quadretto dello stendardo o adiacente a esso può rimuoverlo dal terreno mediante un'azione standard.

Stendardo da Battaglia dell'Ombra

Livello 17

Questa bandiera di seta nera diventa impalpabile quando il personaggio la solleva, e un campo d'ombra si sprigiona da essa ad ammantare il campo di battaglia.

Oggetto meraviglioso 65.000 mo

Potere (Incontro + Illusione, Zona): Azione standard. Quando il personaggio pianta lo stendardo da battaglia nel suo spazio o in un quadretto adiacente, l'oggetto crea una zona d'ombra in una emanazione ravvicinata 10. All'interno della zona, ogni luce intensa viene ridotta a luce fioca, e il personaggio e i suoi alleati ottengono visione crepuscolare e un bonus di potere +2 alle prove di Furtività. Questo effetto dura fino alla fine dell'incontro o finché lo stendardo da battaglia non viene rimosso dal terreno. Qualsiasi personaggio nel quadretto dello stendardo o adiacente a esso può rimuoverlo dal terreno mediante un'azione standard.

Stendardo da Battaglia dell'Onore

Livello 2

Questo stendardo rosso sangue infaucisce la risolutezza di coloro che combattono contro il personaggio.

Oggetto meraviglioso 520 mo

Potere (Incontro + Zona): Azione standard. Quando il personaggio pianta lo stendardo da battaglia nel suo spazio o in un quadretto adiacente, l'oggetto crea una zona di energia protettiva in una emanazione ravvicinata 5. I nemici all'interno della zona che sono marchiati subiscono una penalità di -1 ai tiri dei danni contro qualsiasi creatura diversa da quella che li ha marchiati. Questo effetto dura fino alla fine dell'incontro o finché lo stendardo da battaglia non viene rimosso dal terreno. Qualsiasi personaggio nel quadretto dello stendardo o adiacente a esso può rimuoverlo dal terreno mediante un'azione standard.



Stendardo da Battaglia della Possanza Livello 4

Questa bandiera è contrassegnata con rune marziali che ispirano forza nel personaggio e nei suoi alleati.

Oggetto meraviglioso 840 mo

Potere (Incontro + Zona): Azione standard. Quando il personaggio pianta lo stendardo da battaglia nel suo spazio o in un quadretto adiacente, l'oggetto crea una zona in una emanazione ravvicinata 5. Finché si trovano all'interno della zona, il personaggio e i suoi alleati ricevono un bonus di potere +1 ai tiri dei danni.

Questo effetto dura fino alla fine dell'incontro o finché lo stendardo da battaglia non viene rimosso dal terreno. Qualsiasi personaggio nel quadretto dello stendardo o adiacente a esso può rimuoverlo dal terreno mediante un'azione standard.

Stendardo da Battaglia delle Tattiche Livello 18

Questo lungo vessillo sventola anche nell'aria immota, mentre trasporta agli alleati i pensieri del personaggio.

Oggetto meraviglioso 85.000 mo

Potere (Incontro + Zona): Azione standard. Quando il personaggio pianta lo stendardo da battaglia nel suo spazio o in un quadretto adiacente, l'oggetto crea una zona in una emanazione ravvicinata 10. Il personaggio e ogni alleato nella zona acquisiscono la capacità di comunicare telepaticamente, e i nemici non hanno alcuna possibilità di udire i suoi pensieri. Il personaggio e i suoi alleati conoscono automaticamente le reciproche posizioni anche se non sono in grado di vedersi, e possono farsi bersaglio di poteri anche se non esiste linea di visuale.

Questo effetto dura fino alla fine dell'incontro o finché lo stendardo da battaglia non viene rimosso dal terreno. Qualsiasi personaggio nel quadretto dello stendardo o adiacente a esso può rimuoverlo dal terreno mediante un'azione standard.

Stendardo da Battaglia dei Valorosi Livello 19

Questo vessillo azzurro e argento rafforza sia il coraggio sia la resilienza.

Oggetto meraviglioso 105.000 mo

Potere (Incontro + Zona): Azione standard. Quando il personaggio pianta lo stendardo da battaglia nel suo spazio o in un quadretto adiacente, l'oggetto crea una zona in una emanazione ravvicinata 10. Finché si trovano all'interno della zona, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +1 a tutte le difese.

Questo effetto dura fino alla fine dell'incontro o finché lo stendardo da battaglia non viene rimosso dal terreno. Qualsiasi personaggio nel quadretto dello stendardo o adiacente a esso può rimuoverlo dal terreno mediante un'azione standard.

STATUINE DEL POTERE MERAVIGLIOSO

Queste piccole statue di animali sono scolpite in una varietà di materiali e possono essere usate per evocare le creature che raffigurano.

Quando il personaggio attiva una statua, la creatura evocata appare in uno spazio adiacente a lui, a patto che lo spazio sia abbastanza grande da contenere la creatura senza obbligarla a stringersi. La creatura obbedisce solo al personaggio, rispondendo ai comandi impartiti in qualsiasi lingua. La creatura rimane fino a 8 ore o fino a quando il personaggio usa un'azione minore per congedarla. La creatura evocata agisce allo stesso conteggio di iniziativa del personaggio. Ogni azione che compie costa al personaggio un'azione minore (che viene usata per darle ordini), e la creatura evocata non può superare la sua normale dotazione di azioni (una standard, una di movimento e una minore) durante il suo turno. Se il personaggio non spende azioni minori nel suo turno per comandare la creatura, questa rimane dove si trova senza compiere alcuna azione per quel turno.

Una creatura evocata possiede i punti ferita, le difese e gli attacchi indicati nella sua tabella delle statistiche. Non dispone di impulsi curativi e non può essere guarita, sebbene possa godere dei benefici dei punti ferita temporanei. Quando è ridotta a 0 o meno punti ferita, la creatura scompare e non può essere evocata di nuovo prima che il personaggio si sia sottoposto a un riposo esteso.

Le creature evocate non possiedono attacchi basilari e pertanto non possono compiere attacchi di opportunità.

Cavalcatura: Se la creatura evocata possiede la parola chiave "cavalcatura", il personaggio può cavalcarla e si considera che possieda il talento Combattere in Sella mentre si trova in groppa alla creatura. Mentre è in sella, il personaggio può comandare la creatura usando azioni gratuite, sebbene la creatura sia comunque tenuta a rispettare i limiti della sua normale dotazione di azioni. Il personaggio può scegliere di trovarsi già in sella alla creatura nel momento in cui appare.

STATUINE DEL POTERE MERAVIGLIOSO

Liv	Nome	Prezzo (mo)
4	Cane d'onice	840
5	Destriero d'ossidiana	1.000
8	Codamazza di giada	3.400
9	Cavallo marino di perla	4.200
9	Mosca d'ebano	4.200
10	Elefante di marmo	5.000
11	Capro d'avorio del lavoro gravoso	9.000
11	Ragno di ematite	9.000
12	Leone d'oro	13.000

Cane d'Onice

Livello 4

Scolpita nell'onice riflettente, questa statua rappresenta un cane che abbaia.

Oggetto meraviglioso 840 mo

Potere (Giornaliero + Evocazione): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere per evocare un mastino nero (vedi sotto per le statistiche). Come azione gratuita, il personaggio può spendere un impulso curativo quando attiva questo oggetto per conferire alla creatura un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo valore di impulso curativo.

Potere (A volontà): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico adiacente al cane d'onice attacca il personaggio. Il cane d'onice effettua un attacco con il morso contro l'attaccante.

Cane d'Onice

Animato naturale Medio

Iniziativa come l'evocatore **Sensi** Percezione +7; visione crepuscolare

PF 9; Sanguinante 4

CA 16; Tempra 15, Riflessi 14, Volontà 13

Velocità 8

† **Morso** (standard; a volontà)

+7 contro CA: 1d6 + 3 danni.

Allineamento Senza allineamento	Linguaggi -	
For 16 (+5)	Des 14 (+4)	Sag 13 (+3)
Cos 14 (+4)	Int 2 (-2)	Car 10 (+2)

Capro d'Avorio del Lavoro Gravoso

Livello 11

Questa statua d'avorio raffigura una capra ripresa nell'atto di caricare a testa bassa.

Oggetto meraviglioso 9.000 mo

Potere (Giornaliero + Evocazione): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere per evocare un capro d'avorio reale (vedi sotto per le statistiche). Come azione gratuita, il personaggio può spendere un impulso curativo quando attiva questo oggetto per conferire alla creatura un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo valore di impulso curativo.

Capro d'Avorio del Lavoro Gravoso

Animato naturale Medio

Iniziativa come l'evocatore **Sensi** Percezione +6; visione crepuscolare

PF 9; Sanguinante 4

CA 21; Tempra 20, Riflessi 19, Volontà 18

Velocità 6

† **Carica dell'Ariete** (standard; a volontà)

+14 contro CA; 2d6 + 3 danni, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti e buttato a terra prono. Questo potere può essere usato come parte di una carica.

† **Spinta Caprina** (standard; a volontà)

+11 contro Tempra; il bersaglio viene spinto di 1 quadretto, e il capro d'avorio scatta nello spazio lasciato libero.

Allineamento Senza allineamento	Linguaggi -	
For 16 (+8)	Des 14 (+7)	Sag 13 (+6)
Cos 19 (+9)	Int 2 (+1)	Car 10 (+5)

Cavallo Marino di Perla

Livello 9

Questa statua raffigura un cavallo marino iridescente dotato di sella.

Oggetto meraviglioso 4.200 mo

Potere (Giornaliero + Evocazione): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere per evocare un cavallo marino maestoso Grande (vedi sotto per le statistiche). Affinché la creatura possa apparire, deve esistere uno specchio d'acqua adiacente al personaggio; in caso contrario, la statua non può essere attivata. Come azione gratuita, il personaggio può spendere un impulso curativo quando attiva questo oggetto per conferire alla creatura un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo valore di impulso curativo.

Mentre è in sella al cavallo marino, il personaggio respira l'acqua come se fosse aria, e può parlare normalmente in immersione.

Il cavallo marino può trasportare un personaggio Medio o Piccolo di peso non superiore a 150 kg. Se sulla sua groppa viene collocato un peso superiore a 150 kg, la creatura scompare e non può essere evocata di nuovo prima che il personaggio si sia sottoposto a un riposo esteso.

Cavallo Marino di Perla

Animato naturale Grande (acquatico, cavalcatura)

Iniziativa come l'evocatore **Sensi** Percezione +4

PF 14; Sanguinante 7

CA 17; Tempra 17, Riflessi 15, Volontà 13

Velocità nuoto 10

† **Schiaffo di Coda** (standard; a volontà)

Portata 2; +10 contro CA; 2d8 + 4 danni.

Carica Acquatica (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 9° livello o superiore) + **Cavalcatura**

Il cavaliere del cavallo marino infligge 1d10 danni extra quando attacca dopo che la creatura ha caricato. Inoltre, mentre si trova nell'acqua, il cavaliere ottiene anche un bonus di +2 ai tiri per colpire le creature prive di una velocità di nuoto.

Idrogenito

Finché si trova nell'acqua, il cavallo marino ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire le creature prive di una velocità di nuoto.

Allineamento Senza allineamento	Linguaggi -	
For 18 (+8)	Des 15 (+6)	Sag 10 (+4)
Cos 20 (+9)	Int 2 (+0)	Car 9 (+3)

Codamazza di Giada

Livello 8

Questa statua di giada verde raffigura una bestia rettiloide corazzata con una coda irta di aculei.

Oggetto meraviglioso 3.400 mo

Potere (Giornaliero + Evocazione): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere per evocare un behemoth codamazza (vedi sotto per le statistiche). Come azione gratuita, il personaggio può spendere un impulso curativo quando attiva questo oggetto per conferire alla creatura un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo valore di impulso curativo.

Potere (A volontà): Azione standard. Il codamazza di giada ricarica il suo potere spazzata caudale.

Behemoth Codamazza di Giada

Animato naturale Grande

Iniziativa come l'evocatore Sensi Percezione +6

PF 13; Sanguinante 6

CA 23; Tempra 23, Riflessi 20, Volontà 19

Velocità 5

† **Mazza Caudale** (standard; a volontà)

Portata 2; +14 contro CA; 1d10 + 6 danni.

← **Spazzata Caudale** (standard; incontro)

Emanazione ravvicinata 1; +12 contro Riflessi; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio viene buttato a terra pronto se è di taglia Media o inferiore.

Allineamento Senza allineamento

For 22 (+10)

Des 16 (+7)

Linguaggi -

Sag 14 (+6)

Cos 18 (+8)

Int 2 (+0)

Car 6 (+2)

Destriero d'Ossidiana

Livello 5

Questa statua di scuro vetro vulcanico può diventare un fessuoso cavallo da galoppo.

Oggetto meraviglioso 1.000 mo

Potere (Giornaliero ♦ Evocazione): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere per evocare un cavallo che sembra fatto d'ossidiana (vedi sotto per le statistiche). Come azione gratuita, il personaggio può spendere un impulso curativo quando attiva questo oggetto per conferire alla creatura un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo valore di impulso curativo.

Destriero d'Ossidiana

Animato naturale Grande (cavalcatura)

Iniziativa come l'evocatore Sensi Percezione +9

PF 8; Sanguinante 4

CA 17; Tempra 17, Riflessi 14, Volontà 14

Velocità 8

† **Calcio** (standard; a volontà)

+6 contro CA; 1d6 + 5 danni.

Cavallo da Battaglia (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 5° livello o superiore) ♦ **Cavalcatura**

Il destriero d'ossidiana concede al suo cavaliere un bonus di +5 ai tiri dei danni negli attacchi in carica.

Allineamento Senza allineamento

For 21 (+7)

Des 14 (+4)

Linguaggi -

Sag 14 (+4)

Cos 18 (+6)

Int 2 (-2)

Car 10 (+2)

Elefante di Marmo

Livello 10

Fatta di pietra bianca, questa statua può diventare un possente elefante.

Oggetto meraviglioso 5.000 mo

Potere (Giornaliero ♦ Evocazione): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere per evocare un elefante che sembra fatto di marmo bianco (vedi sotto per le statistiche). Come azione gratuita, il personaggio può spendere un impulso curativo quando attiva questo oggetto per conferire alla creatura un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo valore di impulso curativo. L'elefante di marmo può trasportare una o più creature Grandi o inferiori e dal peso totale non superiore a 500 kg. Se sulla sua groppa viene collocato un peso superiore a 500 kg, la creatura scompare e non può essere evocata di nuovo prima che il personaggio si sia sottoposto a un riposo esteso.

Elefante di Marmo

Animato naturale Enorme (cavalcatura)

Iniziativa come l'evocatore Sensi Percezione +8

PF 15; Sanguinante 7

CA 20; Tempra 20, Riflessi 16, Volontà 18

Velocità 8

† **Calpestare** (standard; a volontà)

+11 contro CA; 1d10 + 7 danni, e il bersaglio viene buttato a terra pronto.

Carica Travolgente (quando è cavalcato da una creatura amichevole di 10° livello o superiore) ♦ **Cavalcatura**

Quando carica, l'elefante può muoversi attraverso lo spazio di una creatura Media o inferiore ed effettuare un attacco di calpestare contro quella creatura. L'elefante di marmo deve terminare la sua mossa in quadretti non occupati, e il cavaliere può comunque attaccare alla fine del movimento della sua cavalcatura.

Allineamento Senza allineamento

For 25 (+12)

Des 13 (+6)

Linguaggi -

Sag 16 (+8)

Cos 21 (+10)

Int 2 (+1)

Car 9 (+4)

Leone d'Oro

Livello 12

Questa statua d'oro brunito raffigura un leone che balza sulla preda.

Oggetto meraviglioso 13.000 mo

Potere (Giornaliero ♦ Evocazione): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere per evocare un leone con la pelliccia dorata (vedi sotto per le statistiche). Come azione gratuita, il personaggio può spendere un impulso curativo quando attiva questo oggetto per conferire alla creatura un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo valore di impulso curativo.

Leone d'Oro

Animato naturale Grande

Iniziativa come l'evocatore Sensi Percezione +14; visione crepuscolare

PF 17; Sanguinante 8

CA 23; Tempra 21, Riflessi 22, Volontà 20

Velocità 8

† **Artiglio** (standard; a volontà)

+13 contro CA; 1d8 + 4 danni.

† **Balzare sulla Preda** (standard; a volontà)

Il leone d'oro si muove fino a 8 quadretti e compie due attacchi con gli artigli contro lo stesso bersaglio. Se entrambi gli attacchi colpiscono, il bersaglio è afferrato (finché non sfugge). Questo potere può essere usato come parte di una carica.

Allineamento Senza allineamento

For 18 (+10)

Des 20 (+11)

Linguaggi -

Sag 17 (+9)

Cos 17 (+9)

Int 2 (+2)

Car 10 (+6)

Mosca d'Ebano

Livello 9

Questa scultura di colore scuro raffigura una mosca, e può essere usata per evocare un enorme insetto che il personaggio può cavalcare.

Oggetto meraviglioso 4.200 mo

Potere (Giornaliero + Evocazione): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere per evocare una mosca nera gigante (vedi sotto per le statistiche). Come azione gratuita, il personaggio può spendere un impulso curativo quando attiva questo oggetto per conferire alla creatura un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo valore di impulso curativo.

La mosca può trasportare un personaggio Medio o Piccolo di peso non superiore a 150 kg. Se sulla sua groppa viene collocato un peso superiore a 150 kg, la creatura scompare e non può essere evocata di nuovo prima che il personaggio si sia sottoposto a un riposo esteso.

Mosca d'Ebano

Animato naturale Grande (cavalcatura)

Iniziativa come l'evocatore **Sensi** Percezione +5

PF 14; **Sanguinante** 7

CA 18; **Tempra** 16; **Riflessi** 16; **Volontà** 14

Velocità 4, volo 10; volo esteso 15

† **Morso** (standard; a volontà)

+12 contro CA; 1d6 + 4 danni.

Agilità Aerea (quando è cavalcata da una creatura amichevole di 9° livello o superiore) ♦ **Cavalcatura**

Il cavaliere di una mosca d'ebano ottiene un bonus di +1 a tutte le difese quando la mosca è in volo.

Allineamento Senza allineamento

For 14 (+16)

Des 17 (+7)

Linguaggi -

Sag 12 (+5)

Cos 16 (+7)

Int 2 (+0)

Car 6 (+2)

Ragno di Ematite

Livello 11

Questo piccolo ragno scolpito nell'ematite rossa può diventare mostruosamente reale quando il personaggio lo desidera.

Oggetto meraviglioso 9.000 mo

Potere (Giornaliero + Evocazione): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere per evocare un ragno fatto di ematite (vedi sotto per le statistiche). Come azione gratuita, il personaggio può spendere un impulso curativo quando attiva questo oggetto per conferire alla creatura un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo valore di impulso curativo.

Potere (A volontà): Azione standard. Il ragno di ematite ricarica il suo potere morso velenoso.

Ragno di Ematite

Animato naturale Grande

Iniziativa come l'evocatore **Sensi** Percezione +7; percezione tellurica 5

PF 16; **Sanguinante** 8

CA 22; **Tempra** 21; **Riflessi** 20; **Volontà** 18

Immunità malattia, veleno

Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno)

† **Morso** (standard; a volontà)

+13 contro CA; 1d8 + 5 danni.

† **Morso Velenoso** (standard; incontro) ♦ **Veleno**

+13 contro CA; 1d8 + 5 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento

Abilità Furtività +14

For 20 (+10)

Des 18 (+9)

Linguaggi -

Sag 15 (+7)

Cos 18 (+9)

Int 1 (+0)

Car 10 (+5)

BORSA DEI TRUCCHI

Queste piccole borse di cuoio esistono in una varietà di colori, fra i quali il più comune è il grigio. Una borsa dei trucchi può essere usata per evocare una bestia obbediente; per attivare il potere della borsa il personaggio deve spendere un impulso curativo, che non gli conferisce nessun altro beneficio.

Quando usa una borsa dei trucchi per evocare una creatura, essa appare in uno spazio non occupato entro 5 quadretti dal personaggio; lo spazio deve essere abbastanza grande per contenere la creatura senza obbligarla a stringersi. La creatura obbedisce solo al personaggio, rispondendo ai comandi impartiti in qualsiasi lingua. La creatura rimane fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti. La creatura evocata agisce allo stesso conteggio di iniziativa del personaggio. Ogni azione che compie costa al personaggio un'azione minore (che viene usata per darle ordini), e la creatura evocata non può superare la sua normale dotazione di azioni (una standard, una di movimento e una minore) durante il suo turno. Se il personaggio non spende azioni minori nel suo turno per comandare la creatura, questa rimane dove si trova senza compiere alcuna azione per quel turno.

Una creatura evocata è un gregario (MM 281). Non dispone di impulsi curativi, non può essere guarita, e non può ottenere punti ferita temporanei. Quando è ridotta a 0 o meno punti ferita, la creatura evocata scompare.

Se un oggetto viene collocato nella borsa dei trucchi, la borsa smette di funzionare finché l'oggetto non viene rimosso. Una borsa dei trucchi usata come semplice contenitore ha una capienza di 1,5 kg.

BORSE DEI TRUCCHI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
8	Borsa dei trucchi, grigio	3.400
18	Borsa dei trucchi, ruggine	85.000
28	Borsa dei trucchi, vermiglio	2.125.000

Borsa dei Trucchi, Grigio

Livello 8

Questa semplice borsa di cuoio produce bestiole selvatiche che il personaggio può inviare contro i suoi nemici.

Oggetto meraviglioso 3.400 mo

Potere (Giornaliero + Evocazione): Azione standard. Il personaggio può usare la borsa per evocare un gregario Minuscolo (vedi sotto per le statistiche). Tirare 1d8 per determinare quale bestia viene prodotta, e modificare le statistiche come appropriato:

- 1: Pipistrello; questa creatura possiede anche una velocità di volo 6.
- 2: Topo; questa creatura possiede anche scurovisione.
- 3: Gatto; questa creatura butta anche a terra il bersaglio quando colpisce.
- 4: Faina; questa creatura non provoca attacchi di opportunità quando si muove.
- 5: Serpente; questa creatura infligge anche 2 danni da veleno quando colpisce.
- 6: Tasso; questa creatura ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire.
- 7: Ragno; questa creatura possiede anche una velocità di scalata 6.
- 8: Scorpione; questa creatura infligge 1 danno da veleno continuato (tiro salvezza termina) quando colpisce.

Bestiola Evocata (Borsa Grigia) Livello 8 Gregario

Bestia naturale Minuscola

Iniziativa come l'evocatore **Sensi** Percezione +8; visione crepuscolare

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.

CA 18; **Tempra** 17, **Riflessi** 18, **Volontà** 16**Velocità** 6⊕ **Morso o Artiglio** (standard; a volontà)

+11 contro CA; 4 danni.

Allineamento Senza allineamento**Linguaggi** -**For** 6 (+2) **Des** 12 (+5)**Sag** 9 (+3)**Cos** 11 (+4)**Int** 2 (+0)**Car** 6 (+2)**Borsa del Trucchi, Ruggine**

Livello 18

*Questa pregevole borsa di cuoio evoca animali predatori che obbediscono a semplici comandi.***Oggetto meraviglioso** 85.000 mo**Potere (Giornaliero + Evocazione):** Azione standard. Il

personaggio può usare la borsa per evocare un gregario Grande (vedi sotto per le statistiche). Tirare 1d8 per determinare quale bestia viene prodotta, e modificare le statistiche come appropriato:

1: Orso; quando questa creatura colpisce con il suo attacco basilare in mischia, il bersaglio è afferrato (finché non sfugge).

2: Scimmia; quando questa creatura colpisce con il suo attacco basilare in mischia, il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

3: Lupo; quando questa creatura colpisce con il suo attacco basilare in mischia, il bersaglio viene buttato a terra prono.

4: Toro; quando questa creatura colpisce con il suo attacco basilare in mischia, il bersaglio viene anche spinto di 2 quadretti.

5: Ragno; quando questa creatura colpisce con il suo attacco basilare in mischia, il bersaglio subisce anche 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

6: Cavallo da guerra; il cavaliere di questa creatura ottiene un bonus di +5 ai tiri dei danni quando è in sella.

7: Behemoth codamazza; questa creatura può effettuare un attacco basilare in mischia con la sua coda: portata 2; +21 contro CA; 7 danni.

8: Draco dell'ira; questa creatura infligge 10 danni anziché 7 danni quando colpisce.

Bestia Evocata (Borsa Ruggine) Livello 18 Gregario

Bestia naturale Grande

Iniziativa come l'evocatore **Sensi** Percezione +9; visione crepuscolare

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.

CA 28; **Tempra** 28, **Riflessi** 26, **Volontà** 24**Velocità** 6⊕ **Morso o Artiglio** (standard; a volontà)

+21 contro CA; 7 danni.

Allineamento Senza allineamento**Linguaggi** -**For** 18 (+13)**Des** 14 (+11)**Sag** 10 (+9)**Cos** 14 (+11)**Int** 2 (+5)**Car** 10 (+9)**Borsa del Trucchi, Vermiglio**

Livello 28

*Su questa splendida borsa di cuoio sono incise immagini di bestie, non diverse da quelle che può evocare affinché combattano a fianco del personaggio.***Oggetto meraviglioso** 2.125.000 mo**Potere (Giornaliero + Evocazione):** Azione standard. Il

personaggio può usare la borsa per evocare un gregario Grande o Enorme (vedi sotto per le statistiche). Tirare 1d8 per determinare quale bestia viene prodotta, e modificare le statistiche come appropriato:

1: Behemoth spinacremisi Grande; quando questa creatura colpisce con il suo attacco basilare in mischia (coda), il bersaglio subisce anche 5 danni continuati (tiro salvezza termina) e viene buttato a terra prono.

2: Costrittore morsaschiacciante Grande; quando questa creatura colpisce con il suo attacco basilare in mischia (morso), il bersaglio viene anche afferrato (finché non sfugge).

3: Ragno lama Grande; l'attacco basilare in mischia di questa creatura (artiglio) non ha portata, ma influenza invece tutti i nemici in una emanazione ravvicinata 1.

4: Basilisco occhio di pietra Grande; quando questa creatura colpisce con il suo attacco basilare in mischia (morso), il bersaglio è anche immobilizzato (tiro salvezza termina).

5: Viverna Grande; questa creatura possiede una velocità di volo 8, e quando colpisce con il suo attacco basilare in mischia (coda), il bersaglio subisce anche 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

6: Guulvorg Enorme; quando questa creatura colpisce con il suo attacco basilare in mischia (morso), il bersaglio subisce 15 danni anziché 10 e viene buttato a terra prono.

7: Gorgone di ferro Grande; quando questa creatura colpisce con il suo attacco basilare in mischia (corna), infligge 20 danni anziché 10, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti.

8: Vermeiena Enorme; l'attacco basilare in mischia di questa creatura (morso) ha portata 3, e se colpisce, il bersaglio viene anche trascinato di 2 quadretti ed è rallentato (tiro salvezza termina).

Bestia Evocata (Borsa Vermiglia) Livello 28 Gregario

Bestia naturale Grande o Enorme

Iniziativa come l'evocatore **Sensi** Percezione +14; visione crepuscolare

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.

CA 38; **Tempra** 38, **Riflessi** 36, **Volontà** 33**Velocità** 6⊕ **Morso, Artiglio, Corna, o Coda** (standard; a volontà)

Portata 2; +31 contro CA; 10 danni.

Allineamento Senza allineamento**Linguaggi** -**For** 23 (+20)**Des** 18 (+18)**Sag** 10 (+14)**Cos** 18 (+18)**Int** 2 (+10)**Car** 12 (+15)

OGGETTI CONSUMABILI

Un vero avventuriero tiene sempre quattro spazi liberi sulla sua cintura: uno per una pozione, uno per una pozione, uno per una pozione e uno per una pozione.

Sebbene manchino della longevità di altri articoli magici, gli oggetti consumabili sono essenziali per la sopravvivenza di qualsiasi gruppo di avventurieri. Che il gruppo osservi un'equa ripartizione di pozioni guaritrici, mantenga una scorta di elisir che potenziano gli attacchi o trasporti una riserva di reagenti letali, si tratta sempre di eccellenti contromisure ai pericoli dell'esplorazione dei dungeon.

Questa sezione è divisa in quattro sottosezioni. Per prima cosa sono descritte le pozioni e gli elisir, ognuno con la capacità di potenziare un singolo personaggio per un breve periodo di tempo. Poi vengono le pietre da affilatura, che conferiscono bonus agli attacchi basati sulle armi. Il terzo insieme include un assortimento di oggetti che non rientrano facilmente in altre categorie, mentre per ultimi sono elencati i reagenti, che svolgono la stessa funzione delle pietre da affilatura per gli attacchi non basati sulle armi.

POZIONI ED ELISIR

Pozioni ed elisir sono liquidi magici contenuti in fiaschette o piccole ampolle.

Affinché si verifichi l'effetto magico, le pozioni o elisir devono essere ingeriti. Di solito, bere una pozione o elisir è un'azione minore. Somministrare una pozione o elisir a una creatura svenuta è invece solitamente un'azione standard.

La differenza tra una pozione e un elisir è che una pozione di solito richiede che il bevitore spenda un impulso curativo per attivarne il potere, mentre un elisir non ha questo requisito. Tuttavia, l'ingestione di un elisir conta come un uso di potere giornaliero degli oggetti magici (MdG 226), mentre non è così per la maggior parte delle pozioni.

POZIONI ED ELISIR

Liv	Nome	Prezzo (mo)
4	Pozione della resistenza	40
5	Elisir dell'attitudine	50
5	Pozione della chiarezza	50
5	Pozione della progenie della tomba	50
5	Pozione dello spirito	50
6	Pozione dello scarabeo di fuoco	75
7	Elisir del soffio del drago	100
7	Pozione dell'imitazione	100
7	Pozione dello scudo vitale	100
8	Elisir dell'accuratezza	125
8	Elisir dei riflessi	125
8	Elisir della tempra	125

POZIONI ED ELISIR (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
8	Elisir della volontà	125
8	Pozione dello scudo tempestoso	125
9	Pozione della rigenerazione	160
9	Pozione del vigore	160
10	Pozione della chiarezza	200
10	Pozione del kruthik	200
10	Pozione dello spirito	200
11	Elisir della velocità	350
13	Elisir dell'accuratezza	650
13	Elisir dei riflessi	650
13	Elisir della tempra	650
13	Elisir della volontà	650
14	Pozione della resistenza	800
15	Elisir dell'attitudine	1.000
15	Pozione della chiarezza	1.000
15	Pozione della progenie della cripta	1.000
15	Pozione dello spirito	1.000
16	Elisir dell'invisibilità	1.800
17	Elisir del soffio del drago	2.600
17	Pozione dell'imitazione	2.600
17	Pozione dello scudo vitale	2.600
18	Elisir dell'accuratezza	3.400
18	Elisir dei riflessi	3.400
18	Elisir della tempra	3.400
18	Elisir della volontà	3.400
18	Pozione dello scudo tempestoso	3.400
19	Pozione della rigenerazione	4.200
19	Pozione del vigore	4.200
20	Pozione della chiarezza	5.000
20	Pozione del ragno	5.000
20	Pozione dello spirito	5.000
21	Elisir del volo	9.000
23	Elisir dell'accuratezza	17.000
23	Elisir dei riflessi	17.000
23	Elisir della tempra	17.000
23	Elisir della volontà	17.000
24	Pozione della resistenza	21.000
25	Elisir dell'attitudine	25.000
25	Pozione della chiarezza	25.000
25	Pozione della progenie della morte	25.000
25	Pozione dello spirito	25.000
27	Elisir del soffio del drago	65.000
27	Pozione dell'imitazione	65.000
27	Pozione dello scudo vitale	65.000
28	Elisir dell'accuratezza	85.000
28	Elisir dei riflessi	85.000
28	Elisir della tempra	85.000
28	Elisir della volontà	85.000
28	Pozione dello scudo tempestoso	85.000
29	Pozione della rigenerazione	105.000
29	Pozione del vigore	105.000
30	Pozione della chiarezza	125.000
30	Pozione dello spirito	125.000



Elisir dell'Accuratezza

Livello 8+

Inghiottendo questo liquido azzurro e amaro, il personaggio può colpire con maggiore precisione.

Liv 8	125 mo	Liv 23	17.000 mo
Liv 13	650 mo	Liv 28	85.000 mo
Liv 18	3.400 mo		

Elisir

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere dopo avere bevuto l'elisir. Una volta durante l'incontro, può usare un'azione gratuita per ottenere un bonus di potere a un singolo tiro per colpire pari a 5 meno metà del suo livello.

Livello 13: 8 meno metà del suo livello.

Livello 18: 10 meno metà del suo livello.

Livello 23: 13 meno metà del suo livello.

Livello 28: 15 meno metà del suo livello.

Speciale: L'ingestione di questo elisir conta come un uso di potere giornaliero degli oggetti magici.

Elisir dell'Attitudine

Livello 5+

Questa dolce brodaglia color ambra amplifica le capacità innate di chi la beve.

Liv 5	50 mo	Liv 25	25.000 mo
Liv 15	1.000 mo		

Elisir

Potere (Consumabile): Azione minore. Per 1 ora, il personaggio ottiene un bonus di potere +1 alle prove di un'abilità a sua scelta.

Livello 15: Bonus di potere +3.

Livello 25: Bonus di potere +5.

Speciale: L'ingestione di questo elisir conta come un uso di potere giornaliero degli oggetti magici.

Elisir dell'Invisibilità

Livello 16

Con un sorso di questo liquido insapore color avorio, il personaggio svanisce dalla vista.

Elisir 1.800 mo

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio beve l'elisir e diventa invisibile fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti, quale dei due limiti sia raggiunto prima. L'effetto termina se il personaggio attacca.

Speciale: L'ingestione di questo elisir conta come un uso di potere giornaliero degli oggetti magici.

Elisir dei Riflessi

Livello 8+

Dopo avere bevuto questo leggero liquido rosato, il personaggio diventa più veloce.

Liv 8	125 mo	Liv 23	17.000 mo
Liv 13	650 mo	Liv 28	85.000 mo
Liv 18	3.400 mo		

Elisir

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere dopo avere bevuto l'elisir. Una volta durante questo incontro, può usare un'azione di interruzione immediata quando verrebbe colpito da un attacco per ottenere una difesa di Riflessi 25 contro un singolo attacco. Questo valore sostituisce la sua normale difesa di Riflessi contro quell'attacco.

Livello 13: Difesa di Riflessi 30.

Livello 18: Difesa di Riflessi 35.

Livello 23: Difesa di Riflessi 40.

Livello 28: Difesa di Riflessi 45.

Speciale: L'ingestione di questo elisir conta come un uso di potere giornaliero degli oggetti magici.



Elisir del Soffio del Drago

Livello 7+

Che sia gelido, acidulo o crepitante di energia, questo liquido conferisce al bevitore una potente emissione di soffio del drago.

Liv 7	100 mo	Liv 27	65.000 mo
Liv 17	2.600 mo		

Elisir

Potere (Consumabile + Acido, Freddo, Fulmine, Fuoco, o Veleno): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere dopo avere bevuto l'elisir. Fino alla fine dell'incontro, ottiene un attacco a volontà che richiede un'azione standard per essere compiuto: Propagazione ravvicinata 3; +10 contro Riflessi; se colpisce, infligge 2d6 + modificatore di Costituzione danni di un tipo determinato al momento della creazione dell'elisir: acido, freddo, fulmine, fuoco, o veleno.

Livello 17: +20 contro Riflessi; 3d6 + modificatore di Costituzione danni.

Livello 27: +30 contro Riflessi; 4d6 + modificatore di Costituzione danni.

Speciale: L'ingestione di questo elisir conta come un uso di potere giornaliero degli oggetti magici.

Elisir della Tempra

Livello 8+

Dopo avere bevuto questo viscoso liquido fucsia, il corpo del personaggio diventa più robusto.

Liv 8	125 mo	Liv 23	17.000 mo
Liv 13	650 mo	Liv 28	85.000 mo
Liv 18	3.400 mo		

Elisir

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere dopo avere bevuto l'elisir. Una volta durante questo incontro, può usare un'azione di interruzione immediata quando verrebbe colpito da un attacco per ottenere una difesa di Tempra 25 contro un singolo attacco. Questo valore sostituisce la sua normale difesa di Tempra contro quell'attacco.

Livello 13: Difesa di Tempra 30.

Livello 18: Difesa di Tempra 35.

Livello 23: Difesa di Tempra 40.

Livello 28: Difesa di Tempra 45.

Speciale: L'ingestione di questo elisir conta come un uso di potere giornaliero degli oggetti magici.

Elisir della Velocità

Livello 11

Questo infuso color zaffiro crepita di energia e aumenta la velocità del personaggio.

Elisir 350 mo

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio beve l'elisir e ottiene un bonus di potere +2 alla sua velocità per 1 ora.

Speciale: L'ingestione di questo elisir conta come un uso di potere giornaliero degli oggetti magici.

Elisir del Volo

Livello 21

Dopo che ha bevuto questa mistura fluorescente ed effervescente, i piedi del personaggio si sollevano da terra.

Elisir 9.000 mo

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio ottiene una velocità di volo 8 (fluttuare) fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti, quale dei due limiti sia raggiunto prima. Quando l'effetto finisce, il personaggio fluttua di 30 metri verso il terreno. Se non si trova su una superficie orizzontale abbastanza solida da sostenere il suo peso alla fine di questa distanza, cade sulla superficie adatta più vicina, subendo i normali danni da caduta.

Speciale: L'ingestione di questo elisir conta come un uso di potere giornaliero degli oggetti magici.

Elisir della Volontà

Livello 8+

Dopo avere bevuto questo liquido bianco gorgogliante, la mente del personaggio diventa più resistente.

Liv 8 125 mo

Liv 23 17.000 mo

Liv 13 650 mo

Liv 28 85.000 mo

Liv 18 3.400 mo

Elisir

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere dopo avere bevuto l'elisir. Una volta durante questo incontro, può usare un'azione di interruzione immediata quando verrebbe colpito da un attacco per ottenere una difesa di Volontà 25 contro un singolo attacco. Questo valore sostituisce la sua normale difesa di Volontà contro quell'attacco.

Livello 13: Difesa di Volontà 30.

Livello 18: Difesa di Volontà 35.

Livello 23: Difesa di Volontà 40.

Livello 28: Difesa di Volontà 45.

Speciale: L'ingestione di questo elisir conta come un uso di potere giornaliero degli oggetti magici.

Pozione della Chiarezza

Livello 5+

Questo fresco liquido grigio-azzurro affina l'acutezza fisica e mentale del personaggio in un momento critico.

Liv 5 50 mo

Liv 20 5.000 mo

Liv 10 200 mo

Liv 25 25.000 mo

Liv 15 1.000 mo

Liv 30 125.000 mo

Pozione

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può ingerire questa pozione e spendere un impulso curativo. Non recupera punti ferita come al solito. Invece, una volta durante l'incontro e come azione gratuita, può ripetere un tiro del d20 che ha appena effettuato, ottenendo un bonus di +1 nel secondo tentativo. Deve accettare il risultato del secondo tiro.

Livello 10: Bonus +2.

Livello 15: Bonus +3.

Livello 20: Bonus +4.

Livello 25: Bonus +5.

Livello 30: Bonus +6.

Pozione dell'Imitazione

Livello 7+

Questo amaro liquido arancione ha la consistenza del miele e consente al personaggio di adottare un camuffamento istantaneo.

Liv 7 100 mo

Liv 27 65.000 mo

Liv 17 2.600 mo

Pozione

Potere (Consumabile + Illusione): Azione minore. Il personaggio può ingerire questa pozione e spendere un impulso curativo. Non recupera punti ferita come al solito. Invece, può alterare il suo aspetto tramite un'illusione, apparendo con le sembianze di una specifica creatura umanoide entro la sua linea di visuale. Ottiene anche gli indumenti, i manierismi, la voce e le peculiarità della parlata di quella creatura. L'effetto dura per 5 minuti o finché il personaggio non lo interrompe (un'azione gratuita). Il personaggio riceve un bonus di potere +5 alle prove di Raggiare effettuate per farsi passare per la creatura che sta imitando.

Livello 17: Bonus +10.

Livello 27: Bonus +15.

Pozione del Krothik

Livello 10

Questo immondo intruglio conferisce un'esplosione di salute e ricopre il personaggio di sottili placche argentee che lo proteggono dall'acido.

Pozione 200 mo

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può ingerire questa pozione e spendere un impulso curativo. Non recupera punti ferita come al solito. Invece, ottiene 15 punti ferita temporanei e resistenza 5 acido fino alla fine dell'incontro.

Pozione della Progenie della Cripta

Livello 15

Questo liquido viscoso odora vagamente di morte, eppure rinvigorisce il personaggio contro le malattie e i veleni.

Pozione 1.000 mo

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può ingerire questa pozione e spendere un impulso curativo. Non recupera punti ferita come al solito. Invece, ottiene resistenza 10 necrotico e resistenza 10 veleno fino alla fine dell'incontro. Riceve inoltre un bonus di potere +5 alla prossima prova di Tenacia contro qualsiasi malattia di livello 15 o inferiore.

Pozione della Progenie della Morte

Livello 25

Grigio scuro e inodore, questo liquido sbarra il passo a malattie e veleni.

Pozione 25.000 mo

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può ingerire questa pozione e spendere un impulso curativo. Non recupera punti ferita come al solito. Invece, ottiene resistenza 15 necrotico e resistenza 15 veleno fino alla fine dell'incontro. Riceve inoltre un bonus di potere +5 alla prossima prova di Tenacia contro qualsiasi malattia di livello 25 o inferiore.

Pozione della Progenie della Tomba Livello 5

Questo liquido violaceo e putrescente contrasta le malattie e i veleni.

Pozione 50 mo

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può ingerire questa pozione e spendere un impulso curativo. Non recupera punti ferita come al solito. Invece, ottiene resistenza 5 necrotico e resistenza 5 veleno fino alla fine dell'incontro. Riceve inoltre un bonus di potere +5 alla prossima prova di Tenacia contro qualsiasi malattia di livello 5 o inferiore.

Pozione del Ragno Livello 20

Questa miscela color seppia e dall'odore pungente conferisce la resistenza dei ragni ai danni e al veleno.

Pozione 5.000 mo

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può ingerire questa pozione e spendere un impulso curativo. Non recupera punti ferita come al solito. Invece, ottiene 20 punti ferita temporanei e resistenza 10 veleno fino alla fine dell'incontro.

Pozione della Resistenza Livello 4+

Il colore e l'odore di questa pozione variano a seconda della protezione che conferisce.

Liv 4 40 mo Liv 24 21.000 mo

Liv 14 800 mo

Pozione

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può ingerire questa pozione e spendere un impulso curativo. Non recupera punti ferita come al solito. Invece, ottiene resistenza 5 ai danni di un tipo specifico fino alla fine dell'incontro. Il tipo dei danni resistiti (acido, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, psichico, tuono, o veleno) viene determinato al momento della creazione della pozione. Su un personaggio può avere effetto solo una pozione della resistenza alla volta.

Livello 14: Ottiene resistenza 10 ai danni del tipo specificato.

Livello 24: Ottiene resistenza 15 ai danni del tipo specificato.

Pozione della Rigenerazione Livello 9+

Se il personaggio risulta ferito in modo abbastanza grave dopo avere bevuto questa pozione color ruggine e odorosa di rame, guarisce rapidamente.

Liv 9 160 mo Liv 29 105.000 mo

Liv 19 4.200 mo

Pozione

Potere (Consumabile + Guarigione): Azione minore. Il personaggio può ingerire questa pozione e spendere un impulso curativo. Non recupera punti ferita come al solito. Invece, ottiene rigenerazione 5 fino alla fine dell'incontro. Se non è sanguinante all'inizio del suo turno mentre questo effetto è in corso, non recupera punti ferita e la rigenerazione è interrotta fino all'inizio del suo turno successivo.

Livello 19: Ottiene rigenerazione 10.

Livello 29: Ottiene rigenerazione 15.

Pozione dello Scarabeo di Fuoco Livello 6

Gli occhi del personaggio lampeggiano debolmente e la sua pelle si scurisce e assume una consistenza chitinoso quando beve questa pozione rossa e fumante.

Pozione 75 mo

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può ingerire questa pozione e spendere un impulso curativo. Non recupera punti ferita come al solito. Invece, ottiene 5 punti ferita temporanei e resistenza 5 fuoco fino alla fine dell'incontro.

Pozione dello Scudo Tempestoso Livello 8+

Quando il personaggio ingerisce questa bevanda di colore grigio ardesia e odorosa di ozono, la sua pelle assume una colorazione metallica.

Liv 8 125 mo

Liv 28 85.000 mo

Liv 18 3.400 mo

Elisir

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può ingerire questa pozione e spendere un impulso curativo. Non recupera punti ferita come al solito. Invece, una volta durante l'incontro può usare una interruzione immediata per ottenere resistenza 15 fulmine o resistenza 15 tuono contro un singolo attacco.

Livello 18: Resistenza 25 fulmine o resistenza 25 tuono.

Livello 28: Resistenza 35 fulmine o resistenza 35 tuono.

Pozione dello Scudo Vitale Livello 7+

Questa pozione color limone fa da scudo contro l'energia necrotica.

Liv 7 100 mo

Liv 27 65.000 mo

Liv 17 2.600 mo

Pozione

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può ingerire questa pozione e spendere un impulso curativo. Non recupera punti ferita come al solito. Invece, una volta durante l'incontro può usare una interruzione immediata per ottenere resistenza 15 necrotico contro un singolo attacco.

Livello 17: Resistenza 25 necrotico.

Livello 27: Resistenza 35 necrotico.



Pozione dello scudo vitale

Pozione dello Spirito

Livello 5+

Questa pozione dal profumo di lavanda aiuta a mantenere in vita lo spirito vitale del personaggio.

Liv 5	50 mo	Liv 20	5.000 mo
Liv 10	200 mo	Liv 25	25.000 mo
Liv 15	1.000 mo	Liv 30	125.000 mo

Pozione

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può ingerire questa pozione e spendere un impulso curativo. Non recupera punti ferita come al solito. Invece, ottiene un bonus di potere +1 ai tiri salvezza contro la morte fino alla fine dell'incontro.

Livello 10: Bonus +2.

Livello 15: Bonus +3.

Livello 20: Bonus +4.

Livello 25: Bonus +5.

Livello 30: Bonus +6.

Pozione del Vigore

Livello 9+

Questo liquido vermiglio rinvigorisce il personaggio, almeno temporaneamente.

Liv 9	160 mo	Liv 29	105.000 mo
Liv 19	4.200 mo		

Pozione

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può ingerire questa pozione e spendere un impulso curativo. Non recupera punti ferita come al solito. Invece, ottiene 15 punti ferita temporanei.

Livello 19: Ottiene 25 punti ferita temporanei.

Livello 29: Ottiene 35 punti ferita temporanei.

PIETRE DA AFFILATURA

È possibile usare una pietra da affilatura magica su qualsiasi arma in mischia o a distanza impugnata da un personaggio. Questa è un'azione minore che distrugge la pietra da affilatura.

Usare una pietra da affilatura conta come uso di un potere giornaliero degli oggetti magici. L'uso di una seconda pietra da affilatura sulla stessa arma sovrascrive qualsiasi effetto da pietra da affilatura già presente su quell'arma.

PIETRE DA AFFILATURA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
6	Pietra da affilatura potenziante	75
7	Pietra da affilatura congelante	100
9	Pietra da affilatura velenosa	160
10	Pietra da affilatura corrosiva	200
10	Pietra da affilatura tempestosa	200
10	Pietra da affilatura bruciante	200
11	Pietra da affilatura potenziante	350
16	Pietra da affilatura potenziante	1.800
17	Pietra da affilatura congelante	2.600
19	Pietra da affilatura velenosa	4.200
20	Pietra da affilatura corrosiva	5.000
20	Pietra da affilatura tempestosa	5.000
20	Pietra da affilatura bruciante	5.000
21	Pietra da affilatura potenziante	9.000
26	Pietra da affilatura potenziante	45.000
27	Pietra da affilatura congelante	65.000
29	Pietra da affilatura velenosa	105.000
30	Pietra da affilatura corrosiva	125.000
30	Pietra da affilatura tempestosa	125.000
30	Pietra da affilatura bruciante	125.000

Pietra da Affilatura Bruciante Livello 10+

Quando il personaggio passa questa pietra di ossidiana sulla superficie della sua arma, essa si ricopre di un residuo oleoso.

Liv 10 200 mo Liv 30 125.000 mo
Liv 20 5.000 mo

Pietra da affilatura

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può appoggiare questa pietra su un'arma in mischia o a distanza da lui impugnata. Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi creatura colpita da un attacco di quell'arma ottiene vulnerabilità 5 fuoco contro il primo attacco che le provoca danni da fuoco.
Livello 20: Vulnerabilità 10 fuoco.
Livello 30: Vulnerabilità 15 fuoco.

Pietra da Affilatura Congelante Livello 7+

Un'arma affilata con questa pietra cristallina di colore bianco azzurrino diventa gelida al tocco.

Liv 7 100 mo Liv 27 65.000 mo
Liv 17 2.600 mo

Pietra da affilatura

Potere (Consumabile + Freddo): Azione minore. Il personaggio può appoggiare questa pietra su un'arma in mischia o a distanza da lui impugnata. Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi attacco riuscito con quell'arma infligge 2 danni da freddo extra.
Livello 20: 4 danni da freddo extra.
Livello 30: 6 danni da freddo extra.

Pietra da Affilatura Corrosiva Livello 10+

Questa pietra color verde gocciola acido quando viene appoggiata su un'arma.

Liv 10 200 mo Liv 30 125.000 mo
Liv 20 5.000 mo

Pietra da affilatura

Potere (Consumabile + Acido): Azione minore. Il personaggio può appoggiare questa pietra su un'arma in mischia o a distanza da lui impugnata. Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi attacco riuscito con quell'arma infligge 2 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).
Livello 20: 4 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).
Livello 30: 6 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Pietra da Affilatura Potenziante Livello 6+

Questa pietra da affilatura grezza conferisce temporaneamente a un'arma un potenziamento magico.

Liv 6 75 mo Liv 21 9.000 mo
Liv 11 350 mo Liv 26 45.000 mo
Liv 16 1.800 mo

Pietra da affilatura

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio può appoggiare questa pietra su un'arma in mischia o a distanza da lui impugnata. L'arma ottiene un bonus di potenziamento +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni fino alla fine dell'incontro. Ciò non ha effetto sui dadi di danno extra o su altri effetti speciali applicati quando ottiene un colpo critico con l'arma.
Livello 11: Bonus di potenziamento +3.
Livello 16: Bonus di potenziamento +4.
Livello 21: Bonus di potenziamento +5.
Livello 26: Bonus di potenziamento +6.



Pietra da Affilatura Tempestosa Livello 10+

Questa pietra da affilatura di ferro non lavorato conferisce all'arma uno scintillio elettrico.

Liv 10 200 mo Liv 30 125.000 mo
Liv 20 5.000 mo

Pietra da affilatura

Potere (Consumabile + Fulmine): Azione minore. Il personaggio può appoggiare questa pietra su un'arma in mischia o a distanza da lui impugnata. Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi attacco riuscito con quell'arma infligge 2 danni da fulmine extra a ogni nemico entro 2 quadretti dal bersaglio; il bersaglio dell'attacco non subisce questi danni.
Livello 20: 4 danni da fulmine extra.
Livello 30: 6 danni da fulmine extra.

Pietra da Affilatura Velenosa Livello 9+

Questa pietra da affilatura di un malsano colore verde ricopre un'arma di tossine letali.

Liv 9 160 mo Liv 29 105.000 mo
Liv 19 4.200 mo

Pietra da affilatura

Potere (Consumabile + Veleno): Azione minore. Il personaggio può appoggiare questa pietra su un'arma in mischia o a distanza da lui impugnata. La prima creatura colpita con successo da quell'arma subisce 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).
Livello 19: 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).
Livello 29: 15 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

ALTRI OGGETTI CONSUMABILI

Se un oggetto si esaurisce dopo un solo utilizzo, ma non è una pozione, un elisir, un reagente o una pietra da affilatura, è descritto in questa sezione. Qui è incluso un assortimento di oggetti monouso che qualsiasi avventuriero prudente dovrebbe pensare di portare con sé.

ALTRI OGGETTI CONSUMABILI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
3	Biscotto di pietrafarina	30
4	Chiodo sigillante	40
4	Sudario della vita	40
6	Sabbia della visione	75
10	Olio del ritorno alla carne	200
10	Sasso luminescente	200
11	Unguento della scurovisione	350
13	Biscotto di panfгато	650
20	Gemma del valore	5.000
21	Unguento della vista cieca	9.000
23	Idromele astrale	17.000

Biscotto di Panfгато

Livello 13

Questo biscotto duro ma gustoso amplifica le capacità di ripresa del personaggio per il resto della giornata.

Altro consumabile 650 mo

Proprietà: Un singolo biscotto di panfгато pesa 50 grammi e ha il valore nutritivo del cibo per una intera giornata.

Potere (Consumabile + Guarigione): Azione standard. Il personaggio mangia un biscotto di panfгато. Per le successive 12 ore, ottiene un bonus di potere +1 alle prove di Tenacia e recupera 1 punto ferita extra ogni volta che spende un impulso curativo.

Biscotto di Pietrafarina

Livello 3

Questo ruvido alimento nanico ha un pessimo sapore, ma permette di tirare avanti per un giorno intero.

Altro consumabile 30 mo

Proprietà: Un singolo biscotto di pietrafarina pesa 50 grammi e ha il valore nutritivo del cibo per una intera giornata.

Potere (Consumabile + Guarigione): Azione standard. Il personaggio mangia un biscotto di pietrafarina. Per le successive 12 ore, ottiene un bonus di potere +1 alle prove di Tenacia. In aggiunta, recupera 1 punto ferita extra la prossima volta che spende un impulso curativo in quella giornata.

Chiodo Sigillante

Livello 4

Questo spesso chiodo di ferro è decorato con simboli di interdizione e può tenere chiuso qualsiasi portale o contenitore.

Altro consumabile 40 mo

Potere (Consumabile): Azione standard. Quando il personaggio spinge questo chiodo contro una porta, forziere o altro oggetto chiudibile, esso si conficca magicamente in qualsiasi materiale di cui è composto l'oggetto, sigillandolo ermeticamente. Si considera come se il personaggio avesse usato un rituale Serratura Arcana con un risultato della prova di Arcano di 25.

Speciale: Il personaggio può usare il chiodo al posto del requisito costo delle componenti per un rituale Serratura Arcana. In questo caso, dovrà utilizzare il suo risultato della prova di Arcano anziché quello del chiodo.

Gemma del Valore

Livello 20

Questo zaffiro scintillante promette grandi ricompense agli audaci.

Altro consumabile 5.000 mo

Potere (Consumabile): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando spende un punto azione. Tirare 1d20 per determinare l'effetto, aggiungendo 1 al risultato per ogni pietra miliare raggiunta quel giorno dal personaggio. A prescindere dall'effetto ottenuto, la gemma si consuma e si trasforma in polvere.
 1-9: Ottiene un bonus di potere +1 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.
 10-19: Ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.
 20: Ottiene 1 punto azione. Il personaggio deve spendere questo punto azione prima della fine del suo turno successivo, altrimenti va perduto. Può spenderlo anche se ha già speso un punto azione durante questo incontro.
Speciale: Usare la gemma conta come un uso di potere giornaliero degli oggetti magici.

Chiodo sigillante



Idromele Astrale

Livello 23

Questa dolce bevanda effervescente soddisfa l'appetito e rigenera il corpo.

Altro consumabile 17.000 mo

Proprietà: Una singola fiaschetta di idromele astrale pesa 250 grammi e ha il valore nutritivo delle provviste (cibo e acqua) per una intera giornata.

Potere (Consumabile + Guarigione): Azione standard. Il personaggio beve la fiaschetta di idromele astrale. Per le successive 12 ore, ottiene un bonus di potere +2 alle prove di Tenacia e recupera 2 punti ferita extra ogni volta che spende un impulso curativo.

Olio del Ritorno alla Carne

Livello 10

Questo olio bianco latte ritrasforma in carne le creature pietrificate.

Liv 10 200 mo

Altro consumabile

Potere (Consumabile): Azione minore. Un bersaglio adiacente che sia stato pietrificato può usare un impulso curativo per rimuovere la condizione di pietrificazione. Se il bersaglio non ha più impulsi curativi, può invece subire danni pari al suo valore di impulso curativo per rimuovere la condizione. La resistenza conferita dalla condizione pietrificata non riduce questi danni.

Sabbia della Visione

Livello 6

Benedetta dai chierici di Ioun, questa sabbia scintillante e cristallina potenzia le divinazioni.

Altro consumabile 75 mo

Proprietà: Quando viene aggiunta alle normali componenti per la celebrazione di un rituale di divinazione, la sabbia della visione conferisce un bonus di potere +2 a una singola prova di abilità richiesta dal rituale.

Sasso Luminescente

Livello 10

Questo sasso delle dimensioni di un pugno chiuso emana una fioca luminescenza e può essere usato per creare un intenso lampo di luce radiosa che nuoce alle creature non morte.

Altro consumabile 200 mo

Proprietà: Un sasso luminescente irradia luce fioca in un raggio di 2 quadretti.

Potere (Consumabile + Radioso, Zona): Azione standard. Il personaggio può usare il sasso luminescente per creare una zona di luce intensa in una emanazione ad area 2 entro 5 quadretti da lui. Qualsiasi creatura non morta vulnerabile ai danni radiosi che entri o inizi il proprio turno nella zona viene influenzata come se avesse subito danni radiosi. Per esempio, uno scheletro con vulnerabilità 5 radioso subisce 5 danni radiosi se entra o inizia il suo turno nella zona. La zona rimane fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti, quale dei due limiti sia raggiunto prima. L'uso di questo potere riduce in polvere il sasso luminescente.

Sudario della Vita

Livello 4

Questo lenzuolo funebre di lino pulito protegge un cadavere dalle ingiurie del tempo e dai sacrilegi dei necromanti.

Altro consumabile 40 mo

Proprietà: Un cadavere avvolto in questo sudario non si decompone, non può essere toccato da una creatura non morta e non può divenire un non morto. Una volta avvolto intorno a un corpo, il sudario diventa polvere dopo 1 settimana.

Unguento della Scurovisione

Livello 11

L'oscurità diventa meno impenetrabile grazie a questa pomata nera.

Altro consumabile 350 mo

Potere (Consumabile): Azione standard. Il personaggio spalma questo unguento sulle sue palpebre chiuse. Ottiene scurovisione per 1 ora.

Unguento della Vista Cieca

Livello 21

Con questa crema bianca, il personaggio può percepire i pericoli visibili e invisibili.

Altro consumabile 9.000 mo

Potere (Consumabile): Azione standard. Il personaggio spalma questo unguento sulle sue palpebre chiuse. Ottiene vista cieca 10 fino alla fine dell'incontro.

REAGENTI

I reagenti amplificano l'effetto di un potere di tipo e livello specifici. Quando un reagente viene impiegato congiuntamente a un potere di attacco, il suo effetto si applica tipicamente a un solo bersaglio colpito da quel potere. Solo un singolo reagente può essere usato per amplificare un potere. Per poterlo usare, un personaggio deve tenerlo in mano (cosa che potrebbe richiedere un'azione minore per estrarlo da dove è custodito). Il reagente viene consumato durante l'azione del potere.

Ogni reagente influenza solo i poteri fino a uno specifico livello massimo. In alcuni casi, si possono usare versioni più raffinate o concentrate dello stesso reagente, capaci di influenzare poteri di livello massimo superiore. Queste versioni sono elencate nelle voci che seguono come varianti di livello più elevato dello stesso reagente.

REAGENTI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
7	Rosa del deserto	100
7	Scheggia di vetracciaio	100
8	Fogliaspendente	125
8	Trifoglio oscuro	125
9	Bile di drago nero	160
9	Icore del terrore	160
10	Ghiaccio fondamentale	200
10	Rosa fiammeggiante	200
10	Vite rampicante dei portali	200
14	Perla nera di caverna	800
15	Belladonna terribile	1.000
15	Polvere mentale	1.000
17	Rosa del deserto	2.600
17	Scheggia di vetracciaio	2.600
18	Fogliaspendente	3.400
18	Trifoglio oscuro	3.400
19	Bile di drago nero	4.200
19	Icore del terrore	4.200
20	Ghiaccio fondamentale	5.000
20	Rosa fiammeggiante	5.000
20	Vite rampicante dei portali	5.000
24	Perla nera di caverna	21.000
25	Belladonna terribile	25.000

REAGENTI (CONTINUA)

Liv	Nome	Prezzo (mo)
25	Polvere mentale	25.000
27	Rosa del deserto	65.000
27	Scheggia di vetracciaio	65.000
28	Fogliasplendente	85.000
28	Trifoglio oscuro	85.000
29	Bile di drago nero	105.000
29	Icore del terrore	105.000
30	Ghiaccio fondamentale	125.000
30	Rosa fiammeggiante	125.000
30	Vite rampicante dei portali	125.000

Belladonna Terribile

Livello 15+

Questa parente tossica della pianta di melanzana viene coltivata per potenziare gli effetti da veleno.

Liv 15 1.000 mo Liv 25 25.000 mo

Reagente

Potere (Consumabile): Azione gratuita. Il personaggio può spendere questo reagente quando usa un potere fino al 7° livello che include la parola chiave "veleno". Effettua due tiri per colpire con il potere e può usare il risultato migliore.

Livello 25: Potere fino al 17° livello.

Bile di Drago Nero

Livello 9+

Distillata dall'esofago di un drago nero, questa sostanza caustica rende i nemici più vulnerabili all'acido.

Liv 9 160 mo Liv 29 105.000 mo

Liv 19 4.200 mo

Reagente

Potere (Consumabile): Azione gratuita. Il personaggio può spendere questo reagente quando usa un potere fino al 5° livello che include la parola chiave "acido". Un bersaglio colpito dall'attacco (a scelta dell'attaccante) ottiene vulnerabilità 5 acido fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Livello 19: Potere fino al 15° livello, vulnerabilità 10 acido.

Livello 29: Potere fino al 25° livello, vulnerabilità 15 acido.

Fogliasplendente

Livello 8-

Queste foglie, che spuntano nelle foreste più antiche, non cadono mai dai rami neppure negli inverni più rigidi. Quando vengono usate, esplodono sprigionando la luce e l'energia in esse racchiuse.

Liv 8 125 mo Liv 28 85.000 mo

Liv 18 3.400 mo

Reagente

Potere (Consumabile): Azione gratuita. Il personaggio può spendere questo reagente quando usa un potere fino al 5° livello che include la parola chiave "radioso". Un bersaglio colpito dall'attacco (a scelta dell'attaccante) ottiene vulnerabilità 5 radioso fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Livello 18: Potere fino al 15° livello, vulnerabilità 10 radioso.

Livello 28: Potere fino al 25° livello, vulnerabilità 15 radioso.

Ghiaccio Fondamentale

Livello 10+

Grazie ai poteri amplificati tramite questo ghiaccio del Caos Elementale che non si scioglie mai, il personaggio può immobilizzare i suoi nemici.

Liv 10 200 mo Liv 30 125.000 mo

Liv 20 5.000 mo

Reagente

Potere (Consumabile): Azione gratuita. Il personaggio può spendere questo reagente quando usa un potere fino al 7° livello che include la parola chiave "freddo". Un bersaglio colpito è anche immobilizzato (tiro salvezza termina). Questo reagente non ha effetto se il potere immobilizza già il bersaglio.

Livello 20: Potere fino al 17° livello.

Livello 30: Potere fino al 27° livello.

Icore del Terrore

Livello 9+

Grazie a questa fiala di ammaliante sangue di pixie, il personaggio può terrorizzare i suoi nemici con maggiore efficacia.

Liv 9 160 mo

Liv 29 105.000 mo

Liv 19 4.200 mo

Reagente

Potere (Consumabile): Azione gratuita. Il personaggio può spendere questo reagente quando usa un potere fino al 5° livello che include la parola chiave "paura". Ogni bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza per terminare qualsiasi effetto che può essere terminato da tale tiro.

Livello 19: Potere fino al 15° livello.

Livello 29: Potere fino al 25° livello.

Perla Nera di Caverna

Livello 14+

Questa rara perla nera si trova nei laghi sotterranei ed è la preferita da mesmeristi e ipnotizzatori.

Liv 14 800 mo

Liv 24 21.000 mo

Reagente

Potere (Consumabile): Azione gratuita. Il personaggio può spendere questo reagente quando usa un potere fino al 7° livello che include la parola chiave "charme". Effettua due tiri per colpire con il potere e può usare il risultato migliore.

Livello 24: Potere fino al 17° livello.



Polvere Mentale

Livello 15+

Gli attacchi psichici risultano più micidiali quando il personaggio impiega come reagente il cervello polverizzato di un mind flayer.

Liv 15 1.000 mo Liv 25 25.000 mo

Reagente

Potere (Consumabile): Azione gratuita. Il personaggio può spendere questo reagente quando usa un potere fino al 7° livello che include la parola chiave "psichico". Effettua due tiri per colpire con il potere e può usare il risultato migliore.

Livello 25: Potere fino al 17° livello.

Rosa del Deserto

Livello 7+

Questi fiori gialli, che crescono solo nelle remote oasi del deserto, aiutano a mantenere attivi i poteri arcani e divini.

Liv 7 100 mo Liv 27 65.000 mo

Liv 17 2.600 mo

Reagente

Potere (Consumabile): Azione gratuita. Il personaggio può spendere questo reagente quando usa un potere arcano o divino fino al 5° livello. Nel round seguente, non deve usare un'azione per mantenere quel potere (per mantenerlo nei round successivi al secondo deve comunque spendere l'azione appropriata).

Livello 17: Potere fino al 15° livello.

Livello 27: Potere fino al 25° livello.

Rosa Fiammeggiante

Livello 10+

Le magie da fuoco del personaggio vengono potenziate da questa splendida rosa rosso sangue.

Liv 10 200 mo Liv 30 125.000 mo

Liv 20 5.000 mo

Reagente

Potere (Consumabile + Fuoco): Azione gratuita. Il personaggio può spendere questo reagente quando usa un potere fino al 7° livello che include la parola chiave "fuoco". Ogni bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Livello 20: Potere fino al 17° livello, 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Livello 30: Potere fino al 27° livello, 20 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Scheggia di Vetracciaio

Livello 7+

Resistente come l'acciaio, questa scheggia di vetro temperato aumenta la forza con cui un potere colpisce.

Liv 7 100 mo Liv 27 65.000 mo

Liv 17 2.600 mo

Reagente

Potere (Consumabile): Azione gratuita. Il personaggio può spendere questo reagente quando usa un potere fino al 7° livello che include la parola chiave "forza". Ogni bersaglio scorre di 1 quadretto.

Livello 17: Potere fino al 17° livello, scorre di 3 quadretti.

Livello 27: Potere fino al 27° livello, scorre di 5 quadretti.

Trifoglio Oscuro

Livello 8+

Questi trifogli sono identici nella forma alla comune varietà da giardino, ma la loro connessione alla Coltre Oscura agevola i poteri necrotici.

Liv 8 125 mo

Liv 28 85.000 mo

Liv 18 3.400 mo

Reagente

Potere (Consumabile): Azione gratuita. Il personaggio può spendere questo reagente quando usa un potere fino al 5° livello che include la parola chiave "necrotico". Un bersaglio colpito dall'attacco (a scelta dell'attaccante) ottiene vulnerabilità 5 necrotico fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Livello 18: Potere fino al 15° livello, vulnerabilità 10 necrotico.

Livello 28: Potere fino al 25° livello, vulnerabilità 15 necrotico.

Vite Rampicante dei Portali

Livello 10+

Questa pianta dai fiori rossi cresce sulla pietra di menhir e portali magici.

Liv 10 200 mo

Liv 30 125.000 mo

Liv 20 5.000 mo

Reagente

Potere (Consumabile + Teletrasporto): Azione gratuita. Il personaggio può spendere questo reagente quando usa un potere fino al 10° livello che include la parola chiave "teletrasporto". La distanza del teletrasporto aumenta di 2 quadretti.

Livello 20: Potere fino al 20° livello, aumenta di 5 quadretti.

Livello 30: Potere fino al 30° livello, aumenta di 10 quadretti.



APPENDICE 1

GLI OGGETTI magici sono i segni più tangibili del successo di un personaggio nelle avventure. Le armi, armature e strumenti incantati dei PG raccontano la storia di quanto sono arrivati lontano, quali sfide hanno affrontato e, cosa più importante, dicono che sono sopravvissuti a quelle sfide e possono ora vantarsene.

Tuttavia, man mano che i personaggi avanzano di livello, possono accumulare un esubero di oggetti magici che diventano sempre meno rilevanti, meno utili e meno eccezionali. Gli oggetti in esubero possono essere venduti o disincantati abbastanza facilmente, ma un giocatore può anche desiderare che un particolare oggetto che il suo personaggio ha ottenuto al 1° livello rimanga con lui per la sua intera carriera. Un altro potrebbe volere alterare o incrementare la potenza di un oggetto già esistente piuttosto che adottare un oggetto completamente nuovo e gettare via quello vecchio. Un altro ancora può coltivare il desiderio di possedere un oggetto che abbia una storia speciale, o uno che conceda al DM un aggancio narrativo sempre pronto da utilizzare.

Le regole in questo capitolo permettono a DM e giocatori di collocare e usare gli oggetti magici con maggiore facilità nella loro campagna, non soltanto impiegandoli come tesori o utensili, ma facendone elementi memorabili dell'universo di gioco.

OGGETTI UNICI

Uno dei metodi più tradizionali di personalizzare un oggetto magico in una campagna di D&D è quello di dargli una storia esclusiva. Grazie alla collaborazione tra giocatori e DM, è possibile creare oggetti magici specificamente adattati alla campagna, conferendo loro una qualità inimitabile con cui nessun manuale di regole standard può sperare di competere. Le gesta dei PG divengono allora parte integrante della storia di questi oggetti, e forse addirittura il suo capitolo più fulgido.

Un simile approccio alla narrazione condivisa funziona meglio se viene applicato con cura e moderazione, tuttavia. Fornire una storia degna di menzione ad alcuni oggetti selezionati raccolti dai personaggi può aumentare il divertimento; d'altro canto, rendere ogni oggetto una reliquia con una storia dettagliata e una pletora di segreti serve solo a fare in modo che nessuno di essi sia particolarmente speciale. È meglio far sì che le scelte di personalizzazione contino qualcosa permettendo che un numero limitato di oggetti unici facciano crescere la reputazione dei PG, piuttosto che riempire una campagna con oggetti che competono con i personaggi per importanza.

STORIA

Come nel caso di un personaggio, il passato di un oggetto può aiutare a creare una forte consapevolezza del suo posto nel mondo. Ogni campagna è unica, e gli oggetti

magici legati a persone, luoghi e miti del mondo di gioco non possono che essere peculiari. Quando la storia dell'oggetto diviene pertinente al flusso narrativo della campagna, il gioco ne guadagna in profondità.

La storia di un oggetto conquistato nel momento culminante di un'avventura può fornire l'impeto necessario a proiettare i personaggi verso nuove imprese, ma anche un oggetto che si trova fuori posto nel suo ambiente attuale o nelle mani del suo vecchio proprietario può servire come aggancio narrativo. I PG che tolgono uno scudo magico di Pelor dalle grinfie di un re degli orchi probabilmente si chiederanno come abbia fatto ad arrivarci, e rinarrano coinvolti in un mistero che potrebbe guidare la campagna in direzioni nuove.

I personaggi possono scoprire frammenti della storia e delle leggende che circondano un oggetto magico unico mediante prove di abilità (principalmente prove di conoscenze di Arcano o Storia), o anche nel corso di una sfida di abilità. In alternativa, un PNG può riconoscere l'oggetto e raccontarne la storia al nuovo proprietario. Una testimonianza sull'oggetto potrebbe essere rinvenuta tra le informazioni ottenute durante, dopo o addirittura prima che l'avventura in cui appare venga vissuta dai personaggi. A volte la storia di un oggetto è registrata sull'oggetto stesso, e potenti reliquie e artefatti sono capaci di raccontare le grandi saghe che li riguardano.

Quanto più comune e di basso livello è un oggetto, tanto meno è probabile che abbia una storia eccezionale. A meno che gli oggetti magici non siano rari nel mondo della campagna, è di certo possibile lasciare che un *pugnale +1* sia semplicemente questo, la maggior parte delle volte.



PERSONALITÀ E CARATTERE

Anche gli oggetti magici più comuni possono avere una loro personalità. La magia è una forza strana e meravigliosa, e l'energia arcana libera nel mondo può cambiare le persone e le cose che sfiora. Quindi, gli oggetti magici (specialmente quelli creati in tempi antichi o rinvenuti in ambienti ricchi di magia) possono sviluppare delle peculiarità.

Per esempio, la superficie di uno scudo magico potrebbe scurirsi come se fosse coperta di lividi o illuminarsi di un rosso rabbioso quando viene colpito durante una battaglia. Un'arma potrebbe urlare insulti contro i nemici del suo portatore nel primo round di combattimento. I guanti realizzati per un guaritore potrebbero diventare notevolmente più caldi ogni volta che il personaggio che li indossa si impegna in una mischia.

Tratti caratteriali come questi svolgono la stessa funzione delle peculiarità e i manierismi che il DM assegna ai PNG, aggiungendo colore narrativo minore agli oggetti e alla campagna nel suo insieme. Tuttavia, occorre fare attenzione a come vengono applicati e utilizzati: una peculiarità potrebbe costituire un piccolo svantaggio dell'oggetto, ma non dovrebbe mai influenzare negativamente la sua utilità, in particolare durante un combattimento.

INFLUENZA DEI PG

Il punto focale del gioco sono i personaggi. Qualsiasi oggetto magico che portino, qualunque sia la sua storia e il suo carattere, dovrebbe rispecchiare questo fatto. Le azioni di un PG possono avere un impatto sugli oggetti che porta, facendo loro assumere delle caratteristiche specifiche a seconda di come vengono usati da un personaggio potente e con un destino chiaro.

Concedere dei livelli di oggetto come tesoro (come descritto più avanti) è un modo per dare ai PG un grado di influenza sulla magia che portano nelle loro avventure. Un altro modo è creare peculiarità che non siano tanto un riflesso della storia di un oggetto, quanto piuttosto un esempio dell'influenza del personaggio che lo usa. Ciò risulta particolarmente appropriato quando un giocatore sceglie di usare un oggetto come aggancio per l'interpretazione del ruolo, ricompensando nello stesso tempo giocatore e perso-

naggio per avere interagito con il mondo di gioco in modo significativo. Per esempio, la preziosa ascia di un guerriero potrebbe iniziare a riecheggiare il suo grido di battaglia ogni volta che infligge un colpo critico. Lo scudo di un paladino potrebbe illuminarsi fulgidamente come simbolo della sua virtù quando combatte nemici giurati.

Questi oggetti ispirati dai personaggi possono persino essere riutilizzati in una nuova campagna, quando i loro epici proprietari sono passati nel reame del mito e dell'immortalità. Quando un nuovo PG rinviene queste reliquie leggendarie, i giocatori che hanno avuto come personaggi i proprietari originali degli oggetti avranno la soddisfazione di vedere che i loro sforzi interpretativi sopravvivono nel mondo che è stato teatro delle loro gesta eroiche.

ALLINEAMENTO

Gli oggetti magici possono essere fortemente allineati verso il bene o il male. Un oggetto con un allineamento definito potrebbe imporre una leggera penalità o svantaggio a un portatore con un allineamento differente. Un'arma magica o uno strumento potrebbe negargli una parte del suo pieno bonus di potenziamento, o i poteri di un oggetto magico potrebbero non funzionare in un momento cruciale. (Nei casi più estremi, un oggetto può semplicemente non funzionare nelle mani di un personaggio di allineamento diverso. Tuttavia, queste limitazioni sono tipicamente utili solo come agganci di narrazione.)

Non si dovrebbe mai permettere che le incompatibilità di allineamento vadano a costituire un intralcio permanente alla capacità di un personaggio di utilizzare un oggetto magico. (Per suggerimenti su come limitare in modo più equilibrato i poteri di un oggetto magico nelle mani di un personaggio "non idoneo" vedi "Bilanciamento di livello," più avanti.) I personaggi dovrebbero sempre avere la possibilità di guadagnarsi l'accesso alle piene facoltà di un oggetto. Per esempio, un PG potrebbe essere capace di redimere un oggetto malvagio che funziona solo parzialmente usandolo per compiere azioni buone. Un simile impegno costituisce una eccellente impresa minore, ma potrebbe anche diventare l'aggancio di una intera campagna.



DAVID GRIFITH

Il presupposto basilare adottato nel MdG è che ogni oggetto magico possiede un livello corrispondente sia al suo costo sia alla sua idoneità a fare parte del corredo di un personaggio. Tuttavia, il livello di un oggetto non è una restrizione al suo uso da parte dei PG: un guerriero di 1° livello sarebbe capacissimo di usare uno *spadone vorpal* +6, se riuscisse in qualche maniera a metterci le mani sopra!

In alternativa, il livello relativo può giocare un ruolo più importante nel modo in cui gli oggetti magici funzionano nella campagna. Anche se il concetto di livello in sé non ha un equivalente narrativo nel mondo di gioco, può suggerire una misura della potenza intrinseca tanto dei personaggi quanto dei loro oggetti magici. Di conseguenza, qualsiasi squilibrio tra il livello di un personaggio e quello della magia che impugna può avere delle ripercussioni nel gioco.

PENALITÀ BASATE SUL LIVELLO

Il DM deve sentirsi libero di porre restrizioni sul modo in cui funzionano gli oggetti magici, a seconda del loro livello. Le regole standard dei tesori (le quali partono dal presupposto che i PG possano trovare un oggetto fino a quattro livelli più alto del loro) sono un buon punto di partenza.

È del tutto ragionevole dichiarare che gli oggetti di livello superiore di cinque o più a quello di un personaggio semplicemente non funzionano nelle sue mani. In alternativa, limitazioni o penalità per l'uso di oggetti potenti da parte di personaggi di livello più basso possono essere assegnate quando l'occasione lo richiede. Per esempio, una potente arma magica potrebbe funzionare al suo livello normale ma imporre una penalità alle difese del portatore. Similmente, un oggetto difensivo potrebbe penalizzare tiri per colpire, tiri dei danni o entrambi. Un oggetto che conferisce un bonus a determinate prove di abilità potrebbe penalizzarne altre quando il suo potere investe un utilizzatore di basso livello, sopraffacendolo.

Penalità più estreme possono funzionare seguendo il modello di comportamento degli artefatti (vedi il Capitolo 9 della *Guida del Dungeon Master*). Un personaggio che impugna magie di alto livello potrebbe essere ispirato (o persino costretto) ad adottare gli obiettivi o lo scopo a breve termine dell'oggetto. Per esempio, un personaggio di 2° livello potrebbe sentire l'impulso di dare in beneficenza le sue ricchezze in eccesso sotto l'influsso di un *simbolo di speranza* +3, mentre un paladino di 10° livello potrebbe essere spinto a cercare vendetta contro il drago rosso anziano che ha ucciso il precedente proprietario del suo *spadone* +5.

Tuttavia, il DM dovrebbe usare questa tecnica solo di rado, e unicamente allo scopo di fare proseguire la campagna. Tentare di gestire gli inaspettati effetti secondari di una magia al di là della sua effettiva capacità d'uso può anche essere divertente per un personaggio; di solito lo è molto meno quando gli oggetti magici del PG limitano la sua capacità di prendere decisioni autonome.

Nell'interesse di uno svolgimento del gioco che sia divertente per tutti, a volte un DM potrebbe sentire la necessità di collocare nei tesori di un'avventura un oggetto magico di livello troppo alto rispetto a quello attuale del gruppo. Altre volte, il coraggio e la fortuna vedono i PG sconfiggere un nemico e impossessarsi oggetti che il DM non aveva alcuna intenzione di fare finire nelle loro mani. In entrambi i casi, i poteri di un oggetto magico avanzato possono essere bilanciati portandoli a un livello utilizzabile dai PG, e svelare la loro forza aggiuntiva con il passare del tempo. Questa tecnica funziona particolarmente bene per gli oggetti che hanno versioni di potenza più bassa, ma anche gli oggetti con un solo livello possono essere riequilibrati per un loro utilizzo a livelli inferiori.

Per esempio, diciamo che la storia del mondo accenni alla leggendaria *Lama di Travic*, un *sacro vendicatore* di 25° livello. Se il DM decide di inserire la spada nella campagna quando i PG sono ancora di basso livello, può farlo incorporando un aggancio narrativo in cui si dice che i poteri della spada vengono soppressi fino a quando non si verificano determinate condizioni.

Se viene rinvenuta quando i personaggi sono al 12° livello, la spada potrebbe funzionare come una normale *spada* +3, forse di un tipo che infligge danni radiosi nei colpi critici, come accenno ai suoi poteri latenti. Quando il suo portatore raggiunge più o meno il 15° livello, la spada può incrementare il suo bonus di potenziamento a +4 e aggiungere un bonus di +2 ai tiri dei danni inflitti con poteri radiosi attraverso l'arma.

Quando i PG salgono a un livello adatto per l'apparizione di un *sacro vendicatore* (21° livello o superiore), la spada esprime finalmente la piena potenza attribuita al possente Travic negli annali della storia. Potrebbe persino aumentare ulteriormente il suo potere diventando un *sacro vendicatore* di 30° livello quando il suo portatore raggiunge il 26° o il 27° livello, permettendo al nuovo proprietario di trascendere il passato mitico della leggendaria arma.

LIVELLI DI OGGETTO COME TESORO

A volte un oggetto magico entra nella campagna al livello corretto, ma un giocatore vuole tenerlo con sé anche quando il suo personaggio raggiunge livelli più alti invece di sostituirlo con uno più nuovo e più potente. In questo caso, il DM può permettere al PG di investire tesori monetari in rituali *Incantare Oggetto Magico* allo scopo di accrescere la potenza dell'oggetto (vedi "Incantare gli oggetti," più avanti). In alternativa, il DM può concedere come tesoro degli incrementi di livello dell'oggetto stesso.

I livelli di oggetto concessi come tesoro seguono gli stessi principi della normale collocazione di oggetti magici. Un incremento del bonus di potenziamento di un oggetto già esistente dovrebbe essere concesso solo quando i PG hanno raggiunto il livello appropriato per possedere oggetti magici con il bonus migliorato.



BILANCIAMENTO DEGLI OGGETTI MAGICI

Livello dell'oggetto	Bonus di potenziamento
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16-20	+4
21-25	+5
26-30	+6

Il valore dell'incremento del bonus di potenziamento di un oggetto è pari alla differenza di costo tra la forma dell'oggetto di livello più basso e quella di livello più alto. Questo valore dovrebbe essere sottratto principalmente dagli oggetti concessi come ricompense in un'avventura, e solo una piccola parte dovrebbe provenire dall'oro o altri tesori monetari.

Per esempio, un PG con una *armatura dello scavatore* +1 preferisce aumentare l'efficacia della sua armatura invece di cercarne un'altra più potente. Secondo la tabella, quel PG dovrebbe raggiungere un livello adatto a usare oggetti di 6° livello prima che tale incremento si possa verificare. Secondo il *Manuale del Giocatore*, la differenza di costo tra una *armatura dello scavatore* +1 e una *armatura dello scavatore* +2 è di 2.720 mo, grosso modo equivalente al costo di un oggetto magico di 7° livello. Il livello dell'oggetto può pertanto rimpiazzare un oggetto di 7° livello che verrebbe normalmente collocato come tesoro in quell'avventura (vedi "Pacchetti del tesoro" nel Capitolo 7 della *Guida del Dungeon Master*), mentre le 120 mo di differenza possono essere sottratte dal tesoro monetario. Allo stesso modo, l'incremento del bonus di potenziamento dell'armatura potrebbe prendere in parte il posto di un tesoro di 8° livello (del valore di 3.400 mo), mentre la differenza (680 mo) può essere col-

mata da un oggetto magico di 3° livello che abbia qualche utilità per il gruppo.

Questo sistema può anche essere usato per trasformare in oggetti magici gli oggetti comuni. La spada lunga non magica ricevuta in eredità da un PG potrebbe venire infusa di potere dall'esposizione alla magia o a una impresa eroica, diventando così un'arma magica esclusiva.

EVENTI POTENZIANTI

Che un oggetto magico diventi più potente tramite il bilanciamento di livello o la concessione di livelli di oggetto come tesoro, la natura di tale incremento dovrebbe sempre essere connessa a un evento potenziante. I punti di transizione in cui vengono svelati nuovi poteri di un oggetto dovrebbero essere momenti di trionfo per il proprietario e il gruppo nel suo insieme: la sconfitta di un importante avversario, il completamento di un'impresa maggiore e così via.

Questi eventi dovrebbero lasciare intendere ai giocatori e ai personaggi che nell'oggetto influenzato è avvenuto un cambiamento. Un essere proveniente da un altro piano potrebbe manifestarsi per ricompensare i PG per i loro servizi, infondendo di nuovo potere l'oggetto in questione. O forse la morte di un nemico implacabile infonde nel gruppo una energia soprannaturale che si concentra nell'arma che lo ha ucciso. Oppure una fonte arcana scoperta nel momento culminante dell'avventura potrebbe instillare un potere superiore in un singolo oggetto del gruppo. Comunque sia, l'effetto del potenziamento di un oggetto magico già esistente dovrebbe essere tanto impressionante quanto lampante.

INCANTARE GLI OGGETTI

L'uso del rituale *Incantare Oggetto Magico* è abbastanza chiaro, e consente ai personaggi di creare oggetti magici del loro livello o inferiore. Tuttavia, il rituale può anche essere usato per inserire una proprietà in un oggetto magico che non ne ha una, o per migliorare un oggetto magico trasformandolo in una versione più potente di 5 livelli superiore. Questo uso del rituale segue le stesse regole di incantare un oggetto magico partendo da un oggetto comune, ma ne riduce il costo. L'incantatore rituale deve comunque essere di livello sufficientemente alto per creare l'oggetto finale, ma paga solo la differenza di costo tra la versione finale e l'oggetto nella sua forma esistente.

Per esempio, un incantatore rituale di 5° livello desideroso di infondere in una *spada lunga* +1 (1° livello, 360 mo) le proprietà di una *spada lunga fiammeggiante* +1 (5° livello, 1.000 mo) deve pagare un costo delle componenti di sole 640 mo. Allo stesso modo, un incantatore rituale di 6° livello potrebbe spendere 1.440 mo per trasformare una *bacchetta* +1 (360 mo) in una *bacchetta* +2 (1.800 mo), mentre un incantatore rituale di 10° livello potrebbe spendere 4.640 mo per cambiare un completo di *cotta di maglia* +1 (360 mo) in una *cotta di maglia eroica* +2 (5.000 mo), operando così un enorme incremento nella potenza dell'armatura.

Il rituale Incantare Oggetto Magico non può convertire la proprietà di un oggetto in una proprietà diversa. Per esempio, un personaggio non può usarlo per trasformare una *spada lunga fiammeggiante +1* in una *spada lunga del furto vitale +1*. Tuttavia, a discrezione del DM, un personaggio può migliorare un oggetto magico trasformandolo in un altro oggetto con proprietà simili. Per esempio, un *arco tonante* potrebbe essere aggiornato in un *arco dell'esplosione tonante* in questo modo.

Come al solito, questo uso del rituale Incantare Oggetto Magico non permette a un personaggio di ignorare le restrizioni alla creazione di oggetti incantati. Un'arma a distanza non può ricevere una proprietà riservata alle armi in mischia, né il rituale può infondere in un paio di stivali un incantamento normalmente conferito a un oggetto della zona delle mani. Similmente, le proprietà e i poteri degli oggetti magici non possono essere accumulati gli uni sugli altri; pertanto, un personaggio non può conferire a un completo di *armatura silvana* anche la proprietà e il potere dell'*armatura di fogliolare*.

SPOSTARE LA MAGIA

Un ladro potrebbe trovare una potente armatura di pelle nel tesoro di un ogre, ma indossa solo il cuoio. Il simbolo sacro recuperato da un nemico caduto ha poteri formidabili, ma al chierico di Pelor del gruppo non va a genio l'idea di stringere fra le mani il sigillo di Vecna mentre prega. Il rituale Trasferire Incantamento aiuta i personaggi a personalizzare i loro oggetti magici spostando gli incantamenti da un oggetto a un altro.

TRASFERIRE INCANTAMENTO

Con grande cura e concentrazione, il personaggio estrae attentamente il potere magico da un oggetto e lo infonde in un altro.

Livello: 4 **Costo delle componenti:** 25 mo
Categoria: Creazione **Prezzo di mercato:** 175 mo
Tempo: 1 ora **Abilità chiave:** Arcano
Durata: Permanente (nessuna prova)

Il personaggio trasferisce le qualità magiche (proprietà, poteri e bonus di potenziamento) da un oggetto incantato a un altro. Deve mantenere il contatto con entrambi gli oggetti per tutta la durata del rituale. L'oggetto ricevente deve occupare la stessa zona oggetto (testa, cintura, armatura e via dicendo) ed essere dello stesso tipo (baccetta, verga, arma e così via) dell'oggetto originale. L'incantamento da trasferire deve essere valido anche per l'oggetto che lo riceve: pertanto, non si possono trasferire le proprietà delle armi a distanza nelle armi in mischia, le proprietà riservate esclusivamente alle armature di stoffa a una cotta di maglia, e così via.

Il personaggio può trasferire un incantamento a un oggetto che contiene già un incantamento di livello più basso, ma la magia precedentemente contenuta nell'oggetto va perduta. Per esempio, il bonus di potenziamento e il potere di un'*armatura di pelle coriacea +1* (5° livello) potrebbero essere trasferiti a un'*armatura di scaglie forgiata maledetta +1* (3° livello), ma il potere già esistente in quest'ultima verrebbe sovrascritto e andrebbe perduto. Non è invece possibile trasferire un incantamento in un oggetto che incorpora già un incantamento di livello più alto.

APPENDICE 2: OGGETTI MAGICI

La seguente sezione comprende una tabella generale di tutti gli oggetti magici descritti in Cripta dell'Avventuriero. Gli oggetti sono divisi per livello e disposti in ordine alfabetico. La voce di ogni oggetto include il suo livello, il nome e la zona oggetto che occupa.

Livello 1

Liv	Nome	Zona	Pag
1	Bardatura impenetrabile	Oggetto della cavalcatura	146
1	Benda della percezione	Testa	161
1	Cintura della resilienza	Cintura	132
1	Distanza +1	Arma	69
1	Gessetto eterno	Oggetto meraviglioso	172
1	Giaciglio riposante	Oggetto meraviglioso	172
1	Scudo galleggiante	Braccia	127

Livello 2

Liv	Nome	Zona	Pag
2	Amuleto della costanza +1	Collo	137
2	Amuleto della risolutezza fisica +1	Collo	138
2	Amuleto della risolutezza mentale +1	Collo	139

2	Artiglio sanguinario +1	Arma	65
2	Bastone difensivo +1	Bastone	98
2	Bastone della maestria sui dardi +1	Bastone	99
2	Bastone mnemonico +1	Bastone	99
2	Bastone di utilità +1	Bastone	101
2	Bracciali della dilazione	Braccia	123
2	Cristalli da lettura	Testa	162
2	Difensiva +1	Arma	68
2	Gemma del colloquio	Testa	164
2	Globo del languore debilitante +1	Globo	105
2	Gualdrappa speculare	Oggetto della cavalcatura	147
2	Ganti del lottatore	Mani	151
2	Imbracatura della schiena di mulo	Cintura	135
2	Immunizzante +1	Armatura	44
2	Inchiodante +1	Arma	71
2	Mago +1	Arma	73
2	Martello del patto +1	Arma	81
2	Martire +1	Armatura	46
2	Occhiali della vista d'aquila	Testa	166
2	Parata +1	Arma	75
2	Pietra focale del cacciatore	Oggetto meraviglioso	174

2	Repulsione +1	Armatura	48
2	Resistenza +1	Armatura	48
2	Riprovevole +1	Arma	76
2	Sacro guaritore +1	Arma	77
2	Sandali di fogliafatata	Piedi	155
2	Scarpe del giullare	Piedi	156
2	Scivolosa +1	Armatura	51
2	Scommettitore +1	Arma	77
2	Scudo di fogliascuro	Braccia	126
2	Scudo della guardia sanguigna	Braccia	127
2	Scudo del guardiano	Braccia	127
2	Scudo rasoio	Braccia	129
2	Scudo da torneo	Braccia	130
2	Simbolo di biasimo +1	Simbolo sacro	86
2	Simbolo di buona sorte +1	Simbolo sacro	87
2	Simbolo di divinità +1	Simbolo sacro	87
2	Simbolo di resilenza +1	Simbolo sacro	89
2	Spada del patto +1	Arma	82
2	Stendardo da battaglia dell'onore	Oggetto meraviglioso	179
2	Stivali della carica esperta	Piedi	156
2	Sudario della protezione	Oggetto meraviglioso	177
2	Tiro perfetto +1	Arma	79
2	Trovacarni +1	Arma	82
2	Tunica dei colori scintillanti +1	Armatura	54
2	Tunica degli occhi +1	Armatura	54
2	Urlante +1	Armatura	52
2	Utensile silente	Oggetto meraviglioso	178
2	Vacillamento +1	Arma	80
2	Verga della maledizione veloce +1	Verga	110
2	Verga dell'onore maledetto +1	Verga	110
2	Veterano +1	Armatura	52

Livello 3

Liv	Nome	Zona	Pag
3	Anatema delle scaglie +1	Arma	64
3	Appaiata +1	Arma	65
3	Avanguardia +1	Arma	65
3	Bacchetta della devastazione psichica +1	Bacchetta	92
3	Bacchetta delle fiamme +1	Bacchetta	92
3	Bacchetta di forza +1	Bacchetta	92
3	Bacchetta della forza soverchiante +1	Bacchetta	92
3	Bacchetta del freddo +1	Bacchetta	93
3	Bacchetta del fulgore +1	Bacchetta	93
3	Bacchetta del fuoco infernale +1	Bacchetta	93
3	Bacchetta del maestro di dardo incantato +1	Bacchetta	93
3	Bacchetta del maestro di deflagrazione mistica +1	Bacchetta	93
3	Bacchetta del maestro di empio fulgore +1	Bacchetta	94
3	Bacchetta del maestro di esplosione rovente +1	Bacchetta	94
3	Bacchetta del maestro di intimorire infernale +1	Bacchetta	94
3	Bacchetta del maestro di nubi di pugnali +1	Bacchetta	94

3	Bacchetta del maestro di onda tonante +1	Bacchetta	94
3	Bacchetta del maestro di raggio di gelo +1	Bacchetta	94
3	Bacchetta del maestro di sguardo penetrante +1	Bacchetta	95
3	Bacchetta del tuono +1	Bacchetta	95
3	Bastone della difesa suprema +1	Bastone	98
3	Bastone delle mani spettrali +1	Bastone	99
3	Bastone della radice terrestre +1	Bastone	100
3	Bastone della rovina +1	Bastone	100
3	Bastone di forza +1	Bastone	98
3	Bestiale +1	Armatura	40
3	Biancaffiamma +1	Armatura	41
3	Biscotto di pietrafarina	Consumabile	191
3	Bracciali delle fiamme	Braccia	123
3	Bruciapelo +1	Arma	66
3	Cintura del picchiatore	Cintura	132
3	Cuore indomito +1	Arma	68
3	Diadema della seconda possibilità	Testa	163
3	Fendibrecce +1	Armatura	42
3	Ferri della velocità	Oggetto della cavalcatura	146
3	Globo del dolce rifugio +1	Globo	103
3	Globo dell'estrema imposizione +1	Globo	104
3	Globo dell'evocazione giudiziosa +1	Globo	104
3	Globo della forza insormontabile +1	Globo	104
3	Globo degli scambi sfortunati +1	Globo	105
3	Globo della vista lontana +1	Globo	106
3	Grasso di vipera +1	Armatura	44
3	Incoraggiante +1	Armatura	45
3	Inevitabile +1	Arma	71
3	Insidiosa +1	Arma	71
3	Ispiratrice +1	Arma	71
3	Lama della fortuna +1	Arma	81
3	Lanterna fluttuante	Oggetto meraviglioso	173
3	Lenti dell'arcanista	Testa	164
3	Litogenita +1	Armatura	46
3	Mantello del chirurgo +1	Collo	141
3	Migliorante +1	Armatura	46
3	Ornamento della vigilanza +1	Collo	143
3	Pelle di serpente +1	Armatura	47
3	Prodezze +1	Armatura	48
3	Rapida +1	Arma	76
3	Risanamento +1	Armatura	48
3	Sella della forza	Oggetto della cavalcatura	147
3	Simbolo di confronto +1	Simbolo sacro	87
3	Simbolo di portata divina +1	Simbolo sacro	89
3	Spilla dello scudo +1	Collo	143
3	Spilla senza rimpianti +1	Collo	143
3	Sprezzante +1	Arma	78
3	Stendardo da battaglia della guarigione	Oggetto meraviglioso	179
3	Stivali della furtività	Piedi	157
3	Sudario dell'imbrunire +1	Collo	144
3	Trafiggente +1	Arma	79

3	Tunica degli aculei +1	Armatura	53
3	Tunica della pelle di pietra +1	Armatura	54
3	Verga crudele +1	Verga	108
3	Verga della deflagrazione +1	Verga	108
3	Verga del trasferimento maligno +1	Verga	112
3	Versatile +1	Armatura	52
3	Vitalizzante +1	Armatura	53

Livello 4

Liv	Nome	Zona	Pag
4	Acida +1	Arma	63
4	Artigli da scalata	Mani	148
4	Bastone della luce +1	Bastone	98
4	Bastone dello sciame fatato +1	Bastone	100
4	Bastone della visione impareggiabile +1	Bastone	101
4	Bavero del recupero +1	Coilo	139
4	Bracciali sanguinari	Braccia	124
4	Briglie dell'evocazione +1	Oggetto meraviglioso	169
4	Briglie fantasma	Oggetto della cavalcatura	146
4	Campanella del risveglio	Oggetto meraviglioso	170
4	Cane d'onice	Oggetto meraviglioso	181
4	Casco delle tattiche	Testa	161
4	Chiodo sigillante	Consumabile	191
4	Cintura della vipera	Cintura	133
4	Comunitaria +1	Arma	67
4	Copribraccia di foglia fatata	Braccia	125
4	Corridori selvaggi	Piedi	154
4	Cristallo +1	Armatura	41
4	Dono dell'amico	Oggetto del compagno	145
4	Elmo della mente irremovibile	Testa	164
4	Elmo dell'opportunità	Testa	164
4	Ferimento +1	Arma	69
4	Fortificante +1	Armatura	44
4	Furore combattivo +1	Arma	70
4	Gelida +1	Armatura	44
4	Globo dell'agonia armonica +1	Globo	102
4	Globo del fato imprevedibile +1	Globo	104
4	Guanti del prestigiatore	Mani	151
4	Guanti dello scorticamento	Mani	151
4	Guardamani del contrattacco	Braccia	125
4	Lacerante +1	Arma	71
4	Lama del giuramento +1	Arma	81
4	Lama solare +1	Arma	81
4	Mantello della distorsione +1	Collo	141
4	Mantello del ferito che cammina +1	Collo	142
4	Medico +1	Arma	73
4	Mithral +1	Armatura	46
4	Morte cacciatrice +1	Arma	74
4	Ninnananna +1	Arma	74
4	Opportunista +1	Arma	74
4	Pelaurum +1	Armatura	47
4	Permanenza +1	Armatura	48
4	Pozione della resistenza	Consumabile	188
4	Rinforzante +1	Armatura	48
4	Salubre +1	Armatura	49

4	Scudo forgiato in battaglia	Braccia	126
4	Scudo della montagna	Braccia	128
4	Scudo degli occhi	Braccia	129
4	Sfavillante +1	Armatura	51
4	Simbolo di mortalità +1	Simbolo sacro	88
4	Simbolo di possanza astrale +1	Simbolo sacro	89
4	Simbolo di vendetta +1	Simbolo sacro	90
4	Spilla del guaritore +1	Collo	143
4	Stendardo da battaglia della possanza	Oggetto meraviglioso	180
4	Sudario della vita	Consumabile	192
4	Tunica della contingenza +1	Armatura	54
4	Verga del dragonide +1	Verga	108
4	Verga della maledizione sanguigna +1	Verga	110
4	Verga del viandante nell'ombra +1	Verga	112
4	Vigore +1	Armatura	53

Livello 5

Liv	Nome	Zona	Pag
5	Accampamento istantaneo	Oggetto meraviglioso	168
5	Agile +1	Armatura	40
5	Avvelenata +1	Arma	66
5	Balteo spinato	Cintura	131
5	Bastone dell'architetto +1	Bastone	97
5	Bracciali dei centri rapidi	Braccia	122
5	Bracciali spaccacorazze	Braccia	124
5	Briglie dell'azione rapida	Oggetto della cavalcatura	146
5	Cappa del saltimbanco +1	Collo	140
5	Confine celeste +1	Armatura	41
5	Cubitiere della seconda possibilità	Braccia	125
5	Destriero d'ossidiana	Oggetto meraviglioso	182
5	Difensore del compagno	Oggetto del compagno	145
5	Elisir dell'attitudine	Consumabile	186
5	Elmo del cervo	Testa	163
5	Fascia dei buoi	Cintura	133
5	Foderò dei rubini	Oggetto meraviglioso	171
5	Guanti dell'agilità	Mani	148
5	Guanti d'arme della parata	Mani	149
5	Gioiello del potere	Oggetto meraviglioso	172
5	Ladresca +1	Arma	72
5	Lampada del discernimento	Oggetto meraviglioso	172
5	Maschera del teschio	Testa	165
5	Occhiali del cinico	Testa	165
5	Occhiali della visione dell'aura	Testa	166
5	Pozione della chiarezza	Consumabile	187
5	Pozione della progenie della tomba	Consumabile	188
5	Pozione dello spirito	Consumabile	189
5	Redini Incantate	Oggetto meraviglioso	176
5	Sacchetto del platino	Oggetto meraviglioso	176
5	Sacrificio +1	Armatura	49
5	Scudo della bestia feroce	Braccia	126
5	Scudo di ferro freddo	Braccia	126
5	Scudo della luce scintillante +1	Braccia	128
5	Simbolo di destino rovinoso	Simbolo sacro	87
5	Sofferenza condivisa +1	Armatura	51

5	Stivali del passo sicuro	Piedi	158
5	Tattico +1	Armatura	52
5	Vendicativa +1	Arma	80
5	Zampe del gatto	Mani	153

Livello 6

Liv.	Nome	Zona	Pag
6	Afferrante +2	Arma	63
6	Bracciali dell'arciera	Braccia	122
6	Bracciali dei colpi tattici	Braccia	122
6	Bracciali di ferro freddo	Braccia	123
6	Bracciali della possanza mentale	Braccia	124
6	Cinghia dello spirito di drago	Cintura	131
6	Cinturaagliarda	Cintura	131
6	Cintura della tenacia	Cintura	132
6	Corona delle porte	Testa	162
6	Dinamica +2	Arma	68
6	Distanza +2	Arma	69
6	Elmo della consapevolezza vigile	Testa	163
6	Evocabile +2	Armatura	42
6	Fasce di ferro del potere	Braccia	125
6	Filatterio della divinità	Testa	164
6	Gemma poliglotta	Oggetto meraviglioso	172
6	Globo del dominio mentale +2	Globo	103
6	Globo della fuga inaccessibile +2	Globo	104
6	Guanti d'arme antiresistenza	Mani	148
6	Guanti d'arme ardenti	Mani	148
6	Guanti d'arme caustici	Mani	149
6	Guanti del lanciatore di coltelli	Mani	151
6	Guanti piegafortuna	Mani	151
6	Impostore +2	Armatura	45
6	Pietra da affilatura potenziante	Consumabile	190
6	Pozione dello scarabeo di fuoco	Consumabile	188
6	Rubino dell'occhio vigile	Oggetto meraviglioso	176
6	Sabbia della visione	Consumabile	192
6	Sacrificale +2	Arma	77
6	Sandali del passo preciso	Piedi	155
6	Scarponi del goblin	Piedi	156
6	Scudo divorafiamme	Braccia	126
6	Scudo da lancio	Braccia	128
6	Sella del martire	Oggetto della cavalcatura	147
6	Sigillo della compagnia	Oggetto del compagno	145
6	Solitario (cinabro)	Oggetto meraviglioso	177
6	Stivali dell'equilibrio	Piedi	157
6	Stivali del movimento libero	Piedi	158
6	Verga mercuriale +2	Verga	110

Livello 7

Liv.	Nome	Zona	Pag
7	Amuleto della costanza +2	Collo	137
7	Amuleto della risolutezza fisica +2	Collo	138
7	Amuleto della risolutezza mentale +2	Collo	139
7	Artiglio sanguinario +2	Arma	65
7	Bastone difensivo +2	Bastone	98
7	Bastone della maestria sui dardi +2	Bastone	99
7	Bastone mnemonico +2	Bastone	99
7	Bastone del serpente +2	Bastone	100

7	Bastone di utilità +2	Bastone	101
7	Benda del cacciatore	Testa	160
7	Bracciali rasolo	Braccia	124
7	Bracciali del teschio	Braccia	124
7	Bracciali traumatizzanti	Braccia	124
7	Candela offuscante	Oggetto meraviglioso	170
7	Cinghiette dell'aggressione	Piedi	154
7	Cintura della prestanza	Cintura	132
7	Cintura della ripresa	Cintura	132
7	Ciondolo del fiore di fuoco +2	Collo	140
7	Corda del contorsionista	Cintura	133
7	Corno dalla convocazione	Oggetto meraviglioso	171
7	Corona di foglie	Testa	161
7	Corona frenica	Testa	161
7	Difensiva +2	Arma	68
7	Elisir del soffio del drago	Consumabile	186
7	Fune del combattimento di schiavi	Cintura	134
7	Giara del vapore	Oggetto meraviglioso	172
7	Globo della contorsione spaziale +2	Globo	102
7	Globo del languore debilitante +2	Globo	105
7	Guanti d'arme gelidi	Mani	149
7	Guanti del fanciere	Mani	151
7	Immunizzante +2	Armatura	44
7	Inchiodante +2	Arma	71
7	Irrefutabile +2	Armatura	45
7	Lente della lettura	Oggetto meraviglioso	173
7	Mago +2	Arma	73
7	Martello del patto +2	Arma	81
7	Martire +2	Armatura	46
7	Moltiplicante +2	Arma	73
7	Parata +2	Arma	75
7	Perforante +2	Arma	75
7	Pietra da affilatura congelante	Consumabile	190
7	Pozione dell'imitazione	Consumabile	187
7	Pozione dello scudo vitale	Consumabile	188
7	Punizione +2	Arma	76
7	Repulsione +2	Armatura	48
7	Resistenza +2	Armatura	48
7	Riprovevole +2	Arma	76
7	Rosa del deserto	Consumabile	194
7	Sacro guaritore +2	Arma	77
7	Scheggia di vetracciaio	Consumabile	194
7	Scivolosa +2	Armatura	51
7	Scommettitore +2	Arma	77
7	Scudo di pelaurum	Braccia	129
7	Simbolo di biasimo +2	Simbolo sacro	86
7	Simbolo di buona sorte +2	Simbolo sacro	87
7	Simbolo di divinità +2	Simbolo sacro	87
7	Simbolo di libertà +2	Simbolo sacro	88
7	Simbolo di perseveranza +2	Simbolo sacro	88
7	Simbolo di resilienza +2	Simbolo sacro	89
7	Simbolo di scudo +2	Simbolo sacro	90
7	Soldato fantasma	Oggetto meraviglioso	176
7	Spada del patto +2	Arma	82
7	Stilo del traduttore	Oggetto meraviglioso	177
7	Stivali del maestro schermidore	Piedi	157
7	Sudario della reviviscenza	Oggetto meraviglioso	177
7	Tiro perfetto +2	Arma	79
7	Trasferimento +2	Arma	79

7	Trovacarni +2	Arma	82
7	Tunica dei colori scintillanti +2	Armatura	54
7	Tunica degli occhi +2	Armatura	54
7	Urlante +2	Armatura	52
7	Vacillamento +2	Arma	80
7	Verga della maledizione veloce +2	Verga	110
7	Verga dell'onore maledetto +2	Verga	110
7	Verga delle spine fatate +2	Verga	111
7	Veterano +2	Armatura	52

Livello 8

Liv	Nome	Zona	Pag
8	Adamantio +2	Arma	63
8	Aggraziata +2	Arma	63
8	Amuleto della resilienza +2	Collo	139
8	Amuleto tenace +2	Collo	139
8	Anatema dell'acqua +2	Arma	64
8	Anatema delle scaglie +2	Arma	64
8	Appaiata +2	Arma	65
8	Assassino +2	Arma	65
8	Astuzia +2	Arma	65
8	Avanguardia +2	Arma	65
8	Bacchetta della devastazione psichica +2	Bacchetta	92
8	Bacchetta delle fiamme +2	Bacchetta	92
8	Bacchetta di forza +2	Bacchetta	92
8	Bacchetta della forza soverchiante +2	Bacchetta	92
8	Bacchetta del freddo +2	Bacchetta	93
8	Bacchetta del fulgore +2	Bacchetta	93
8	Bacchetta del fuoco infernale +2	Bacchetta	93
8	Bacchetta del maestro di dardo incantato +2	Bacchetta	93
8	Bacchetta del maestro di deflagrazione mistica +2	Bacchetta	93
8	Bacchetta del maestro di empio fulgore +2	Bacchetta	94
8	Bacchetta del maestro di esplosione rovente +2	Bacchetta	94
8	Bacchetta del maestro di intimorire infernale +2	Bacchetta	94
8	Bacchetta del maestro di nube di pugnali +2	Bacchetta	94
8	Bacchetta del maestro di onda tonante +2	Bacchetta	94
8	Bacchetta del maestro di raggio di gelo +2	Bacchetta	94
8	Bacchetta del maestro di sguardo penetrante +2	Bacchetta	95
8	Bacchetta del tuono +2	Bacchetta	95
8	Balteo del posizionamento tattico	Cintura	131
8	Bastone della difesa suprema +2	Bastone	98
8	Bastone di forza +2	Bastone	98
8	Bastone delle mani spettrali +2	Bastone	99
8	Bastone della radice terrestre +2	Bastone	100
8	Bastone della rovina +2	Bastone	100
8	Bestiale +2	Armatura	40
8	Biancafiamma +2	Armatura	41
8	Borsa dei trucchi, grigio	Oggetto meraviglioso	183
8	Bracciali della manovra temeraria	Braccia	124

8	Bracciali del ringiovanimento	Braccia	124
8	Brucciapelo +2	Arma	66
8	Cinghia accentrante	Cintura	131
8	Cintura della robustezza	Cintura	132
8	Codamazza di giada	Oggetto meraviglioso	181
8	Colletto dell'eloquenza +2	Collo	140
8	Controllante +2	Arma	67
8	Copribraccia di ferromentale	Braccia	125
8	Cuffia di ferromentale	Testa	162
8	Cuore indomito +2	Arma	68
8	Decerebrante +2	Arma	68
8	Determinata +2	Arma	68
8	Diadema dell'indomabilità	Testa	163
8	Disco lunare di Sehanine +2	Simbolo sacro	84
8	Disco solare di Pelor +2	Simbolo sacro	84
8	Elisir dell'accuratezza	Consumabile	186
8	Elisir dei riflessi	Consumabile	186
8	Elisir della tempra	Consumabile	186
8	Elisir della volontà	Consumabile	187
8	Fendibrecce +2	Armatura	42
8	Ferro freddo +2	Arma	69
8	Ferro sanguinoso +2	Armatura	42
8	Feticcio del malocchio +2	Collo	141
8	Fiancheggiante +2	Arma	69
8	Finimenti del richiamo	Oggetto del compagno	145
8	Fogliaspendente	Consumabile	193
8	Forma di topo +2	Armatura	43
8	Forza +2	Arma	70
8	Fusciacca dell'irretimento	Cintura	134
8	Globo delle conseguenze inevitabili +2	Globo	102
8	Globo del dolce rifugio +2	Globo	103
8	Globo dell'estrema imposizione +2	Globo	104
8	Globo dell'evocazione giudiziosa +2	Globo	104
8	Globo della forza insormontabile +2	Globo	104
8	Globo degli scambi sfortunati +2	Globo	105
8	Globo del terrore cristallino +2	Globo	106
8	Globo della vista lontana +2	Globo	106
8	Grasso di vipera +2	Armatura	44
8	Guanti d'arme artiglio di tigre +2	Arma	80
8	Guanti d'arme consacrati	Mani	149
8	Guanti del cacciatore di taglie	Mani	150
8	Guanti della miscelazione mistica	Mani	151
8	Imbracatura del nuoto sicuro	Cintura	135
8	Incoraggiante +2	Armatura	45
8	Incudine indistruttibile di Moradin +2	Simbolo sacro	85
8	Inevitabile +2	Arma	71
8	Ingranaggio di Erathis +2	Simbolo sacro	85
8	Insidiosa +2	Arma	71
8	Intreccio di spine +2	Armatura	45
8	Ispiratrice +2	Arma	71
8	Lama della fortuna +2	Arma	81
8	Legnobronzo +2	Arma	72
8	Litogenita +2	Armatura	46
8	Maciullatrice +2	Arma	73
8	Mantello del chirurgo +2	Collo	141
8	Maschera di Melora +2	Simbolo sacro	85

8	Mazza della guarigione +2	Arma	81
8	Migliorante +2	Armatura	46
8	Occhiali della luce stellare	Testa	165
8	Occhio dell'inganno	Testa	166
8	Occhio di Ioun +2	Simbolo sacro	86
8	Occultata +2	Arma	74
8	Ornamento della vigilanza +2	Collo	143
8	Pelle di serpente +2	Armatura	47
8	Pietra di Avandra +2	Simbolo sacro	86
8	Piuma nera della Regina Corvo +2	Simbolo sacro	86
8	Polvere dell'intuizione arcana	Oggetto meraviglioso	175
8	Pozione dello scudo tempestoso	Consumabile	188
8	Prodezze +2	Armatura	48
8	Pugno di Kord +2	Simbolo sacro	86
8	Rapida +2	Arma	76
8	Risanamento +2	Armatura	48
8	Risoluta +2	Arma	76
8	Scaglia di drago di Bahamut +2	Simbolo sacro	86
8	Scudo della guardia draconica	Braccia	127
8	Scudo della manticora	Braccia	128
8	Scudo di mithral	Braccia	128
8	Scudo delle tempeste	Braccia	130
8	Sella della risolutezza	Oggetto della cavalcatura	147
8	Signore delle bestie +2	Armatura	51
8	Simbolo di confronto +2	Simbolo sacro	87
8	Simbolo di portata divina +2	Simbolo sacro	89
8	Sonaglio della morte	Oggetto meraviglioso	177
8	Spaccaterra +2	Arma	77
8	Spaventosa +2	Arma	78
8	Spilla dello scudo +2	Collo	143
8	Spilla senza rimpianti +2	Collo	143
8	Sprezzante +2	Arma	78
8	Stella di Corellon +2	Simbolo sacro	90
8	Stivali della celerità	Piedi	156
8	Stivali del quickling	Piedi	158
8	Stivali della risolutezza	Piedi	158
8	Sudario dell'imbrunire +2	Collo	144
8	Tabi del gatto	Piedi	159
8	Talismano del pacificatore +2	Collo	144
8	Talismano del recupero +2	Collo	144
8	Tiranno +2	Arma	79
8	Tiro veloce +2	Arma	79
8	Traffiggente +2	Arma	79
8	Trifoglio oscuro	Consumabile	194
8	Tunica degli aculei +2	Armatura	53
8	Tunica della pelle di pietra +2	Armatura	54
8	Ventaglio dei quattro venti	Oggetto meraviglioso	178
8	Verga crudele +2	Verga	108
8	Verga della deflagrazione +2	Verga	108
8	Verga degli Inferi +2	Verga	109
8	Verga della Selva Fatata +2	Verga	111
8	Verga della stella nascosta +2	Verga	111
8	Verga del trasferimento maligno +2	Verga	112
8	Versatile +2	Armatura	52
8	Vitalizzante +2	Armatura	53
8	Zanna del serpente +2	Armatura	53

Livello 9

Liv	Nome	Zona	Pag
9	Acida +2	Arma	63
9	Anatema dei demoni +2	Arma	64
9	Ancore incantate	Mani	148
9	Arpa armoniosa	Oggetto meraviglioso	169
9	Bastone della luce +2	Bastone	98
9	Bastone della prestanza elementale +2	Bastone	100
9	Bastone dello sciame fatato +2	Bastone	100
9	Bastone della visione impareggiabile +2	Bastone	101
9	Bavero del recupero +2	Collo	139
9	Bile di drago nero	Consumabile	193
9	Borraccia inesauribile	Oggetto meraviglioso	169
9	Bracciali di diamante	Braccia	123
9	Campione +2	Armatura	41
9	Cavallo marino di perla	Oggetto meraviglioso	181
9	Cintura del goliath	Cintura	132
9	Cintura rinforzante	Cintura	132
9	Comunitaria +2	Arma	67
9	Corona del retaggio infernale	Testa	162
9	Cotta della lucentezza speculare +2	Armatura	53
9	Cristallo +2	Armatura	41
9	Crociato +2	Arma	67
9	Faretra inesauribile	Oggetto meraviglioso	171
9	Ferimento +2	Arma	69
9	Ferri dello zefiro	Oggetto della cavalcatura	146
9	Fibra della terra +2	Armatura	43
9	Fortificante +2	Armatura	44
9	Furore combattivo +2	Arma	70
9	Gelida +2	Armatura	44
9	Giusto +2	Armatura	44
9	Globo dell'agonia armonica +2	Globo	102
9	Globo del fato imprevedibile +2	Globo	104
9	Guanti del centro sicuro	Mani	150
9	Guanti della conservazione	Mani	150
9	Icure del terrore	Consumabile	193
9	Laceracielo +2	Arma	71
9	Lacerante +2	Arma	71
9	Lama del giuramento +2	Arma	81
9	Lama solare +2	Arma	81
9	Mantello della distorsione +2	Collo	141
9	Mantello del ferito che cammina +2	Collo	142
9	Mantello dei prudenti +2	Collo	142
9	Mappa dell'orientamento	Oggetto meraviglioso	174
9	Medaglione della morte rimandata +2	Collo	143
9	Medico +2	Arma	73
9	Mithral +2	Armatura	46
9	Morte beffarda +2	Armatura	46
9	Morte cacciatrice +2	Arma	74
9	Mosca d'ebano	Oggetto meraviglioso	183
9	Nembo di tempesta +2	Armatura	47
9	Ninnananna +2	Arma	74
9	Occhiali del collezionista d'ossa	Testa	165
9	Opportunista +2	Arma	74
9	Pelaurum +2	Armatura	47
9	Permanenza +2	Armatura	48

9	Pietra da affilatura velenosa	Consumabile	190
9	Pollici verdi	Mani	153
9	Pozione della rigenerazione	Consumabile	188
9	Pozione del vigore	Consumabile	189
9	Riflessiva +2	Armatura	48
9	Rinforzante +2	Armatura	48
9	Rubapensieri +2	Arma	77
9	Salubre +2	Armatura	49
9	Scarsella del passaggio gelato	Oggetto meraviglioso	176
9	Scudo di acciaio angelico	Braccia	125
9	Scudo del baluardo sanguinante	Braccia	125
9	Scudo del contraccolpo	Braccia	126
9	Scudo del flusso d'ombra	Braccia	126
9	Scudo insanguinato	Braccia	127
9	Sfavillante +2	Armatura	51
9	Simbolo di mortalità +2	Simbolo sacro	88
9	Simbolo di penitenza +2	Simbolo sacro	88
9	Simbolo di possanza astrale +2	Simbolo sacro	89
9	Simbolo di vendetta +2	Simbolo sacro	90
9	Solare +2	Armatura	51
9	Sopravvissuto +2	Armatura	52
9	Spilla del guaritore +2	Collo	143
9	Sterminafate +2	Arma	78
9	Stivali del dinamismo	Piedi	157
9	Stivali delle molte piste	Piedi	157
9	Stivali della velocità furiosa	Piedi	159
9	Sventura del mutaforma +2	Arma	82
9	Teschio oscuro	Oggetto meraviglioso	178
9	Tunica della contingenza +2	Armatura	54
9	Vampirica +2	Arma	80
9	Verga della brutalità +2	Verga	108
9	Verga del dragonide +2	Verga	108
9	Verga della maledizione sanguigna +2	Verga	110
9	Verga prosciugavita +2	Verga	110
9	Verga del viandante nell'ombra +2	Verga	112
9	Vigore +2	Armatura	53

Livello 10

Liv	Nome	Zona	Pag
10	Agile +2	Armatura	40
10	Amica del brigante +2	Arma	62
10	Avvelenata +2	Arma	66
10	Balsamo del potere	Oggetto meraviglioso	169
10	Bacchetta precisa dello spruzzo colorato +2	Bacchetta	95
10	Bastone dell'accumulo energetico +2	Bastone	97
10	Bastone di acido e fiamme +2	Bastone	97
10	Bastone dell'architetto +2	Bastone	97
10	Benda dell'intelletto	Testa	161
10	Berretto della respirazione subacquea	Testa	161
10	Bracciali insanguinati	Braccia	123
10	Calamo del maestro delle spie	Oggetto meraviglioso	169
10	Campanella dell'interdizione	Oggetto meraviglioso	170
10	Cappa del saltimbanco +2	Collo	140
10	Cappello del camuffamento	Testa	161
10	Fuga inaccessibilecheletro	Oggetto meraviglioso	170
10	Cintura di sangue	Cintura	132

10	Ciotola della purezza	Oggetto meraviglioso	170
10	Collare del guardiano	Oggetto del compagno	145
10	Confine celeste +2	Armatura	41
10	Corridori dei muri	Piedi	154
10	Corridori dei rami	Piedi	154
10	Diadema di alloro	Testa	163
10	Elefante di marmo	Oggetto meraviglioso	182
10	Elmo della distorsione fiammeggiante	Testa	163
10	Fascia dello scudo	Cintura	133
10	Fodero della possanza sacra	Oggetto meraviglioso	171
10	Ghiaccio fondamentale	Consumabile	193
10	Giusto +2	Arma	70
10	Ganti d'arme della luccicanza	Mani	149
10	Ganti d'arme delle tempeste	Mani	149
10	Ganti dell'avversione	Mani	150
10	Ladresca +2	Arma	72
10	Lanciatori nanici	Mani	152
10	Lente del discernimento	Oggetto meraviglioso	173
10	Olio del ritorno alla carne	Consumabile	192
10	Paramani del contrattacco	Mani	152
10	Pietra da affilatura bruciante	Consumabile	190
10	Pietra da affilatura corrosiva	Consumabile	190
10	Pietra da affilatura tempestosa	Consumabile	190
10	Pozione della chiarezza	Consumabile	187
10	Polvere disincantante	Oggetto meraviglioso	175
10	Pozione del kruthik	Consumabile	187
10	Pozione dello spirito	Consumabile	189
10	Rivestimento da guerra +2	Armatura	49
10	Rosa fiammeggiante	Consumabile	194
10	Sacrificio +2	Armatura	49
10	Sasso luminescente	Consumabile	192
10	Scudo del guaritore	Braccia	127
10	Sfera di cristallo della spia	Oggetto meraviglioso	176
10	Simbolo di destino rovinoso	Simbolo sacro	87
10	Sofferenza condivisa +2	Armatura	51
10	Stivali di sabbia e mare	Piedi	158
10	Sudario nero +2	Arma	79
10	Tattico +2	Armatura	52
10	Vendicativa +2	Armatura	80
10	Verga della distorsione mentale +2	Verga	108
10	Verga della luce stellare +2	Verga	109
10	Vite rampicante dei portali	Consumabile	194

Livello 11

Liv	Nome	Zona	Pag
11	Afferrante +3	Arma	63
11	Arnesi dello scasso inarrestabile	Oggetto meraviglioso	168
11	Bardatura impenetrabile	Oggetto della cavalcatura	146
11	Battente +3	Arma	66
11	Benda della percezione	Testa	161
11	Bracciali delle lame infinite	Braccia	123
11	Bracciali del warlock	Braccia	125
11	Capro d'avorio del lavoro gravoso	Oggetto meraviglioso	181
11	Cintura della fermezza	Cintura	131
11	Cintura del ladro	Cintura	132
11	Cintura della resilienza	Cintura	132

11	Cintura del superstite	Cintura	132
11	Cintura totemica	Cintura	133
11	Corona delle porte	Testa	162
11	Diadema dell'assalto mentale	Testa	163
11	Dinamica +3	Arma	68
11	Distanza +3	Arma	69
11	Elisir della velocità	Consumabile	187
11	Evocabile +3	Armatura	42
11	Fusciacca del guaritore	Cintura	134
11	Fusione nera +3	Arma	70
11	Globo del dominio mentale +3	Globo	103
11	Globo della fuga inaccessibile +3	Globo	104
11	Guanti d'arme degli attacchi fulminei	Arma	148
11	Guanti del tiro lontano	Mani	152
11	Impostore +3	Arma	45
11	Maschera del movimento strisciante	Testa	165
11	Pantofole dell'assassino	Piedi	155
11	Pietra da affilatura potenziante	Consumabile	190
11	Ragno di ematite	Oggetto meraviglioso	183
11	Rimbalzante +3	Arma	76
11	Sacrificale +3	Arma	77
11	Scarpe del cascatore	Piedi	155
11	Solitario (citrino)	Oggetto meraviglioso	177
11	Stivali della danza	Piedi	157
11	Unguento della scurovisione	Consumabile	192
11	Verga mercuriale +3	Verga	110

Livello 12

Liv	Nome	Zona	Pag
12	Amuleto dell'assenza +3	Collo	137
12	Amuleto della costanza +3	Collo	137
12	Amuleto della risolutezza fisica +3	Collo	138
12	Amuleto della risolutezza mentale +3	Collo	139
12	Argilla elukiana +3	Arma	65
12	Artiglio sanguinario +3	Arma	65
12	Barra inamovibile	Oggetto meraviglioso	169
12	Bastone difensivo +3	Bastone	98
12	Bastone della maestria sui dardi +3	Bastone	99
12	Bastone mnemonico +3	Bastone	99
12	Bastone della morte bruciante +3	Bastone	99
12	Bastone del serpente +3	Bastone	100
12	Bastone di utilità +3	Bastone	101
12	Bracciali della dilazione	Braccia	123
12	Cintola dell'impeto combattivo	Cintura	131
12	Ciondolo del fiore di fuoco +3	Collo	140
12	Coltello dell'esodo	Oggetto meraviglioso	170
12	Difensiva +3	Arma	68
12	Fermaglio del nobile sacrificio +3	Collo	140
12	Finimenti della trasposizione	Oggetto del compagno	145
12	Forgiata oscura +3	Armatura	43
12	Fragranza di autorità	Oggetto meraviglioso	172
12	Frastagliata +3	Arma	70
12	Gemma del colloquio	Testa	164
12	Globo della contorsione spaziale +3	Globo	102
12	Globo del languore debilitante +3	Globo	105
12	Globo della pazzia improvvisa +3	Globo	105

12	Globo della stasi amplificata +3	Globo	106
12	Guanti del guaritore	Mani	150
12	Imbracatura della schiena di mulo	Cintura	135
12	Immunizzante +3	Armatura	44
12	Inchiodante +3	Arma	71
12	Irrefutabile +3	Armatura	45
12	Lama della notte +3	Arma	81
12	Leone d'oro	Oggetto meraviglioso	182
12	Mago +3	Arma	73
12	Martello del patto +3	Arma	81
12	Martire +3	Armatura	46
12	Moltiplicante +3	Arma	73
12	Occhiali della vista d'aquila	Testa	166
12	Parata +3	Arma	75
12	Perforante +3	Arma	75
12	Pianelle del passo spinoso	Piedi	155
12	Pietra del nemico	Oggetto meraviglioso	174
12	Punizione +3	Arma	76
12	Repulsione +3	Armatura	48
12	Resistenza +3	Armatura	48
12	Riprovevole +3	Arma	76
12	Sacro guaritore +3	Arma	77
12	Sandali della farfalla	Piedi	155
12	Schinieri del dragonide	Piedi	156
12	Scivolosa +3	Armatura	51
12	Scommettitore +3	Arma	77
12	Scudo di fogliascuro	Braccia	126
12	Scudo della guardia sanguigna	Braccia	127
12	Scudo del guardiano	Braccia	127
12	Scudo rasoio	Braccia	129
12	Scudo del rimbalzo	Braccia	129
12	Scudo taurino	Braccia	130
12	Scudo da torneo	Braccia	130
12	Sfarfallamento +3	Armatura	51
12	Simbolo di biasimo +3	Simbolo sacro	86
12	Simbolo di buona sorte +3	Simbolo sacro	87
12	Simbolo di divinità +3	Simbolo sacro	87
12	Simbolo di legame vitale +3	Simbolo sacro	88
12	Simbolo di libertà +3	Simbolo sacro	88
12	Simbolo di perseveranza +3	Simbolo sacro	88
12	Simbolo di resilienza +3	Simbolo sacro	89
12	Simbolo di scudo +3	Simbolo sacro	90
12	Spada del patto +3	Arma	82
12	Stivali d'assalto	Piedi	156
12	Stivali nanici	Piedi	158
12	Stringhe del passo fatato	Piedi	159
12	Tiro perfetto +3	Arma	79
12	Trasferimento +3	Arma	79
12	Trovacarni +3	Arma	82
12	Tunica dei colori scintillanti +3	Armatura	54
12	Tunica degli occhi +3	Armatura	54
12	Urlante +3	Armatura	52
12	Vacillamento +3	Arma	80
12	Verga dell'Inferno ribollente +3	Verga	109
12	Verga della maledizione veloce +3	Verga	110
12	Verga dell'onore maledetto +3	Verga	110
12	Verga delle spine fatate +3	Verga	111
12	Veterano +3	Armatura	52

Livello 13

Liv	Nome	Zona	Pag
13	Adamantio +3	Arma	63
13	Aggraziata +3	Arma	63
13	Amuleto della resilienza +3	Collo	138
13	Amuleto tenace +3	Collo	139
13	Anatema dell'acqua +3	Arma	64
13	Anatema delle scaglie +3	Arma	64
13	Appaiata +3	Arma	65
13	Argilla elukiana +3	Armatura	40
13	Assassino +3	Arma	65
13	Astuzia +3	Arma	65
13	Avanguardia +3	Arma	65
13	Bacchetta della devastazione psichica +3	Bacchetta	92
13	Bacchetta delle fiamme +3	Bacchetta	92
13	Bacchetta di forza +3	Bacchetta	92
13	Bacchetta della forza soverchiante +3	Bacchetta	92
13	Bacchetta del freddo +3	Bacchetta	93
13	Bacchetta del fulgore +3	Bacchetta	93
13	Bacchetta del fuoco infernale +3	Bacchetta	93
13	Bacchetta del maestro di dardo incantato +3	Bacchetta	93
13	Bacchetta del maestro di deflagrazione mistica +3	Bacchetta	93
13	Bacchetta del maestro di empio fulgore +3	Bacchetta	94
13	Bacchetta del maestro di esplosione rovente +3	Bacchetta	94
13	Bacchetta del maestro di intimorire infernale +3	Bacchetta	94
13	Bacchetta del maestro di nube di pugnali +3	Bacchetta	94
13	Bacchetta del maestro di onda tonante +3	Bacchetta	94
13	Bacchetta del maestro di raggio di gelo +3	Bacchetta	94
13	Bacchetta del maestro di sguardo penetrante +3	Bacchetta	95
13	Bacchetta del tuono +3	Bacchetta	95
13	Bastone affidabile +3	Bastone	97
13	Bastone della difesa suprema +3	Bastone	98
13	Bastone di forza +3	Bastone	98
13	Bastone delle mani spettrali +3	Bastone	99
13	Bastone della radice terrestre +3	Bastone	100
13	Bastone della rovina +3	Bastone	100
13	Bestiale +3	Armatura	40
13	Biancaffiamma +3	Armatura	41
13	Biscotto di panfatto	Consumabile	191
13	Bracciali delle fiamme	Braccia	123
13	Bracciali della rimarginazione	Braccia	124
13	Bruciapelo +3	Arma	66
13	Cecchino +3	Arma	66
13	Colletto dell'eloquenza +3	Collo	140
13	Controllante +3	Arma	67
13	Corallo +3	Armatura	41
13	Corda del favore divino	Cintura	133
13	Cuore indomito +3	Arma	68
13	Decerebrante +3	Arma	68
13	Decorazione abissale +3	Collo	140
13	Determinata +3	Arma	68
13	Dio del tuono +3	Arma	68
13	Disco lunare di Sehanine +3	Simbolo sacro	84
13	Disco solare di Pelor +3	Simbolo sacro	84
13	Elixir dell'accuratezza	Consumabile	186
13	Elixir dei riflessi	Consumabile	186
13	Elixir della tempra	Consumabile	186
13	Elixir della volontà	Consumabile	187
13	Elmo spaventoso	Testa	164
13	Fendibrecce +3	Armatura	42
13	Ferro freddo +3	Arma	69
13	Ferro sanguinoso +3	Arma	69
13	Ferro sanguinoso +3	Armatura	42
13	Felliccio del malocchio +3	Collo	141
13	Fiancheggiante +3	Arma	69
13	Fibra del caos +3	Arma	70
13	Forma di topo +3	Armatura	43
13	Forza +3	Arma	70
13	Fulminante +3	Arma	70
13	Fuoco sanguinante +3	Armatura	44
13	Gingillo del bugiardo +3	Collo	141
13	Globo della concentrazione infaticabile +3	Globo	102
13	Globo delle conseguenze inevitabili +3	Globo	102
13	Globo del dolce rifugio +3	Globo	103
13	Globo dell'estrema imposizione +3	Globo	104
13	Globo dell'evocazione giudiziosa +3	Globo	104
13	Globo della forza insormontabile +3	Globo	104
13	Globo della risonanza karmica +3	Globo	105
13	Globo degli scambi sfortunati +3	Globo	105
13	Globo del terrore cristallino +3	Globo	106
13	Globo della vista lontana +3	Globo	106
13	Grasso di vipera +3	Armatura	44
13	Guanti d'arme artiglio di tigre +3	Arma	80
13	Guanti della deviazione dei proiettili	Mani	150
13	Guanti del gigante	Mani	150
13	Impeto +3	Armatura	45
13	Incoraggiante +3	Arma	45
13	Incudine indistruttibile di Moradin +3	Simbolo sacro	85
13	Inevitabile +3	Arma	71
13	Ingranaggio di Erathis +3	Simbolo sacro	85
13	Insidiosa +3	Arma	71
13	Intreccio di spine +3	Armatura	45
13	Ispiratrice +3	Arma	71
13	Lama della fortuna +3	Arma	81
13	Legnobronzo +3	Arma	72
13	Litogenita +3	Armatura	46
13	Logorante +3	Arma	73
13	Luce stellare +3	Armatura	46
13	Macciulatrice +3	Arma	73
13	Mantello dell'aracide +3	Collo	141
13	Mantello del chirurgo +3	Collo	141
13	Maschera di Melora +3	Simbolo sacro	85
13	Mazza della guarigione +3	Arma	81
13	Migliorante +3	Armatura	46
13	Necrotica +3	Arma	74
13	Occhio di Ioun +3	Simbolo sacro	86

13	Occultata +3	Arma	74
13	Ornamento della vigilanza +3	Collo	143
13	Paralizzante +3	Armatura	75
13	Pelle di serpente +3	Armatura	47
13	Pietra di Avandra +3	Simbolo sacro	86
13	Piuma nera della Regina Corvo +3	Simbolo sacro	86
13	Predatrice +3	Arma	76
13	Prodezze +3	Armatura	48
13	Pugno di Kord +3	Simbolo sacro	86
13	Rapida +3	Arma	76
13	Risanamento +3	Armatura	48
13	Risoluta +3	Arma	76
13	Sanguinaria +3	Arma	77
13	Scaglia di drago di Bahamut +3	Simbolo sacro	86
13	Schivagiganti +3	Armatura	50
13	Scudo del muro di pietra	Braccia	129
13	Signore delle bestie +3	Armatura	51
13	Simbolo di confronto +3	Simbolo sacro	87
13	Simbolo di portata divina +3	Simbolo sacro	89
13	Spaccaterra +3	Arma	77
13	Spaventosa +3	Arma	78
13	Spilla dello scudo +3	Collo	143
13	Spilla senza rimpianti +3	Collo	143
13	Spossante +3	Arma	78
13	Sprezzante +3	Arma	78
13	Stella di Corellon +3	Simbolo sacro	90
13	Sterminio lontano +3	Arma	78
13	Stivali della furtività	Piedi	157
13	Stivali del nuoto	Piedi	158
13	Sudario dell'imbrunire +3	Collo	144
13	Talismano del pacificatore +3	Collo	144
13	Talismano del recupero +3	Collo	144
13	Tamburo del panico	Oggetto meraviglioso	178
13	Tiranno +3	Arma	79
13	Tiro veloce +3	Arma	79
13	Trafiggente +3	Arma	79
13	Tunica degli aculei +3	Armatura	53
13	Tunica della pelle di pietra +3	Armatura	54
13	Tunica della sfida congelante +3	Armatura	55
13	Tunica della sfida fiammeggiante +3	Armatura	55
13	Tunica delle stelle +3	Armatura	55
13	Verga crudele +3	Verga	108
13	Verga della deflagrazione +3	Verga	108
13	Verga degli Inferi +3	Verga	109
13	Verga della Selva Fatata +3	Verga	111
13	Verga della stella nascosta +3	Verga	111
13	Verga del trasferimento maligno +3	Verga	112
13	Versatile +3	Armatura	52
13	Vitalizzante +3	Armatura	53
13	Zanna del serpente +3	Armatura	53

Livello 14

Liv	Nome	Zona	Pag
14	Acida +3	Arma	63
14	Acquea +3	Armatura	39
14	Amuleto dell'attenuazione +3	Collo	137
14	Amuleto della preda elusiva +3	Collo	138
14	Amuleto della santità corporale +3	Collo	139
14	Amuleto della voce interiore +3	Collo	139
14	Anatema dei demoni +3	Arma	64
14	Anello attraente	Anello	113
14	Anello della caduta morbida	Anello	113
14	Anello della fratellanza	Anello	115
14	Anello della presa perfetta	Anello	118
14	Anello del prestigiatore	Anello	118
14	Anello del richiamo	Anello	119
14	Anello delle vampe fiammeggianti	Anello	120
14	Armatura dell'attrazione +3	Armatura	40
14	Bacchetta sicura del ghiaccio rovente +3	Bacchetta	95
14	Bacchetta sicura dell'ululato del destino +3	Bacchetta	95
14	Badile dorato	Oggetto meraviglioso	169
14	Bastone accelerante +3	Bastone	97
14	Bastone della luce +3	Bastone	98
14	Bastone della prestanza elementale +3	Bastone	100
14	Bastone dello sciame fatato +3	Bastone	100
14	Bastone della trasposizione +3	Bastone	100
14	Bastone della visione impareggiabile +3	Bastone	101
14	Bavero del recupero +3	Collo	139
14	Bracciali dell'arcano di ferro	Braccia	122
14	Bracciali sanguinari	Braccia	124
14	Campione +3	Armatura	41
14	Cappa della collera fiammeggiante +3	Collo	139
14	Casco delle tattiche	Testa	161
14	Cinghia della vivacità	Cintura	131
14	Comunitaria +3	Arma	67
14	Cotta della lucentezza speculare +3	Armatura	53
14	Cristallo +3	Armatura	41
14	Cristallo del vuoto +3	Arma	67
14	Cristallo del vuoto +3	Armatura	42
14	Crociato +3	Arma	67
14	Dislocante +3	Armatura	42
14	Dono dell'amico	Oggetto del compagno	145
14	Elmo dell'opportunità	Arma	164
14	Elmo tutt'ofare	Testa	164
14	Ferlimento +3	Arma	69
14	Ferromentale +3	Arma	69
14	Fibra del caos +3	Armatura	43
14	Fibra della terra +3	Armatura	43
14	Fortificante +3	Armatura	44
14	Furore combattivo +3	Arma	70
14	Gelida +3	Armatura	44
14	Gelo ardente +3	Armatura	44
14	Giusto +3	Armatura	44
14	Globo dell'agonia armonica +3	Globo	102
14	Globo del fato imprevedibile +3	Globo	104

14	Globo dell'impegno cremisi +3	Globo	105
14	Globo della maestà draconica +3	Globo	105
14	Guanti della repulsione dimensionale	Mani	151
14	Guanti dello scorticamento	Mani	151
14	Guanti del trasferimento	Mani	152
14	Guardamani del contrattacco	Braccia	125
14	Guarigione +3	Arma	70
14	Laceraciolo +3	Arma	71
14	Lacerante +3	Arma	71
14	Lama del giuramento +3	Arma	81
14	Lama solare +3	Arma	81
14	Lampo tempestoso +3	Arma	72
14	Maestro di battaglia +3	Arma	73
14	Mantello della distorsione +3	Collo	141
14	Mantello del ferito che cammina +3	Collo	142
14	Mantello dei prudenti +3	Collo	142
14	Maschera del terrore	Testa	165
14	Medaglione della morte rimandata +3	Collo	143
14	Medico +3	Arma	73
14	Mente fatata +3	Armatura	46
14	Mithral +3	Armatura	46
14	Morte beffarda +3	Armatura	46
14	Morte cacciatrice +3	Arma	74
14	Nembo di tempesta +3	Armatura	47
14	Ninnananna +3	Arma	74
14	Notte +3	Armatura	47
14	Opportunista +3	Arma	74
14	Pelaurum +3	Armatura	47
14	Perla nera di caverna	Consumabile	193
14	Permanenza +3	Armatura	48
14	Pozione della resistenza	Consumabile	188
14	Proibizione +3	Arma	76
14	Riflessiva +3	Armatura	48
14	Rinforzante +3	Armatura	48
14	Rubapensieri +3	Arma	77
14	Salubre +3	Armatura	49
14	Scarpe della falcata terrestre	Piedi	155
14	Scudo della barriera magica	Arma	125
14	Scudo forgiato in battaglia	Braccia	126
14	Scudo ipnotico	Braccia	127
14	Scudo lampeggiante	Braccia	128
14	Scudo della montagna	Braccia	128
14	Sfavillante +3	Armatura	51
14	Simbolo di mortalità +3	Simbolo sacro	88
14	Simbolo di penitenza +3	Simbolo sacro	88
14	Simbolo di possanza astrale +3	Simbolo sacro	89
14	Simbolo di riprovazione +3	Simbolo sacro	89
14	Simbolo di vendetta +3	Simbolo sacro	90
14	Solare +3	Armatura	51
14	Sopravvissuto +3	Armatura	52
14	Spilla del guaritore +3	Collo	143
14	Spina biliosa +3	Arma	78
14	Sterminafate +3	Arma	78
14	Stivali dell'esplosione di fiamme	Piedi	157
14	Stivali della falcata oceanica	Piedi	157
14	Sventura del mutaforma +3	Arma	82
14	Tetre ossa +3	Armatura	52
14	Trasposizione +3	Arma	79

14	Tunica della contingenza +3	Armatura	54
14	Tunica della sfida tempestosa +3	Armatura	55
14	Vampirica +3	Arma	80
14	Vela dei venti	Oggetto meraviglioso	178
14	Verga di adamantio +3	Verga	108
14	Verga della brutalità +3	Verga	108
14	Verga del dragonide +3	Verga	108
14	Verga di ferro sanguinoso +3	Verga	109
14	Verga della maledizione sanguigna +3	Verga	110
14	Verga prosciugavita +3	Verga	110
14	Verga del servo del dolore +3	Verga	111
14	Verga del viandante nell'ombra +3	Verga	112
14	Vigore +3	Armatura	53

Livello 15

Liv	Nome	Zona	Pag
15	Agile +3	Armatura	40
15	Amica del brigante +3	Arma	62
15	Amuleto dell'aranea +3	Collo	137
15	Anello dell'imperatore dragonide	Anello	117
15	Anello della perizia acquatica	Anello	118
15	Anello della premonizione	Anello	118
15	Anello del viaggio nell'ombra	Anello	120
15	Avvelenata +3	Arma	66
15	Bacchetta delle fiamme eromponenti +3	Bacchetta	92
15	Bacchetta precisa dello spruzzo colorato +3	Bacchetta	95
15	Balteo spinato	Cintura	131
15	Bastone dell'accumulo energetico +3	Bastone	97
15	Bastone di acido e fiamme +3	Bastone	97
15	Bastone dell'architetto +3	Bastone	97
15	Bastone dell'impatto +3	Bastone	98
15	Belladonna terribile	Consumabile	193
15	Borselli dell'acquisizione condivisa	Oggetto meraviglioso	169
15	Bracciali degli attacchi veloci	Braccia	122
15	Bracciali dei centri rapidi	Braccia	122
15	Bracciali spaccacorazze	Braccia	124
15	Cappa del saltimbanco +3	Collo	140
15	Cinghie del guerriero atterrato	Piedi	154
15	Collana delle palle di fuoco +3	Collo	140
15	Confine celeste +3	Armatura	41
15	Corda della realtà	Cintura	133
15	Corona della ribellione della natura	Testa	162
15	Cubitiere della seconda possibilità	Braccia	125
15	Custodia invulnerabile	Oggetto meraviglioso	171
15	Difensore del compagno	Oggetto del compagno	145
15	Elisir dell'attitudine	Consumabile	186
15	Elmo del cervo	Testa	163
15	Fascia dell'umber hulk	Cintura	134
15	Fodero degli zaffiri	Oggetto meraviglioso	171
15	Giusto +3	Arma	70
15	Globo della debolezza intensificata +3	Globo	103
15	Globo della reazione vigorosa +3	Globo	105
15	Ladresca +3	Arma	72
15	Legame spirituale +3	Armatura	45
15	Mantello della traslazione +3	Collo	143

15	Maschera del teschio	Testa	165
15	Monile della preservazione del potere	Collo	143
15	Monile dello scisma psichico	Testa	165
15	Negazione +3	Armatura	47
15	Nemesi dell'assassino +3	Armatura	47
15	Polvere mentale	Consumabile	194
15	Pozione della chiarezza	Consumabile	187
15	Pozione della progenie della cripta	Consumabile	187
15	Pozione dello spirito	Consumabile	189
15	Radlosa +3	Arma	76
15	Rampino volante	Oggetto meraviglioso	175
15	Rivestimento da guerra +3	Armatura	49
15	Sacrificio +3	Armatura	49
15	Scudo della bestia feroce	Braccia	126
15	Scudo di ferro freddo	Braccia	126
15	Scudo della luce scintillante	Braccia	128
15	Sella dell'incubo	Oggetto della cavalcatura	147
15	Sella dello squalo	Oggetto della cavalcatura	147
15	Signore delle tempeste +3	Armatura	51
15	Simbolo di destino rovinoso +3	Simbolo sacro	87
15	Simbolo di fulgore +3	Simbolo sacro	87
15	Simbolo di rinnovamento +3	Simbolo sacro	89
15	Simbolo del sacerdote di guerra +3	Simbolo sacro	90
15	Sofferenza condivisa +3	Armatura	51
15	Spilla della vitalità +3	Collo	144
15	Stivali del fiancheggiatore	Piedi	157
15	Sudario nero +3	Arma	79
15	Talismano della fortuna	Oggetto meraviglioso	178
15	Tattico +3	Armatura	52
15	Vendicativa +3	Arma	80
15	Verga della distorsione mentale +3	Verga	108
15	Verga della luce stellare +3	Verga	109
15	Verga della vulnerabilità +3	Verga	112
15	Veste dell'illithid +3	Armatura	55
15	Zampe del gatto	Mani	153
15	Zelota +3	Armatura	53

Livello 16

Liv	Nome	Zona	Pag
16	Afferrante +4	Arma	63
16	Anello del camaleonte	Anello	113
16	Anello della cognizione	Anello	113
16	Anello della gravità personale	Anello	116
16	Anello da guerra	Anello	116
16	Anello del tocco immemore	Anello	119
16	Battente +4	Arma	66
16	Benda dell'attacco psichico	Testa	160
16	Benda dell'intuito	Testa	161
16	Bracciali dell'arciera	Braccia	122
16	Bracciali dei colpi tattici	Braccia	122
16	Bracciali di ferro freddo	Braccia	123
16	Bracciali delle lame infinite	Braccia	123
16	Cintura tagliarda	Cintura	131
16	Cintura della tenacia	Cintura	132
16	Corona degli occhi	Testa	161
16	Corona delle porte	Testa	162
16	Diadema deflagrante	Testa	163

16	Dinamica +4	Arma	68
16	Distanza +4	Arma	69
16	Ellisr dell'invisibilità	Consumabile	186
16	Elmo dell'inquisitore	Testa	164
16	Elmo degli orrori nascosti	Testa	164
16	Evocabile +4	Armatura	42
16	Fasce di ferro del potere	Braccia	125
16	Fascia del drago	Cintura	133
16	Fusione nera +4	Arma	70
16	Gemma del ricordo uditivo	Oggetto meraviglioso	172
16	Globo del dominio mentale +4	Globo	103
16	Globo della fuga inaccessibile +4	Globo	104
16	Guanti dell'accuratezza	Mani	148
16	Guanti d'arme antiresistenza	Mani	148
16	Guanti d'arme ardenti	Mani	148
16	Guanti d'arme caustici	Mani	149
16	Guanti d'arme vampirici	Mani	149
16	Guanti piegafortunta	Mani	151
16	Guanti della tossina	Mani	152
16	Impostore +4	Armatura	45
16	Lanterna della rivelazione	Oggetto meraviglioso	173
16	Pietra da affilatura potenziante	Consumabile	190
16	Rimbalzante +4	Arma	76
16	Sacrificale +4	Arma	77
16	Sandali del passo preciso	Piedi	155
16	Scudo divorafiamme	Braccia	126
16	Scudo da lancio	Braccia	128
16	Stigillo della compagnia	Oggetto del compagno	145
16	Solitario (acquamarina)	Oggetto meraviglioso	176
16	Stendardo da battaglia della legione fiammeggiante	Oggetto meraviglioso	179
16	Stivali della ritirata	Piedi	158
16	Verga mercuriale +4	Verga	110
16	Vigorosa +4	Arma	80

Livello 17

Liv	Nome	Zona	Pag
17	Amuleto dell'assenza +4	Collo	137
17	Amuleto della costanza +4	Collo	137
17	Amuleto della risolutezza fisica +4	Collo	138
17	Amuleto della risolutezza mentale +4	Collo	139
17	Anello del banchetto sicuro	Anello	113
17	Anello della difesa vigile	Anello	115
17	Anello dell'informazione arcana	Anello	117
17	Anello della ritirata	Anello	119
17	Argilla elukiana +4	Arma	65
17	Artiglio sanguinario +4	Arma	65
17	Bastone difensivo +4	Bastone	98
17	Bastone della maestria sui dardi +4	Bastone	99
17	Bastone mnemonico +4	Bastone	99
17	Bastone della morte bruciante +4	Bastone	99
17	Bastone del serpente +4	Bastone	100
17	Bastone di utilità +4	Bastone	101
17	Bracciali rasoio	Braccia	124
17	Bracciali del teschio	Braccia	124
17	Clondolo del fiore di fuoco +4	Collo	140
17	Corno della distruzione	Oggetto meraviglioso	171
17	Corno dell'inimicizia dei non morti	Oggetto meraviglioso	171
17	Corona frenica	Testa	161

17	Diadema del lancio rapido	Testa	163
17	Difensiva +4	Arma	68
17	Elisir del soffio del drago	Consumabile	186
17	Elmo del grimlock	Testa	164
17	Fermaglio del nobile sacrificio +4	Collo	140
17	Foglia selvaggia +4	Armatura	43
17	Forgiata oscura +4	Armatura	43
17	Frastagliata +4	Arma	70
17	Fumo imbottigliato	Oggetto meraviglioso	172
17	Fune del combattimento di schiavi	Cintura	134
17	Globo della contorsione spaziale +4	Globo	102
17	Globo del languore debilitante +4	Globo	105
17	Globo della magia risorgente +4	Globo	105
17	Globo della pazzia improvvisa +4	Globo	105
17	Globo della stasi amplificata +4	Globo	106
17	Guanti d'arme gelidi	Mani	149
17	Immunizzante +4	Armatura	44
17	Inchiodante +4	Arma	71
17	Irrefutabile +4	Armatura	45
17	Lama della notte +4	Arma	81
17	Mago +4	Arma	73
17	Martello del patto +4	Arma	81
17	Martire +4	Armatura	46
17	Moltiplicante +4	Arma	73
17	Occhiali del falco	Testa	165
17	Parata +4	Arma	75
17	Perforante +4	Arma	75
17	Pietra da affilatura congelante	Consumabile	190
17	Pozione dell'imitazione	Consumabile	187
17	Pozione dello scudo vitale	Consumabile	188
17	Punizione +4	Arma	76
17	Repulsione +4	Armatura	48
17	Resistenza +4	Armatura	48
17	Riprovevole +4	Arma	76
17	Rosa del deserto	Consumabile	194
17	Sacro guaritore +4	Arma	77
17	Scheggia di vetracciaio	Consumabile	194
17	Scivolosa +4	Armatura	51
17	Scommettitore +4	Arma	77
17	Scudo bloccante	Braccia	126
17	Scudo di pelaurum	Braccia	129
17	Sfarfallamento +4	Armatura	51
17	Simbolo di biasimo +4	Simbolo sacro	86
17	Simbolo di buona sorte +4	Simbolo sacro	87
17	Simbolo di dedizione +4	Simbolo sacro	87
17	Simbolo di divinità +4	Simbolo sacro	87
17	Simbolo di legame vitale +4	Simbolo sacro	88
17	Simbolo di libertà +4	Simbolo sacro	88
17	Simbolo di perseveranza +4	Simbolo sacro	88
17	Simbolo di resilienza +4	Simbolo sacro	89
17	Simbolo di scudo +4	Simbolo sacro	90
17	Simbolo di sostegno +4	Simbolo sacro	90
17	Spada del patto +4	Arma	82
17	Stendardo da battaglia dell'ombra	Oggetto meraviglioso	179
17	Stivaloni del predone terrestre	Piedi	159
17	Sussurro di Avandra +4	Arma	82
17	Tiro perfetto +4	Arma	79
17	Trasferimento +4	Arma	79
17	Trovacarni +4	Arma	82
17	Tunica dei colori scintillanti +4	Armatura	54

17	Tunica del logoramento +4	Armatura	54
17	Tunica degli occhi +4	Armatura	54
17	Tunica del passo sanguinoso +4	Armatura	54
17	Urlante +4	Armatura	52
17	Vacillamento +4	Arma	80
17	Verga dell'Inferno ribollente +4	Verga	109
17	Verga della maledizione veloce +4	Verga	110
17	Verga dell'onore maledetto +4	Verga	110
17	Verga del rovetto sanguigno +4	Verga	111
17	Verga delle spine fatate +4	Verga	111
17	Veterano +4	Armatura	52

Livello 18

Liv	Nome	Zona	Pag
18	Adamantio +4	Arma	63
18	Aggraziata +4	Arma	63
18	Amuleto dell'oscurità materiale +4	Collo	138
18	Amuleto della resilienza +4	Collo	138
18	Amuleto tenace +4	Collo	139
18	Anatema dell'acqua +4	Arma	64
18	Anatema delle scaglie +4	Arma	64
18	Anello dell'ariete	Anello	113
18	Anello del furto di sembianze	Anello	116
18	Anello della guardia d'ombra	Anello	116
18	Anello d'osso della migliore fortuna	Anello	117
18	Anello della paura	Anello	118
18	Anello del protettore	Anello	118
18	Appalata +4	Arma	65
18	Argilla eluktana +4	Armatura	40
18	Assassino +4	Arma	65
18	Astuzia +4	Arma	65
18	Avanguardia +4	Arma	65
18	Bacchetta della devastazione psichica +4	Bacchetta	92
18	Bacchetta delle fiamme +4	Bacchetta	92
18	Bacchetta di forza +4	Bacchetta	92
18	Bacchetta della forza soverchiante +4	Bacchetta	92
18	Bacchetta del freddo +4	Bacchetta	93
18	Bacchetta del fulgore +4	Bacchetta	93
18	Bacchetta del fuoco infernale +4	Bacchetta	93
18	Bacchetta del maestro di dardo incantato +4	Bacchetta	93
18	Bacchetta del maestro di deflagrazione mistica +4	Bacchetta	93
18	Bacchetta del maestro di empio fulgore +4	Bacchetta	94
18	Bacchetta del maestro di esplosione rovente +4	Bacchetta	94
18	Bacchetta del maestro di intimorire infernale +4	Bacchetta	94
18	Bacchetta del maestro di nube di pugnali +4	Bacchetta	94
18	Bacchetta del maestro di onda tonante +4	Bacchetta	94
18	Bacchetta del maestro di raggio di gelo +4	Bacchetta	94
18	Bacchetta del maestro di sguardo penetrante +4	Bacchetta	95
18	Bacchetta del tuono +4	Bacchetta	95

18	Balteo del posizionamento tattico	Cintura	131
18	Bastone affidabile +4	Bastone	97
18	Bastone della corrosione +4	Bastone	97
18	Bastone della difesa suprema +4	Bastone	98
18	Bastone di forza +4	Bastone	98
18	Bastone delle mani spettrali +4	Bastone	99
18	Bastone della radice terrestre +4	Bastone	100
18	Bastone della rovina +4	Bastone	100
18	Bestiale +4	Armatura	40
18	Biancafiamma +4	Armatura	41
18	Borsa dei trucchi, ruggine	Oggetto meraviglioso	184
18	Bracciali della manovra temeraria	Braccia	124
18	Bruciapelo +4	Arma	66
18	Cacciatore furtivo +4	Armatura	41
18	Calzature fantasma	Piedi	154
18	Cecchino +4	Arma	66
18	Cintura della robustezza	Cintura	133
18	Colletto dell'eloquenza +4	Collo	140
18	Controllante +4	Arma	67
18	Copribraccia di ferromentale	Braccia	125
18	Corallo +4	Armatura	41
18	Corda della previdenza	Cintura	133
18	Corona dell'albero del mondo	Testa	161
18	Cuffia di ferromentale	Testa	162
18	Cuore indomito +4	Arma	68
18	Decerebrante +4	Arma	68
18	Decorazione abissale +4	Collo	140
18	Determinata +4	Arma	68
18	Diadema dell'indomabilità	Testa	163
18	Dio del tuono +4	Arma	68
18	Disco lunare di Sehanine +4	Simbolo sacro	84
18	Disco solare di Pelor +4	Simbolo sacro	84
18	Elisir dell'accuratezza	Consumabile	186
18	Elisir dei riflessi	Consumabile	186
18	Elisir della tempra	Consumabile	186
18	Elisir della volontà	Consumabile	187
18	Elmo della punizione veloce	Testa	164
18	Fendibreccia +4	Armatura	42
18	Ferri del galoppo celeste	Oggetto della cavalcatura	146
18	Ferro freddo +4	Arma	69
18	Ferro sanguinoso +4	Arma	69
18	Ferro sanguinoso +4	Armatura	42
18	Feticcio del malocchio +4	Collo	141
18	Fiancheggiante +4	Arma	69
18	Fibra del caos +4	Arma	70
18	Finimenti del richiamo	Oggetto del compagno	145
18	Fogliasplendente	Consumabile	193
18	Forma di topo +4	Armatura	43
18	Forza +4	Arma	70
18	Fulminante +4	Arma	70
18	Fuoco sanguinante +4	Armatura	44
18	Gingillo del bugiardo +4	Collo	131
18	Globo della concentrazione infaticabile +4	Globo	102
18	Globo delle conseguenze inevitabili +4	Globo	102
18	Globo del dolce rifugio +4	Globo	103
18	Globo dell'estrema imposizione +4	Globo	104
18	Globo dell'evocazione giudiziosa +4	Globo	104

18	Globo della forza insormontabile +4	Globo	104
18	Globo della risonanza karmica +4	Globo	105
18	Globo degli scambi sfortunati +4	Globo	105
18	Globo della solitudine involontaria +4	Globo	106
18	Globo del terrore cristallino +4	Globo	106
18	Globo della vista lontana +4	Globo	106
18	Grasso di vipera +4	Armatura	44
18	Ganti d'arme artiglieria di tigre +4	Arma	80
18	Ganti d'arme consacrati	Mani	149
18	Ganti d'arme della portata superiore	Mani	149
18	Ganti della miscelazione mistica	Mani	151
18	Imbracatura del nuoto sicuro	Cintura	135
18	Impeto +4	Armatura	45
18	Incoraggiante +4	Armatura	45
18	Incidine indistruttibile di Moradin +4	Simbolo sacro	85
18	Inevitabile +4	Arma	71
18	Ingranaggio di Erathis +4	Simbolo sacro	85
18	Insidiosa +4	Arma	71
18	Intreccio di spine +4	Armatura	45
18	Ispiratrice +4	Arma	71
18	Lama della fortuna +4	Arma	81
18	Legnobronzo +4	Arma	72
18	Litogenita +4	Armatura	46
18	Logorante +4	Arma	73
18	Luce stellare +4	Armatura	46
18	Maciullatrice +4	Arma	73
18	Magnete del legame con la terra	Oggetto meraviglioso	173
18	Mantello dell'aracnide +4	Collo	141
18	Mantello del chirurgo +4	Collo	141
18	Mantello rifugio +4	Collo	142
18	Maschera di Melora +4	Simbolo sacro	85
18	Mazza della guarigione +4	Arma	81
18	Migliorante +4	Armatura	46
18	Necrotica +4	Arma	74
18	Occhio di Ioun +4	Simbolo sacro	86
18	Occultata +4	Arma	74
18	Ornamento della vigilanza +4	Collo	143
18	Pantofole della marcia nell'ombra	Piedi	155
18	Paralizzante +4	Arma	75
18	Pelle di serpente +4	Armatura	47
18	Pendente di luce lunare +4	Collo	143
18	Penetrante +4	Arma	75
18	Pietra di Avandra +4	Simbolo sacro	86
18	Piuma nera della Regina Corvo +4	Simbolo sacro	86
18	Polvere della creazione	Oggetto meraviglioso	175
18	Pozione dello scudo tempestoso	Consumabile	188
18	Predatrice +4	Arma	76
18	Prodezze +4	Armatura	48
18	Pugno di Kord +4	Simbolo sacro	86
18	Rapida +4	Arma	76
18	Risanamento +4	Armatura	48
18	Risoluta +4	Arma	76
18	Sanguinaria +4	Arma	77
18	Sandali della trasposizione arcana	Piedi	155
18	Scaglia di drago di Bahamut +4	Simbolo sacro	86
18	Scaglie di drago bianco +4	Armatura	49
18	Scaglie di drago nero +4	Armatura	49
18	Schivagiganti +4	Armatura	50
18	Scudo della guardia draconica	Braccia	127

18	Scudo della mantifora	Braccia	128
18	Scudo di mithral	Braccia	128
18	Scudo delle tempeste	Braccia	130
18	Signore delle bestie +4	Armatura	51
18	Simbolo di confronto +4	Simbolo sacro	87
18	Simbolo di portata divina +4	Simbolo sacro	89
18	Simbolo di sacrificio +4	Simbolo sacro	90
18	Spaccaterra +4	Arma	77
18	Spaventosa +4	Arma	78
18	Spilla dello scudo +4	Collo	143
18	Spilla senza rimpianti +4	Collo	143
18	Spossante +4	Arma	78
18	Sprezzante +4	Arma	78
18	Stella di Corellon +4	Simbolo sacro	90
18	Stendardo da battaglia delle tattiche	Oggetto meraviglioso	180
18	Sterminio lontano +4	Arma	78
18	Stivali della celerità	Piedi	156
18	Stivali della falcata dimensionale	Piedi	157
18	Stivali della falcata nanica	Piedi	157
18	Stivali della sfida	Piedi	158
18	Sudario dell'imbrunire +4	Collo	144
18	Tabi del gatto	Piedi	159
18	Talismano del pacificatore +4	Collo	144
18	Talismano del recupero +4	Collo	144
18	Tiranno +4	Arma	79
18	Tiro veloce +4	Arma	79
18	Trafiggente +4	Arma	79
18	Trifoglio oscuro	Consumabile	194
18	Tunica degli aculei +4	Armatura	53
18	Tunica della pelle di pietra +4	Armatura	54
18	Tunica della sfida congelante +4	Armatura	55
18	Tunica della sfida fiammeggiante +4	Armatura	55
18	Tunica delle stelle +4	Armatura	55
18	Verga crudele +4	Verga	108
18	Verga della deflagrazione +4	Verga	108
18	Verga fatata +4	Verga	109
18	Verga degli inferi +4	Verga	109
18	Verga infernale +4	Verga	109
18	Verga della Selva Fatata +4	Verga	111
18	Verga della stella nascosta +4	Verga	111
18	Verga stellare +4	Verga	112
18	Verga del trasferimento maligno +4	Verga	112
18	Versatile +4	Armatura	52
18	Vitalizzante +4	Armatura	53
18	Zanna del serpente +4	Armatura	53

Livello 19

Liv	Nome	Zona	Pag
19	Acida +4	Arma	63
19	Acquea +4	Armatura	39
19	Amuleto dell'attenuazione +4	Collo	137
19	Amuleto del favore draconico +4	Collo	138
19	Amuleto della preda elusiva +4	Collo	138
19	Amuleto della santità corporale +4	Collo	139
19	Amuleto della voce interiore +4	Collo	139
19	Anatema dei demoni +4	Arma	64
19	Anello della mano spettrale	Anello	117
19	Anello d'osso della preservazione	Anello	118
19	Anello di rubino stellare	Anello	119
19	Armatura dell'attrazione +4	Armatura	40

19	Bacchetta sicura del ghiaccio rovente +4	Bacchetta	95
19	Bacchetta sicura dell'ululato del destino +4	Bacchetta	95
19	Bastone accelerante +4	Bastone	97
19	Bastone della luce +4	Bastone	98
19	Bastone della prestanza elementale +4	Bastone	100
19	Bastone dello sciame fatato +4	Bastone	100
19	Bastone della trasposizione +4	Bastone	100
19	Bastone della visione impareggiabile +4	Bastone	101
19	Bavero del recupero +4	Collo	139
19	Bile di drago nero	Consumabile	193
19	Bracciali di diamante	Braccia	123
19	Bracciali di pelle di troll	Braccia	124
19	Campione +4	Armatura	41
19	Cappa della collera fiammeggiante +4	Collo	139
19	Cavigliere dell'opportunità	Piedi	154
19	Cerchio di ametista degli occhi invisibili	Anello	120
19	Comunitaria +4	Arma	67
19	Corona del retaggio infernale	Testa	162
19	Cotta della lucentezza speculare +4	Armatura	53
19	Cristallo +4	Armatura	41
19	Cristallo del vuoto +4	Arma	67
19	Cristallo del vuoto +4	Armatura	42
19	Crociato +4	Arma	67
19	Dislocante +4	Armatura	42
19	Ferimento +4	Arma	69
19	Ferromentale +4	Arma	69
19	Fibra del caos +4	Armatura	43
19	Fibra della terra +4	Armatura	43
19	Forma vaporena +4	Armatura	43
19	Fortificante +4	Armatura	44
19	Furore combattivo +4	Arma	70
19	Furto sanguinoso +4	Armatura	44
19	Gelida +4	Armatura	44
19	Gelo ardente +4	Armatura	44
19	Giusto +4	Armatura	44
19	Globo dell'agonia armonica +4	Globo	102
19	Globo della demenza coercitiva +4	Globo	103
19	Globo del fato imprevedibile +4	Globo	104
19	Globo dell'impegno cremisi +4	Globo	105
19	Globo della maestà draconica +4	Globo	105
19	Guanti dei riflessi fulminei	Mani	151
19	Guarigione +4	Arma	70
19	Icore del terrore	Consumabile	193
19	Laceraciolo +4	Armatura	71
19	Lacerante +4	Arma	71
19	Lama di Bahamut +4	Arma	81
19	Lama del giuramento +4	Arma	81
19	Lama solare +4	Arma	81
19	Lampo tempestoso +4	Arma	72
19	Maestro di battaglia +4	Arma	73
19	Mantello della distorsione +4	Collo	141
19	Mantello del ferito che cammina +4	Collo	142
19	Mantello del figlio d'autunno +4	Collo	142
19	Mantello lacero +4	Collo	142
19	Mantello del prudenti +4	Collo	142

19	Medaglione della morte rimandata +4	Collo	143
19	Medico +4	Arma	73
19	Mente fatata +4	Armatura	46
19	Mithral +4	Armatura	46
19	Moradin +4	Arma	73
19	Morte beffarda +4	Armatura	46
19	Morte cacciatrice +4	Arma	74
19	Nembo di tempesta +4	Armatura	47
19	Ninnananna +4	Arma	74
19	Notte +4	Armatura	47
19	Occhio della madre terra	Testa	166
19	Opportunista +4	Arma	74
19	Osso dell'intronamento del morto	Oggetto meraviglioso	174
19	Pelaurum +4	Armatura	47
19	Permanenza +4	Armatura	48
19	Pietra da affilatura velenosa	Consumabile	190
19	Pozione della rigenerazione	Consumabile	188
19	Pozione del vigore	Consumabile	189
19	Proibizione +4	Arma	76
19	Riflessiva +4	Armatura	48
19	Rinforzante +4	Armatura	48
19	Rubapensieri +4	Arma	77
19	Salubre +4	Armatura	49
19	Scaglie di drago blu +4	Armatura	49
19	Scaglie di drago verde +4	Armatura	50
19	Scheletrica +4	Armatura	50
19	Scudo di acciaio angelico	Braccia	125
19	Scudo del baluardo sanguinante	Braccia	125
19	Scudo del flusso d'ombra	Braccia	126
19	Scudo insanguinato	Braccia	127
19	Sfavillante +4	Armatura	51
19	Simbolo di mortalità +4	Simbolo sacro	88
19	Simbolo di penitenza +4	Simbolo sacro	88
19	Simbolo di possanza astrale +4	Simbolo sacro	89
19	Simbolo di riprovazione +4	Simbolo sacro	89
19	Simbolo di vendetta +4	Simbolo sacro	90
19	Solare +4	Armatura	51
19	Sopravvissuto +4	Armatura	52
19	Spilla del guaritore +4	Collo	143
19	Spina biliosa +4	Arma	78
19	Stendardo da battaglia dei valorosi	Oggetto meraviglioso	180
19	Sterminafate +4	Arma	78
19	Sventura del mutaforma +4	Arma	82
19	Tenace +4	Arma	79
19	Tetre ossa +4	Armatura	52
19	Trasposizione +4	Arma	79
19	Tunica della contingenza +4	Armatura	54
19	Tunica prismatica +4	Armatura	55
19	Tunica della sfida tempestosa +4	Armatura	55
19	Vampirica +4	Arma	80
19	Verga di adamantio +4	Arma	108
19	Verga della brutalità +4	Verga	108
19	Verga del dragonide +4	Verga	108
19	Verga di ferro sanguinoso +4	Verga	109
19	Verga della maledizione sanguigna +4	Verga	110
19	Verga prosciugavita +4	Verga	110
19	Verga del servo del dolore +4	Verga	111
19	Verga del viandante nell'ombra +4	Verga	112
19	Vigore +4	Armatura	53

Livello 20

Liv	Nome	Zona	Pag
20	Agile +4	Armatura	40
20	Amica del brigante +4	Arma	62
20	Amuleto dell'aranea +4	Collo	137
20	Anello della conservazione dagli incantesimi	Anello	114
20	Avvelenata +4	Arma	66
20	Bacchetta delle fiamme erompendi +4	Bacchetta	92
20	Bacchetta precisa dello spruzzo colorato +4	Bacchetta	95
20	Bastone dell'accumulo energetico +4	Bastone	97
20	Bastone di acido e fiamme +4	Bastone	97
20	Bastone dell'architetto +4	Bastone	97
20	Bastone dell'impatto +4	Bastone	98
20	Benda dell'intelletto	Testa	161
20	Bracciali insanguinati	Braccia	123
20	Cappa del saltimbanco +4	Collo	140
20	Collana delle palle di fuoco +4	Collo	140
20	Confine celeste +4	Armatura	41
20	Corona della ribellione della natura	Testa	162
20	Diadema di alloro	Testa	163
20	Gemma del valore	Consumabile	191
20	Ghiaccio fondamentale	Consumabile	193
20	Giusto +4	Arma	70
20	Globo della debolezza intensificata +4	Globo	103
20	Globo della reazione vigorosa +4	Globo	105
20	Guanti d'arme delle tempeste	Mani	149
20	Ladresca +4	Arma	72
20	Legame spirituale +4	Armatura	45
20	Mantello della traslazione +4	Collo	143
20	Maschera del briccone	Testa	165
20	Monile della preservazione del potere +4	Collo	143
20	Negazione +4	Armatura	47
20	Nemesi dell'assassino +4	Armatura	47
20	Pietra da affilatura bruciante	Consumabile	190
20	Pietra da affilatura corrosiva	Consumabile	190
20	Pietra da affilatura tempestosa	Consumabile	190
20	Pozione della chiarezza	Consumabile	187
20	Pozione del ragno	Consumabile	188
20	Pozione dello spirito	Consumabile	189
20	Prestafortuna +4	Arma	82
20	Radiosa +4	Arma	76
20	Rivestimento da guerra +4	Armatura	49
20	Rosa fiammeggiante	Consumabile	194
20	Sacrificio +4	Armatura	49
20	Scaglie di drago rosso +4	Armatura	50
20	Scudo del guaritore	Braccia	127
20	Scuotimento +4	Arma	77
20	Sfera di cristallo della spia	Oggetto meraviglioso	176
20	Signore delle tempeste +4	Armatura	51
20	Simbolo di destino rovinoso +4	Simbolo sacro	87
20	Simbolo di fulgore +4	Simbolo sacro	87
20	Simbolo di rinnovamento +4	Simbolo sacro	89
20	Simbolo del sacerdote di guerra +4	Simbolo sacro	90
20	Sofferenza condivisa +4	Armatura	51
20	Specchio dell'opposizione	Oggetto meraviglioso	177
20	Spilla della vitalità +4	Collo	144

20	Stendardo da battaglia dell'avanguardia	Oggetto meraviglioso	179
20	Sudario nero +4	Arma	79
20	Tattico +4	Armatura	52
20	Tunica dell'arcimondo +4	Armatura	54
20	Vendicativa +4	Arma	80
20	Verga della distorsione mentale +4	Verga	108
20	Verga della luce stellare +4	Verga	109
20	Verga della vulnerabilità +4	Verga	112
20	Veste dell'Illithid +4	Armatura	55
20	Vite rampicante dei portali	Consumabile	194
20	Zelota +4	Armatura	53

Livello 21

Liv	Nome	Zona	Pag
21	Afferrante +5	Arma	63
21	Anello dell'intuizione eroica	Anello	117
21	Anello della volontà tenace	Anello	120
21	Balteo del valore	Cintura	131
21	Bardatura impenetrabile	Oggetto della cavalcatura	146
21	Battente +5	Arma	66
21	Benda della percezione	Testa	161
21	Clabatte del passo leggero	Piedi	154
21	Cintura della resilienza	Cintura	132
21	Cuffia della concentrazione	Testa	162
21	Dinamica +5	Arma	68
21	Distanza +5	Arma	69
21	Elisir del volo	Consumabile	187
21	Evocabile +5	Armatura	42
21	Fusciacca del guaritore	Cintura	134
21	Fusione nera +5	Arma	70
21	Globo del dominio mentale +5	Globo	103
21	Globo della fuga inaccessibile +5	Globo	104
21	Guanti del cameratismo	Mani	150
21	Guanti del tiro lontano	Mani	152
21	Impostore +5	Armatura	45
21	Occhio del discernimento	Testa	166
21	Pietra da affilatura potenziante	Consumabile	190
21	Pietra di loun del sostentamento	Testa	167
21	Rimbalzante +5	Arma	76
21	Sacrificale +5	Arma	77
21	Solitario (ceruleo)	Oggetto meraviglioso	176
21	Stivaletti della scivolata celeste	Piedi	156
21	Unguento della vista cieca	Consumabile	192
21	Verga mercuriale +5	Verga	110
21	Vigorosa +5	Arma	80

Livello 22

Liv	Nome	Zona	Pag
22	Amuleto dell'assenza +5	Collo	137
22	Amuleto della costanza +5	Collo	137
22	Amuleto della risolutezza fisica +5	Collo	138
22	Amuleto della risolutezza mentale +5	Collo	139
22	Anello del batter di ciglia	Anello	113
22	Anello del luminare	Anello	117
22	Anello del viaggio fatato	Anello	120
22	Argilla elukiana +5	Arma	65
22	Artiglio sanguinario +5	Arma	65
22	Bastone difensivo +5	Bastone	98
22	Bastone della maestria sui dardi +5	Bastone	99

22	Bastone mnemonico +5	Bastone	99
22	Bastone della morte bruciante +5	Bastone	99
22	Bastone del serpente +5	Bastone	100
22	Bastone della torre di ferro +5	Bastone	100
22	Bastone di utilità +5	Bastone	101
22	Bracciali della dilazione	Braccia	123
22	Chiodo dell'ombra +5	Arma	80
22	Ciondolo del fiore di fuoco +5	Collo	140
22	Deviazione +5	Armatura	42
22	Difensiva +5	Arma	68
22	Fermaglio del nobile sacrificio +5	Collo	140
22	Finimenti della trasposizione	Oggetto del compagno	145
22	Foglia selvaggia +5	Armatura	43
22	Forgiata oscura +5	Armatura	43
22	Frastagliata +5	Arma	70
22	Globo della contorsione spaziale +5	Globo	102
22	Globo del languore debilitante +5	Globo	105
22	Globo della magia risorgente +5	Globo	105
22	Globo della pazzia improvvisa +5	Globo	105
22	Globo della stasi amplificata +5	Globo	106
22	Guanti del guaritore	Mani	150
22	Imbracatura della schiena di mulo	Cintura	135
22	Immunizzante +5	Armatura	44
22	Inchiodante +5	Arma	71
22	Irrefutabile +5	Armatura	45
22	Lama della notte +5	Arma	81
22	Mago +5	Arma	73
22	Martello del patto +5	Arma	81
22	Martire +5	Armatura	46
22	Moltiplicante +5	Arma	73
22	Occhiali della vista d'aquila	Testa	166
22	Parata +5	Arma	75
22	Perforante +5	Arma	75
22	Pietra di loun della perfezione linguistica	Testa	167
22	Punizione +5	Arma	76
22	Repulsione +5	Armatura	48
22	Resistenza +5	Armatura	48
22	Riprovevole +5	Arma	76
22	Sacro guaritore +5	Arma	77
22	Scivolosa +5	Armatura	51
22	Scommettitore +5	Arma	77
22	Scudo di fogliascura	Braccia	126
22	Scudo della guardia sanguigna	Braccia	127
22	Scudo del guardiano	Braccia	127
22	Scudo rasolo	Braccia	129
22	Scudo da torneo	Braccia	130
22	Sfarfallamento +5	Armatura	51
22	Simbolo di biasimo +5	Simbolo sacro	86
22	Simbolo di buona sorte +5	Simbolo sacro	87
22	Simbolo di dedizione +5	Simbolo sacro	87
22	Simbolo di divinità +5	Simbolo sacro	87
22	Simbolo di legame vitale +5	Simbolo sacro	88
22	Simbolo di libertà +5	Simbolo sacro	88
22	Simbolo di perseveranza +5	Simbolo sacro	88
22	Simbolo di resilienza +5	Simbolo sacro	89
22	Simbolo di scudo +5	Simbolo sacro	90
22	Simbolo di sostentamento +5	Simbolo sacro	90
22	Spada del patto +5	Arma	82
22	Stivali della velocità	Piedi	159
22	Sussurro di Avandra +5	Arma	82

22	Tiro perfetto +5	Arma	79
22	Trasferimento +5	Arma	79
22	Trovacarni +5	Arma	82
22	Tunica dei colori scintillanti +5	Armatura	54
22	Tunica del logoramento +5	Armatura	54
22	Tunica degli occhi +5	Armatura	54
22	Tunica del passo sanguinoso +5	Armatura	54
22	Urlante +5	Armatura	52
22	Vacillamento +5	Arma	80
22	Verga dell'Inferno ribollente +5	Verga	109
22	Verga della maledizione veloce +5	Verga	110
22	Verga dell'onore maledetto +5	Verga	110
22	Verga della progenie stellare +5	Verga	110
22	Verga del rovetto sanguigno +5	Verga	111
22	Verga delle spine fatate +5	Verga	111
22	Veterano +5	Armatura	52

Livello 23

Liv	Nome	Zona	Pag
23	Adamantio +5	Arma	63
23	Aggraziata +5	Arma	63
23	Amuleto dell'oscurità materiale +5	Collo	138
23	Amuleto della resilienza +5	Collo	138
23	Amuleto tenace +5	Collo	139
23	Anatema dell'acqua +5	Arma	64
23	Anatema delle scaglie +5	Arma	64
23	Anello dell'adattamento	Anello	113
23	Appaiata +5	Arma	65
23	Argilla elukiana +5	Armatura	40
23	Assassino +5	Arma	65
23	Astuzia +5	Arma	65
23	Avanguardia +5	Arma	65
23	Bacchetta della devastazione psichica +5	Bacchetta	92
23	Bacchetta delle fiamme +5	Bacchetta	92
23	Bacchetta di forza +5	Bacchetta	92
23	Bacchetta della forza soverchiante +5	Bacchetta	92
23	Bacchetta del freddo +5	Bacchetta	93
23	Bacchetta del fulgore +5	Bacchetta	93
23	Bacchetta del fuoco infernale +5	Bacchetta	93
23	Bacchetta del maestro di dardo incantato +5	Bacchetta	93
23	Bacchetta del maestro di deflagrazione mistica +5	Bacchetta	93
23	Bacchetta del maestro di empio fulgore +5	Bacchetta	94
23	Bacchetta del maestro di esplosione rovente +5	Bacchetta	94
23	Bacchetta del maestro di intimidire infernale +5	Bacchetta	94
23	Bacchetta del maestro di nube di pugnali +5	Bacchetta	94
23	Bacchetta del maestro di onda tonante +5	Bacchetta	94
23	Bacchetta del maestro di raggio di gelo +5	Bacchetta	94
23	Bacchetta del maestro di sguardo penetrante +5	Bacchetta	95
23	Bacchetta del tuono +5	Bacchetta	95

23	Bastone affidabile +5	Bastone	97
23	Bastone della corrosione +5	Bastone	97
23	Bastone della difesa suprema +5	Bastone	98
23	Bastone di forza +5	Bastone	98
23	Bastone delle mani spettrali +5	Bastone	99
23	Bastone della radice terrestre +5	Bastone	100
23	Bastone della rovina +5	Bastone	100
23	Bestiale +5	Armatura	40
23	Biancafiamma +5	Armatura	41
23	Bracciali delle fiamme	Braccia	123
23	Bruciapelo +5	Arma	66
23	Cacciatore furtivo +5	Armatura	41
23	Cecchino +5	Arma	66
23	Cintura della vitalità	Cintura	133
23	Colletto dell'eloquenza +5	Collo	140
23	Controllante +5	Arma	67
23	Corallo +5	Armatura	41
23	Cuore indomito +5	Arma	68
23	Decerebrante +5	Arma	68
23	Decorazione abissale +5	Collo	140
23	Determinata +5	Arma	68
23	Dio del tuono +5	Arma	68
23	Disco lunare di Sehanine +5	Simbolo sacro	84
23	Disco solare di Pelor +5	Simbolo sacro	84
23	Elisir dell'accuratezza	Consumabile	186
23	Elisir dei riflessi	Consumabile	186
23	Elisir della tempra	Consumabile	186
23	Elisir della volontà	Consumabile	187
23	Fendibrecce +5	Armatura	42
23	Ferro freddo +5	Arma	69
23	Ferro sanguinoso +5	Arma	69
23	Ferro sanguinoso +5	Armatura	42
23	Feticcio del malocchio +5	Collo	141
23	Fiancheggiante +5	Arma	69
23	Fibra del caos +5	Arma	70
23	Forma di topo +5	Armatura	43
23	Forza +5	Arma	70
23	Fulminante +5	Arma	70
23	Fuoco sanguinante +5	Armatura	44
23	Fusciacca della vendetta	Cintura	134
23	Gingillo del bugiardo +5	Collo	131
23	Globo della concentrazione infaticabile +5	Globo	102
23	Globo delle conseguenze inevitabili +5	Globo	102
23	Globo del dolce rifugio +5	Globo	103
23	Globo dell'estrema imposizione +5	Globo	104
23	Globo dell'evocazione giudiziosa +5	Globo	104
23	Globo della forza insormontabile +5	Globo	104
23	Globo della risonanza karmica +5	Globo	105
23	Globo degli scambi sfortunati +5	Globo	105
23	Globo della solitudine involontaria +5	Globo	106
23	Globo del terrore cristallino +5	Globo	106
23	Globo dell'usurpatore +5	Globo	106
23	Globo della vista lontana +5	Globo	106
23	Grasso di vipera +5	Armatura	44
23	Guanti d'arme artiglieria di tigre +5	Arma	80
23	Idromele astrale	Consumabile	192
23	Impeto +5	Armatura	45

23	Incoraggiante +5	Armatura	45
23	Incudine indistruttibile di Moradin +5	Simbolo sacro	85
23	Inevitabile +5	Arma	71
23	Ingranaggio di Erathis +5	Simbolo sacro	85
23	Insidiosa +5	Arma	71
23	Intreccio di spine +5	Armatura	45
23	Ispiratrice +5	Arma	71
23	Lama della fortuna +5	Arma	81
23	Legnobronzo +5	Arma	72
23	Litogenita +5	Armatura	46
23	Logorante +5	Arma	73
23	Luce stellare +5	Armatura	46
23	Maciullatrice +5	Arma	73
23	Mantello dell'aracnide +5	Collo	141
23	Mantello del chirurgo +5	Collo	141
23	Mantello rifugio +5	Collo	142
23	Maschera di Melora +5	Simbolo sacro	85
23	Mazza della guarigione +5	Arma	81
23	Migliorante +5	Armatura	46
23	Necrotica +5	Arma	74
23	Occhio della consapevolezza	Testa	166
23	Occhio di Ioun +5	Simbolo sacro	86
23	Occultata +5	Arma	74
23	Ornamento della vigilanza +5	Collo	143
23	Paralizzante +5	Arma	75
23	Pelle di serpente +5	Armatura	47
23	Pendente di luce lunare +5	Collo	143
23	Penetrante +5	Arma	75
23	Pietra di Avandra +5	Simbolo sacro	86
23	Pietra di Ioun della fedeltà	Testa	167
23	Piuma nera della Regina Corvo +5	Simbolo sacro	86
23	Predatrice +5	Arma	76
23	Prodezze +5	Armatura	48
23	Pugno di Kord +5	Simbolo sacro	86
23	Rapida +5	Arma	76
23	Risanamento +5	Armatura	48
23	Risoluta +5	Arma	76
23	Sanguinaria +5	Arma	77
23	Scaglia di drago di Bahamut +5	Simbolo sacro	86
23	Scaglie di drago bianco +5	Armatura	49
23	Scaglie di drago nero +5	Armatura	49
23	Schivagiganti +5	Armatura	50
23	Scudo del muro di pietra	Braccia	129
23	Signore delle bestie +5	Armatura	51
23	Simbolo di confronto +5	Simbolo sacro	87
23	Simbolo di portata divina +5	Simbolo sacro	89
23	Simbolo di sacrificio +5	Simbolo sacro	90
23	Spaccaterra +5	Arma	77
23	Spaventosa +5	Arma	78
23	Spilla dello scudo +5	Collo	143
23	Spilla senza rimpianti +5	Collo	143
23	Sposante +5	Arma	78
23	Sprezzante +5	Arma	78
23	Stella di Corellon +5	Simbolo sacro	90
23	Sterminio lontano +5	Arma	78
23	Stivali della furtività	Piedi	157
23	Sudario dell'imbrunire +5	Collo	144
23	Talismano del pacificatore +5	Collo	144
23	Talismano del recupero +5	Collo	144

23	Tiranno +5	Arma	79
23	Tiro veloce +5	Armatura	79
23	Traffigente +5	Arma	79
23	Tunica degli aculei +5	Armatura	53
23	Tunica della pelle di pietra +5	Armatura	54
23	Tunica della sfida congelante +5	Armatura	55
23	Tunica della sfida fiammeggiante +5	Armatura	55
23	Tunica delle stelle +5	Armatura	55
23	Verga crudele +5	Verga	108
23	Verga della deflagrazione +5	Verga	108
23	Verga fatata +5	Verga	109
23	Verga degli Inferi +5	Verga	109
23	Verga infernale +5	Verga	109
23	Verga della Selva Fatata +5	Verga	111
23	Verga della stella nascosta +5	Verga	111
23	Verga stellare +5	Verga	112
23	Verga del trasferimento maligno +5	Verga	112
23	Versatile +5	Armatura	52
23	Vitalizzante +5	Armatura	53
23	Zanna del serpente +5	Armatura	53

Livello 24

Liv.	Nome	Zona	Pag.
24	Acida +5	Arma	63
24	Acquea +5	Armatura	39
24	Amuleto dell'attenuazione +5	Collo	137
24	Amuleto del favore draconico	Collo	138
24	Amuleto della preda elusiva +5	Collo	138
24	Amuleto della santità corporale +5	Collo	139
24	Amuleto della voce interiore +5	Collo	139
24	Anatema dei demoni +5	Arma	64
24	Anello del ritualista	Anello	119
24	Armatura dell'attrazione +5	Armatura	40
24	Bacchetta sicura del ghiaccio rovente +5	Bacchetta	95
24	Bacchetta sicura dell'ululato del destino +5	Bacchetta	95
24	Barriera dell'anima +5	Armatura	40
24	Bastone accelerante +5	Bastone	97
24	Bastone della luce +5	Bastone	98
24	Bastone della prestanza elementale +5	Bastone	100
24	Bastone dello sciame fatato +5	Bastone	100
24	Bastone della trasposizione +5	Bastone	100
24	Bastone della visione impareggiabile +5	Bastone	101
24	Bavero del recupero +5	Collo	139
24	Bracciali sanguinari	Braccia	124
24	Calzari della marcia indietro	Piedi	154
24	Campione +5	Armatura	41
24	Cappa della collera fiammeggiante +5	Collo	139
24	Casco delle tattiche	Testa	161
24	Comunitaria +5	Arma	67
24	Cotta della lucentezza speculare +5	Armatura	53
24	Cristallo +5	Armatura	41
24	Cristallo del vuoto +5	Arma	67
24	Cristallo del vuoto +5	Armatura	42
24	Crociato +5	Arma	67
24	Dislocante +5	Armatura	42

24	Dono dell'amico	Oggetto del compagno	145
24	Elmo dell'opportunità	Testa	164
24	Ferimento +5	Arma	69
24	Ferromentale +5	Arma	69
24	Fibra del caos +5	Armatura	43
24	Fibra della terra +5	Armatura	43
24	Forma vaporosa +5	Armatura	43
24	Fortificante +5	Armatura	44
24	Furore combattivo +5	Arma	70
24	Furto sanguinoso +5	Armatura	44
24	Gelida +5	Armatura	44
24	Gelo ardente +5	Armatura	44
24	Giusto +5	Armatura	44
24	Globo dell'agonia armonica +5	Globo	102
24	Globo della demenza coercitiva +5	Globo	103
24	Globo del fato imprevedibile +5	Globo	104
24	Globo della generosità arcana +5	Globo	104
24	Globo dell'impegno cremisi +5	Globo	105
24	Globo della maestà draconica +5	Globo	105
24	Guanti dello scorticamento	Mani	151
24	Guarigione +5	Arma	70
24	Laceracielo +5	Arma	71
24	Lacerante +5	Arma	71
24	Lama di Bahamut +5	Arma	81
24	Lama del giuramento +5	Arma	81
24	Lama solare +5	Arma	81
24	Lampo tempestoso +5	Arma	72
24	Maestro di battaglia +5	Arma	73
24	Mantello della distorsione +5	Collo	141
24	Mantello del ferito che cammina +5	Collo	142
24	Mantello del figlio d'autunno +5	Collo	142
24	Mantello lacero +5	Collo	142
24	Mantello della morte negata +5	Collo	142
24	Mantello dei prudenti +5	Collo	142
24	Medaglione della morte rimandata +5	Collo	143
24	Medico +5	Arma	73
24	Mente fatata +5	Armatura	46
24	Mithral +5	Armatura	46
24	Moradin +5	Arma	73
24	Morte beffarda +5	Armatura	46
24	Morte cacciatrice +5	Arma	74
24	Nembo di tempesta +5	Armatura	47
24	Ninnananna +5	Arma	74
24	Notte +5	Armatura	47
24	Opportunista +5	Arma	74
24	Pelaurum +5	Armatura	47
24	Perla nera di caverna	Consumabile	193
24	Permanenza +5	Armatura	48
24	Pozione della resistenza	Consumabile	188
24	Proibizione +5	Arma	76
24	Riflessiva +5	Armatura	48
24	Rinforzante +5	Armatura	48
24	Rubapensieri +5	Arma	77
24	Salubre +5	Armatura	49
24	Scaglie di drago blu +5	Armatura	49
24	Scaglie di drago verde +5	Armatura	50
24	Scheletrica +5	Armatura	50
24	Scudo forgiato in battaglia	Braccia	126
24	Sfavillante +5	Armatura	51

24	Simbolo di mortalità +5	Simbolo sacro	88
24	Simbolo di penitenza +5	Simbolo sacro	88
24	Simbolo di possanza astrale +5	Simbolo sacro	89
24	Simbolo di riprovazione +5	Simbolo sacro	89
24	Simbolo di vendetta +5	Simbolo sacro	90
24	Solare +5	Armatura	51
24	Sopravvissuto +5	Armatura	52
24	Spilla del guaritore +5	Collo	143
24	Spina biliosa +5	Arma	78
24	Sterminafate +5	Arma	78
24	Sitvali dello zefiro	Piedi	159
24	Sventura del mutaforma +5	Arma	82
24	Tenace +5	Arma	79
24	Tetre ossa +5	Armatura	52
24	Trasposizione +5	Arma	79
24	Tunica della contingenza +5	Armatura	54
24	Tunica prismatica +5	Armatura	55
24	Tunica della sfida tempestosa +5	Armatura	55
24	Tunica della sopportazione +5	Armatura	55
24	Vampirica +5	Arma	80
24	Verga di adamantio +5	Verga	108
24	Verga della brutalità +5	Verga	108
24	Verga del dragonide +5	Verga	108
24	Verga di ferro sanguinoso +5	Verga	109
24	Verga della maledizione sanguigna +5	Verga	110
24	Verga prosciugavita +5	Verga	110
24	Verga del servo del dolore +5	Verga	111
24	Verga del viandante nell'ombra +5	Verga	112
24	Vigore +5	Armatura	53

Livello 25

Liv	Nome	Zona	Pag
25	Agile +5	Armatura	40
25	Amica del brigante +5	Arma	62
25	Amuleto dell'aranea +5	Collo	137
25	Amuleto vitale +5	Collo	139
25	Anatemia dei trasgressori +5	Arma	64
25	Anello del gargoyle	Anello	116
25	Anello del servo del dolore	Anello	119
25	Avvelenata +5	Arma	66
25	Bacchetta delle fiamme erompendi +5	Bacchetta	92
25	Bacchetta precisa dello spruzzo colorato +5	Bacchetta	95
25	Balteo spinato	Cintura	131
25	Bastone dell'accumulo energetico +5	Bastone	97
25	Bastone di acido e fiamme +5	Bastone	97
25	Bastone dell'architetto +5	Bastone	97
25	Bastone del destino +5	Bastone	98
25	Bastone dell'impatto +5	Bastone	98
25	Belladonna terribile	Consumabile	193
25	Bracciali dei centri rapidi	Braccia	122
25	Bracciali spaccacorazze	Braccia	124
25	Campanella dell'apertura	Oggetto meraviglioso	170
25	Cappa del saltimbanco +5	Collo	140
25	Catene fantasma +5	Arma	66
25	Collana delle palle di fuoco +5	Collo	140
25	Confine celeste +5	Armatura	41
25	Corona della ribellione della natura	Testa	162

25	Cubitiere della seconda possibilità	Braccia	125
25	Diadema della telepatia	Testa	163
25	Difensore del compagno	Oggetto del compagno	145
25	Elisir dell'attitudine	Consumabile	186
25	Elmo del cervo	Testa	163
25	Energia brillante +5	Arma	69
25	Fascia dell'umber hulk	Cintura	134
25	Fodero dei diamanti	Oggetto meraviglioso	171
25	Giusto +56	Arma	70
25	Globo della debolezza intensificata +5	Globo	103
25	Globo della reazione vigorosa +5	Globo	105
25	Ladresca +5	Arma	72
25	Legame spirituale +5	Armatura	45
25	Leggendaria +5	Arma	72
25	Mantello dell'evoluzione elementale +5	Collo	141
25	Mantello della traslazione +5	Collo	143
25	Maschera del teschio	Testa	165
25	Mocassini della falcata aerea	Piedi	154
25	Monile della preservazione del potere +5	Collo	143
25	Negazione +5	Armatura	47
25	Nemesi dell'assassino +5	Armatura	47
25	Oltrepassante +5	Arma	74
25	Pietra di Ioun della rigenerazione	Testa	167
25	Polvere del congedo	Oggetto meraviglioso	175
25	Polvere mentale	Consumabile	194
25	Pozione della chiarezza	Consumabile	187
25	Pozione della progenie della morte	Consumabile	187
25	Pozione dello spirito	Consumabile	189
25	Prestafortuna +5	Arma	82
25	Radiosa +5	Arma	76
25	Rivestimento da guerra +5	Armatura	49
25	Sacrificio +5	Armatura	49
25	Sandali di Avandra	Piedi	155
25	Scaglie di drago rosso +5	Armatura	50
25	Scudo della bestia feroce	Braccia	126
25	Scudo di ferro freddo	Braccia	126
25	Scudo della luce scintillante	Braccia	128
25	Scuotimento +5	Arma	77
25	Signore delle tempeste +5	Armatura	51
25	Simbolo di dannazione +5	Simbolo sacro	87
25	Simbolo di destino rovinoso +5	Simbolo sacro	87
25	Simbolo di fulgore +5	Simbolo sacro	87
25	Simbolo di rinnovamento +5	Simbolo sacro	89
25	Simbolo del sacerdote di guerra +5	Simbolo sacro	90
25	Simbolo di vendetta radiosa +5	Simbolo sacro	90
25	Sofferenza condivisa +5	Armatura	51
25	Sostegno +5	Armatura	52
25	Spilla della vitalità +5	Collo	144
25	Sudario nero +5	Arma	79
25	Tattico +5	Armatura	52
25	Tunica dell'arciimmondo +5	Armatura	54
25	Vendicativa +5	Arma	80
25	Verga della distorsione mentale +5	Verga	108
25	Verga della luce stellare +5	Verga	109
25	Verga della vulnerabilità +5	Verga	112
25	Veste dell'illithid +5	Armatura	55
25	Zampe del gatto	Mani	153
25	Zelota +5	Arma	53

Livello 26

Liv	Nome	Zona	Pag
26	Afferrante +6	Arma	63
26	Battente +6	Arma	66
26	Bracciali dell'arcleria	Braccia	122
26	Bracciali dei colpi tattici	Braccia	122
26	Bracciali di ferro freddo	Braccia	123
26	Cappuccio a orologeria	Testa	161
26	Cintura gagliarda	Cintura	131
26	Cintura della tenacia	Cintura	132
26	Dinamica +6	Arma	68
26	Distanza +6	Arma	69
26	Evocabile +6	Armatura	42
26	Fasce di ferro del potere	Braccia	125
26	Fascia del drago	Cintura	133
26	Fusione nera +6	Arma	70
26	Globo del dominio mentale +6	Globo	95 103
26	Guanti d'arme antiresistenza	Mani	148
26	Guanti d'arme ardenti	Mani	148
26	Guanti d'arme caustici	Mani	149
26	Guanti della tossina	Mani	152
26	Impostore +6	Armatura	45
26	Pietra da affilatura potenziante	Consumabile	190
26	Rimbalzante +6	Arma	76
26	Sacrificale +6	Arma	77
26	Sandali del passo preciso	Piedi	155
26	Scudo divorafiamme	Bracciali	126
26	Scudo da lancio	Braccia	128
26	Sigillo della compagnia	Oggetto del compagno	145
26	Solitario (violetto)	Oggetto meraviglioso	177
26	Verga mercuriale +6	Verga	110
26	Vigorosa +6	Arma	80

Livello 27

Liv	Nome	Zona	Pag
27	Amuleto dell'assenza +6	Collo	137
27	Amuleto della costanza +6	Collo	137
27	Amuleto della risolutezza fisica +6	Collo	138
27	Amuleto della risolutezza mentale +6	Collo	139
27	Anello della fenice	Anello	115
27	Argilla elukiana +6	Arma	65
27	Artiglio sanguinario +6	Arma	65
27	Bastone difensivo +6	Bastone	98
27	Bastone della maestria sui dardi +6	Bastone	99
27	Bastone mnemonico +6	Bastone	99
27	Bastone della morte bruciante +6	Bastone	99
27	Bastone del serpente +6	Bastone	100
27	Bastone della torre di ferro +6	Bastone	100
27	Bastone di utilità +6	Bastone	101
27	Bracciali rasoio	Braccia	124
27	Bracciali del teschio	Braccia	124
27	Bracciali traumatizzanti	Braccia	124
27	Cerchio d'ombra	Anello	120
27	Chiodo dell'ombra +6	Arma	80
27	Ciondolo del fiore di fuoco +6	Collo	140
27	Corona frenica	Testa	161
27	Deviazione +6	Armatura	42
27	Difensiva +6	Arma	68

27	Elisir del soffio del drago	Consumabile	186
27	Fermaglio del nobile sacrificio +6	Collo	140
27	Foglia selvaggia +6	Armatura	43
27	Folgorante +6	Armatura	43
27	Forgiata oscura +6	Armatura	43
27	Frastagliata +6	Arma	70
27	Globo della contorsione spaziale +6	Globo	102
27	Globo del languore debilitante +6	Globo	105
27	Globo della magia risorgente +6	Globo	105
27	Globo della pazzia improvvisa +6	Globo	105
27	Globo della stasi amplificata +6	Globo	106
27	Guanti d'arme gelidi	Mani	149
27	Immunizzante +6	Armatura	44
27	Inchiodante +6	Arma	71
27	Irrefutabile +6	Armatura	45
27	Lama della notte +6	Arma	81
27	Mago +6	Arma	73
27	Mano mummificata	Oggetto meraviglioso	174
27	Martello del patto +6	Arma	81
27	Martire +6	Armatura	46
27	Moltiplicante +6	Arma	73
27	Occhio del basilisco	Testa	166
27	Parata +6	Arma	75
27	Perforante +6	Arma	75
27	Pietra da affilatura congelante	Consumabile	190
27	Pozione dell'imitazione	Consumabile	187
27	Pozione dello scudo vitale	Consumabile	188
27	Punizione +6	Arma	76
27	Repulsione +6	Armatura	48
27	Resistenza +6	Armatura	48
27	Riprovevole +6	Arma	76
27	Rosa del deserto	Consumabile	194
27	Sacro guaritore +6	Arma	77
27	Scheggia di vetraccio	Consumabile	194
27	Scivolosa +6	Armatura	51
27	Scommettitore +6	Arma	77
27	Scudo bloccante	Braccia	126
27	Scudo di pelaurum	Braccia	129
27	Scudo riflettente	Braccia	129
27	Sfarfallamento +6	Armatura	51
27	Simbolo di biasimo +6	Simbolo sacro	86
27	Simbolo di buona sorte +6	Simbolo sacro	87
27	Simbolo di dedizione +6	Simbolo sacro	87
27	Simbolo di divinità +6	Simbolo sacro	87
27	Simbolo di legame vitale +6	Simbolo sacro	88
27	Simbolo di libertà +6	Simbolo sacro	88
27	Simbolo di perseveranza +6	Simbolo sacro	88
27	Simbolo di resilienza +6	Simbolo sacro	89
27	Simbolo di scudo +6	Simbolo sacro	90
27	Simbolo di sostegno +6	Simbolo sacro	90
27	Spada del patto +6	Arma	82
27	Stivaloni del predone terrestre	Piedi	159
27	Sussurro di Avandra +6	Arma	82
27	Tiro perfetto +6	Arma	79
27	Trasferimento +6	Arma	79
27	Trovacarni +6	Arma	82
27	Tunica dei colori scintillanti +6	Armatura	54
27	Tunica del logoramento +6	Armatura	54
27	Tunica degli occhi +6	Armatura	54
27	Tunica del passo sanguinoso +6	Armatura	54

27	Urlante +6	Armatura	52
27	Vacillamento +6	Arma	80
27	Verga dell'Inferno ribollente +6	Verga	109
27	Verga della maledizione veloce +6	Verga	110
27	Verga dell'onore maledetto +6	Verga	110
27	Verga della Progenie Stellare +6	Verga	110
27	Verga del rovetto sanguigno +6	Verga	111
27	Verga delle spine fatate +6	Verga	111
27	Veterano +6	Armatura	52

Livello 28

Liv	Nome	Zona	Pag
28	Adamantio +6	Arma	63
28	Aggraziata +6	Arma	63
28	Amuleto dell'azione abbondante	Oggetto meraviglioso	168
28	Amuleto dell'oscurità materiale +6	Collo	138
28	Amuleto della resilienza +6	Collo	138
28	Amuleto tenace +6	Collo	139
28	Anatema dell'acqua +6	Arma	64
28	Anatema delle scaglie +6	Arma	64
28	Appaiata +6	Arma	65
28	Argilla elukiana +6	Armatura	40
28	Assassino +6	Arma	65
28	Astuzia +6	Arma	65
28	Avanguardia +6	Arma	65
28	Bacchetta della devastazione psichica +6	Bacchetta	92
28	Bacchetta delle fiamme +6	Bacchetta	92
28	Bacchetta di forza +6	Bacchetta	92
28	Bacchetta della forza soverchiante +6	Bacchetta	92
28	Bacchetta del freddo +6	Bacchetta	93
28	Bacchetta del fulgore +6	Bacchetta	93
28	Bacchetta del fuoco infernale +6	Bacchetta	93
28	Bacchetta del maestro di dardo incantato +6	Bacchetta	93
28	Bacchetta del maestro di deflagrazione mistica +6	Bacchetta	93
28	Bacchetta del maestro di empio fulgore +6	Bacchetta	94
28	Bacchetta del maestro di esplosione rovente +6	Bacchetta	94
28	Bacchetta del maestro di intimidire infernale +6	Bacchetta	94
28	Bacchetta del maestro di nube di pugnali +6	Bacchetta	94
28	Bacchetta del maestro di onda tonante +6	Bacchetta	94
28	Bacchetta del maestro di raggio di gelo +6	Bacchetta	94
28	Bacchetta del maestro di sguardo penetrante +6	Bacchetta	95
28	Bacchetta del tuono +6	Bacchetta	95
28	Bastone affidabile +6	Bastone	97
28	Bastone della corrosione +6	Bastone	97
28	Bastone della difesa suprema +6	Bastone	98
28	Bastone di forza +6	Bastone	98
28	Bastone delle mani spettrali +6	Bastone	99
28	Bastone della radice terrestre +6	Bastone	100
28	Bastone della rovina +6	Bastone	100
28	Bestiale +6	Armatura	40

28	Biancaflamma +6	Armatura	41
28	Borsa dei truccoli, vermiglio	Oggetto meraviglioso	184
28	Bruciapelo +6	Arma	66
28	Cacciatore furtivo +6	Armatura	41
28	Cecchino +6	Arma	66
28	Cintura della robustezza	Cintura	132
28	Colletto dell'eloquenza +6	Collo	140
28	Controllante +6	Arma	67
28	Copribraccia di ferromentale	Braccia	125
28	Corallo +6	Armatura	41
28	Cuffia di ferromentale	Testa	162
28	Cuore indomito +6	Arma	68
28	Decerebrante +6	Arma	68
28	Decorazione abissale +6	Collo	140
28	Determinata +6	Arma	68
28	Diadema dell'indomabilità	Testa	163
28	Dio del tuono +6	Arma	68
28	Disco lunare di Sehanine +6	Simbolo sacro	84
28	Disco solare di Pelor +6	Simbolo sacro	84
28	Elisir dell'accuratezza	Consumabile	186
28	Elisir dei riflessi	Consumabile	186
28	Elisir della tempra	Consumabile	186
28	Elisir della volontà	Consumabile	187
28	Fendibrecce +6	Armatura	42
28	Ferro freddo +6	Arma	69
28	Ferro sanguinoso +6	Arma	69
28	Ferro sanguinoso +6	Armatura	42
28	Feticcio del malocchio +6	Collo	141
28	Fiancheggiante +6	Arma	69
28	Fibra del caos +6	Arma	70
28	Finimenti del richiamo	Oggetto del compagno	145
28	Fogliasplendente	Consumabile	193
28	Forma di topo +6	Armatura	43
28	Forza +6	Arma	70
28	Fulminante +6	Arma	70
28	Fuoco sanguinante +6	Armatura	44
28	Gingillo del bugiardo +6	Collo	131
28	Globo della concentrazione infaticabile +6	Globo	102
28	Globo delle conseguenze inevitabili +6	Globo	102
28	Globo del dolce rifugio +6	Globo	103
28	Globo dell'estrema imposizione +6	Globo	104
28	Globo dell'evocazione giudiziosa +6	Globo	104
28	Globo della forza insormontabile +6	Globo	104
28	Globo della fuga inaccessibile +6	Globo	104
28	Globo della risonanza karmica +6	Globo	105
28	Globo degli scambi sfortunati +6	Globo	105
28	Globo della solitudine involontaria +6	Globo	106
28	Globo del terrore cristallino +6	Globo	106
28	Globo dell'usurpatore +6	Globo	106
28	Globo della vista lontana +6	Globo	106
28	Grasso di vipera +6	Armatura	44
28	Guanti d'arme artiglieria di tigre +6	Arma	80
28	Guanti d'arme consacrati	Mani	149
28	Guanti della miscelazione mistica	Mani	151
28	Imbracatura del nuoto sicuro	Cintura	135
28	Impeto +6	Armatura	45

28	Incoraggiante +6	Armatura	45
28	Incidine indistruttibile di Moradin +6	Simbolo sacro	85
28	Inevitabile +6	Arma	71
28	Ingranaggio di Erathis +6	Simbolo sacro	85
28	Insidiosa +6	Arma	71
28	Intreccio di spine +6	Armatura	45
28	Ispiratrice +6	Arma	71
28	Lama della fortuna +6	Arma	81
28	Legnobronzo +6	Arma	72
28	Litogenita +6	Armatura	46
28	Logorante +6	Arma	73
28	Luce stellare +6	Armatura	46
28	Maciullatrice +6	Arma	73
28	Mantello dell'aracnide +6	Collo	141
28	Mantello del chirurgo +6	Collo	141
28	Mantello rifugio +6	Collo	142
28	Maschera di Melora +6	Simbolo sacro	85
28	Mazza della guarigione +6	Arma	81
28	Migliorante +6	Armatura	46
28	Necrotica +6	Arma	74
28	Occhio di Ioun +6	Simbolo sacro	86
28	Occultata +6	Arma	74
28	Ornamento della vigilanza +6	Collo	143
28	Paralizzante +6	Arma	75
28	Pelle di serpente +6	Armatura	47
28	Pendente di luce lunare +6	Collo	143
28	Penetrante +6	Arma	75
28	Pietra di Avandra +6	Simbolo sacro	86
28	Piuma nera della Regina Corvo +6	Simbolo sacro	86
28	Pozione dello scudo tempestoso	Consumabile	188
28	Predatrice +6	Arma	76
28	Prodezze +6	Armatura	48
28	Pugno di Kord +6	Simbolo sacro	86
28	Rapida +6	Arma	76
28	Risanamento +6	Armatura	48
28	Risoluta +6	Arma	76
28	Sanguinaria +6	Arma	77
28	Scaglia di drago di Bahamut +6	Simbolo sacro	86
28	Scaglie di drago bianco +6	Armatura	49
28	Scaglie di drago nero +6	Armatura	49
28	Schivagiganti +6	Armatura	50
28	Scudo della manticora	Braccia	128
28	Scudo di mithral	Braccia	128
28	Scudo delle tempeste	Braccia	130
28	Signore delle bestie +6	Armatura	51
28	Simbolo di confronto +6	Simbolo sacro	87
28	Simbolo di portata divina +6	Simbolo sacro	89
28	Simbolo di sacrificio +6	Simbolo sacro	90
28	Spaccaterra +6	Arma	77
28	Spaventosa +6	Arma	78
28	Spilla dello scudo +6	Collo	143
28	Spilla senza rimpianti +6	Collo	143
28	Spossante +6	Arma	78
28	Sprezzante +6	Arma	78
28	Stella di Corellon +6	Simbolo sacro	90
28	Sterminio lontano +6	Arma	78
28	Stivali della celerità	Piedi	156
28	Stivali del teletrasporto	Piedi	159
28	Sudario dell'imbrunire +4	Collo	144

28	Tabì del gatto	Piedi	159
28	Talismano del pacificatore +6	Collo	144
28	Talismano del recupero +6	Collo	144
28	Tiranno +6	Arma	79
28	Tiro veloce +6	Arma	79
28	Trafiggente +6	Arma	79
28	Trifoglio oscuro	Consumabile	194
28	Tunica degli aculei +6	Armatura	53
28	Tunica della pelle di pietra +6	Armatura	54
28	Tunica della sfida congelante +6	Armatura	55
28	Tunica della sfida fiammeggiante +6	Armatura	55
28	Tunica delle stelle +6	Armatura	55
28	Verga crudele +6	Verga	108
28	Verga della deflagrazione +6	Verga	108
28	Verga fatata +6	Verga	109
28	Verga degli inferi +6	Verga	109
28	Verga infernale +6	Verga	109
28	Verga della Selva Fatata +6	Verga	111
28	Verga della stella nascosta +6	Verga	111
28	Verga stellare +6	Verga	112
28	Verga del trasferimento maligno +6	Verga	112
28	Versatile +6	Armatura	52
28	Vitalizzante +6	Armatura	53
28	Zanna del serpente +6	Armatura	53

Livello 29

Liv	Nome	Zona	Pag
29	Acida +6	Arma	63
29	Acquea +6	Armatura	39
29	Amuleto dell'attenuazione +6	Collo	137
29	Amuleto del favore draconico +6	Collo	138
29	Amuleto degli indomiti +6	Collo	138
29	Amuleto della preda elusiva +6	Collo	138
29	Amuleto della santità corporale +6	Collo	139
29	Amuleto della voce interiore +6	Collo	139
29	Anatema dei demoni +6	Arma	64
29	Anello di opale della rimembranza	Anello	117
29	Armatura dell'attrazione +6	Armatura	40
29	Bacchetta sicura del ghiaccio rovente +6	Bacchetta	95
29	Bacchetta sicura dell'ululato del destino +6	Bacchetta	95
29	Barriera dell'anima +6	Armatura	40
29	Bastone accelerante +6	Bastone	97
29	Bastone della luce +6	Bastone	98
29	Bastone della prestanza elementale +6	Bastone	100
29	Bastone dello sciame fatato +6	Bastone	100
29	Bastone della trasposizione +6	Bastone	100
29	Bastone della visione impareggiabile +6	Bastone	101
29	Bavero del recupero +6	Collo	139
29	Bile di drago nero	Consumabile	193
29	Bracciali di diamante	Braccia	123
29	Bracciali di pelle di troll	Braccia	124
29	Campione +6	Armatura	41
29	Cappa della collera fiammeggiante +6	Collo	139
29	Comunitaria +6	Arma	67
29	Cotta della lucentezza speculare +6	Armatura	53

29	Cristallo +6	Armatura	41
29	Cristallo del vuoto +6	Arma	67
29	Cristallo del vuoto +6	Armatura	42
29	Crociato +6	Arma	67
29	Diadema accelerante	Testa	162
29	Dislocante +6	Armatura	42
29	Ferimento +6	Arma	69
29	Ferromentale +6	Arma	69
29	Fibra del caos +6	Armatura	43
29	Fibra della terra +6	Armatura	43
29	Forma vaporosa +6	Armatura	43
29	Fortificante +6	Armatura	44
29	Furore combattivo +6	Arma	70
29	Furto sanguinoso +6	Armatura	44
29	Gelida +6	Armatura	44
29	Gelo ardente +6	Armatura	44
29	Giusto +6	Armatura	44
29	Globo dell'agonia armonica +6	Globo	102
29	Globo della demenza coercitiva +6	Globo	103
29	Globo del fato imprevedibile +6	Globo	104
29	Globo della generosità arcana +6	Globo	104
29	Globo dell'impegno cremisi +6	Globo	105
29	Globo della maestà draconica +6	Globo	105
29	Guarigione +6	Arma	70
29	Icure del terrore	Consumabile	193
29	Laceracielo +6	Arma	71
29	Lacerante +6	Arma	71
29	Lama di Bahamut +6	Arma	81
29	Lama del giuramento +6	Arma	81
29	Lama solare +6	Arma	81
29	Lampo tempestoso +6	Arma	72
29	Maestro di battaglia +6	Arma	73
29	Mantello della distorsione +6	Collo	141
29	Mantello del ferito che cammina +6	Collo	142
29	Mantello del figlio d'autunno +6	Collo	142
29	Mantello lacero +6	Collo	142
29	Mantello della morte negata +6	Collo	142
29	Mantello dei prudenti +6	Collo	142
29	Medaglione della morte rimandata +6	Collo	143
29	Medico +6	Arma	73
29	Mente fatata +6	Armatura	46
29	Mithral +6	Armatura	46
29	Moradin +6	Arma	73
29	Morte beffarda +6	Armatura	46
29	Morte cacciatrice +6	Arma	74
29	Nembo di tempesta +6	Armatura	47
29	Ninnananna +6	Arma	74
29	Notte +6	Armatura	47
29	Opportunista +6	Arma	74
29	Pelaurum +6	Armatura	47
29	Permanenza +6	Armatura	48
29	Pietra da affilatura velenosa	Consumabile	190
29	Pozione della rigenerazione	Consumabile	188
29	Pozione del vigore	Consumabile	189
29	Proibizione +6	Arma	76
29	Riflessiva +6	Armatura	48
29	Rinforzante +6	Armatura	48
29	Rubapensieri +6	Arma	77
29	Salubre +6	Armatura	49
29	Scaglie di drago blu +6	Armatura	49

29	Scaglie di drago verde +6	Armatura	50
29	Scheletrica +6	Armatura	50
29	Scudo di acciaio angelico	Braccia	125
29	Scudo del baluardo sanguinante	Braccia	125
29	Scudo del flusso d'ombra	Braccia	126
29	Scudo insanguinato	Braccia	127
29	Sfavillante +6	Armatura	51
29	Simbolo di mortalità +6	Simbolo sacro	88
29	Simbolo di penitenza +6	Simbolo sacro	88
29	Simbolo di possanza astrale +6	Simbolo sacro	89
29	Simbolo di riprovazione +6	Simbolo sacro	89
29	Simbolo di vendetta +6	Simbolo sacro	90
29	Solare +6	Armatura	51
29	Sopravvissuto +6	Armatura	52
29	Spilla del guaritore +6	Collo	143
29	Spina biliosa +6	Arma	78
29	Stella del Mare Astrale +6	Collo	144
29	Sterminafate +6	Arma	78
29	Sventura del mutaforma +6	Arma	82
29	Tenace +6	Arma	79
29	Tetre ossa +6	Armatura	52
29	Trasposizione +6	Arma	79
29	Tunica della contingenza +6	Armatura	54
29	Tunica della sfida tempestosa +6	Armatura	55
29	Tunica della sopportazione +6	Armatura	55
29	Tunica prismatica +6	Armatura	55
29	Vampirica +6	Arma	80
29	Verga di adamantio +6	Verga	108
29	Verga della brutalità +6	Verga	108
29	Verga del dragonide +6	Verga	108
29	Verga di ferro sanguinoso +6	Verga	109
29	Verga della maledizione sanguigna +6	Verga	110
29	Verga prosciugavita +6	Verga	110
29	Verga del servo del dolore +6	Verga	111
29	Verga del viandante nell'ombra +6	Verga	112
29	Vigore +6	Armatura	53
Livello 30			
Liv	Nome	Zona	Pag
30	Agile +6	Armatura	40
30	Amica del brigante +6	Arma	62
30	Amuleto dell'aranea +6	Collo	137
30	Amuleto vitale +6	Collo	139
30	Anatema dei trasgressori +6	Arma	64
30	Anello della conservazione degli incantesimi, superiore	Anello	114
30	Anello sopprimente	Anello	119
30	Avvelenata +6	Armatura	66
30	Bacchetta delle fiamme erompendi +6	Bacchetta	92
30	Bacchetta precisa dello spruzzo colorato +6	Bacchetta	95
30	Bastone dell'accumulo energetico +6	Bastone	97
30	Bastone di acido e fiamme +6	Bastone	97
30	Bastone dell'architetto +6	Bastone	97
30	Bastone del destino +6	Bastone	98
30	Bastone dell'impatto +6	Bastone	98
30	Benda dell'intelletto	Testa	161
30	Bracciali insanguinati	Braccia	123
30	Cappa del saltimbanco +6	Collo	140
30	Catene fantasma +6	Arma	66
30	Collana delle palle di fuoco +6	Collo	140
30	Confine celeste +6	Armatura	41
30	Diadema di alloro	Testa	163
30	Energia brillante +6	Arma	69
30	Ghiaccio fondamentale	Consumabile	193
30	Giusto +6	Arma	70
30	Globo della debolezza intensificata +6	Globo	103
30	Globo della reazione vigorosa +6	Globo	105
30	Gorgiera della reciprocità +6	Collo	141
30	Guanti d'arme delle tempeste	Mani	149
30	Ladresca +6	Arma	72
30	Legame spirituale +6	Armatura	45
30	Leggendaria +6	Arma	72
30	Mantello dell'evoluzione elementale +6	Collo	141
30	Mantello della fenice +6	Collo	141
30	Mantello della traslazione +6	Collo	143
30	Monile della preservazione del potere +6	Collo	143
30	Negazione +6	Armatura	47
30	Nemesi dell'assassino +6	Armatura	47
30	Oltrepassante +6	Arma	74
30	Pietra da affilatura bruciante	Consumabile	190
30	Pietra da affilatura corrosiva	Consumabile	190
30	Pietra da affilatura tempestosa	Consumabile	190
30	Pozione della chiarezza	Consumabile	187
30	Pozione dello spirito	Consumabile	189
30	Prestafortuna +6	Arma	82
30	Radiosa +6	Arma	76
30	Rivestimento da guerra +6	Armatura	49
30	Rosa fiammeggiante	Consumabile	194
30	Sacrificio +6	Armatura	49
30	Scaglie di drago rosso +6	Armatura	50
30	Scudo del guaritore	Braccia	127
30	Scuotimento +6	Arma	77
30	Serpente di bronzo	Testa	167
30	Signore delle tempeste +6	Armatura	51
30	Simbolo di dannazione +6	Simbolo sacro	87
30	Simbolo di destino rovinoso +6	Simbolo sacro	87
30	Simbolo di fulgore +6	Simbolo sacro	87
30	Simbolo di reviviscenza +6	Simbolo sacro	89
30	Simbolo di rinnovamento +6	Simbolo sacro	89
30	Simbolo del sacerdote di guerra +6	Simbolo sacro	90
30	Simbolo di vendetta radiosa +6	Simbolo sacro	90
30	Sofferenza condivisa +6	Armatura	51
30	Sostegno +6	Armatura	52
30	Spilla della vitalità +6	Collo	144
30	Sudario nero +6	Arma	79
30	Talismano respingente +6	Collo	144
30	Tattico +6	Armatura	52
30	Tunica dell'arciimmondo +6	Armatura	54
30	Vendicativa +6	Arma	80
30	Verga della distorsione mentale +6	Verga	108
30	Verga della luce stellare +6	Verga	109
30	Verga della vulnerabilità +6	Verga	112
30	Veste dell'illithid +6	Armatura	55
30	Vite rampicante dei portali	Consumabile	194
30	Zelota +6	Armatura	53