

Oggetti Magici

Gli oggetti magici sono presentati in ordine alfabetico. La descrizione di un oggetto magico fornisce il nome dell'oggetto, la sua categoria, rarità e le sue proprietà magiche.

Ali del Volo

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Mentre indossi questa cappa, puoi usare un'azione per pronunciare la sua parola di comando, trasformandola in un paio di ali da pipistrello o da uccello che spuntano dalla tua schiena per 1 ora o finché non ripeti la parola di comando con un'azione. Le ali ti forniscono velocità di volo 18 metri. Quando scompaiono, non potrai più usarle per 1d12 ore.

Ammazza Draghi

Arma (qualsiasi spada), raro

Ottieni un bonus di +1 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica.

Quando colpisci un drago con quest'arma, il drago subisce 3d6 danni aggiuntivi del tipo dell'arma. Ai fini di quest'arma, "drago" è qualsiasi creatura del tipo drago.

Ammazza Giganti

Arma (qualsiasi ascia o spada), raro

Ottieni un bonus di +1 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica.

Quando colpisci un gigante con quest'arma, il gigante subisce 2d6 danni aggiuntivi del tipo dell'arma e deve superare un tiro salvezza di Forza con CD 15 o cadere prono. Ai fini di quest'arma, "gigante" è qualsiasi creatura del tipo gigante.

Ampolla di Ferro

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questa bottiglia di ferro ha un tappo di ottone. Puoi usare un'azione per pronunciare la parola di comando dell'ampolla, prendendo come bersaglio una creatura visibile entro 18 metri da te. Se il bersaglio è nativo di un piano di esistenza diverso da quello in cui ti trovi, deve superare un tiro salvezza di Saggezza con CD 17 o venir intrappolato nell'ampolla. Se il bersaglio è già stato intrappolato nell'ampolla, riceve vantaggio al tiro salvezza. Una volta intrappolata, la creatura rimarrà nell'ampolla finché non sarà liberata. L'ampolla può contenere solo una creatura alla volta. Una creatura intrappolata nell'ampolla non ha bisogno di respirare, mangiare o dormire e non invecchia.

Puoi usare un'azione per rimuovere il tappo dell'ampolla e liberare la creatura che contiene. La creatura sarà amichevole verso di te e i tuoi compagni per 1 ora e obbedirà ai vostri comandi per quella durata. Se non le impartisci comandi o gliene dai uno che provocherebbe la sua morte, si difenderà ma non compirà altre azioni. Al termine della durata, la creatura agirà in base al suo normale comportamento e allineamento.

L'incantesimo *identificare* rivela che una creatura si trova all'interno dell'ampolla, ma l'unico modo per determinare che sorta di creatura sia è di aprire l'ampolla. Un'ampolla di ferro appena scoperta potrebbe già contenere una creatura scelta dal GM o determinata casualmente.

d100	Contiene
1-50	Vuota
51-54	Demone (tipo I)
55-58	Demone (tipo II)
59-62	Demone (tipo III)
63-64	Demone (tipo IV)
65	Demone (tipo V)
66	Demone (tipo VI)
67	Angelo Deva
68-69	Diavolo (superiore)
70-73	Diavolo (inferiore)
74-75	Genio Djinni
76-77	Genio Efreeti
78-83	Elementale (qualsiasi)
84-86	Persecutore invisibile
87-90	Megera notturna
91	Angelo Planetar
92-95	Salamandra
96	Angelo Solar
97-99	Succube/Incubo
100	Xorn

Amuleto dei Piani

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Mentre indossi questo amuleto, puoi usare un'azione per nominare un luogo con cui sei familiare e che si trovi su di un altro piano di esistenza. Effettua una prova di Intelligenza con CD 15. Se la prova riesce, lanci l'incantesimo *spostamento planare* tramite l'amuleto. Se la prova fallisce, tu e ciascuna creatura e oggetto entro 4,5 metri da te venite trasportati in una destinazione casuale. Tira un d20. Da 1 a 12, raggiungi una destinazione casuale sul piano che hai nominato. Da 13 a 20, raggiungi un piano dell'esistenza determinato casualmente.

Amuleto di Protezione dalla Individuazione e Localizzazione

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)
Mentre indossi questo amuleto sei celato alla magia di divinazione. Non puoi essere preso come bersaglio da queste magie o percepito tramite sensori magici di scrutamento.

Amuleto della Salute

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)
Mentre indossi questo amuleto la tua Costituzione è 19. L'amuleto non ha effetto se la tua Costituzione è già 19 o più alta.

Anello Accumula Incantesimi

Anello, raro (richiede sintonia)
Questo anello immagazzina gli incantesimi lanciati su di esso, conservandoli fino a che chi vi è in sintonia non ne faccia uso. L'anello può accumulare fino a 5 livelli di incantesimi alla volta.
Qualsiasi creatura può lanciare un incantesimo dal 1° al 5° livello sull'anello, toccandolo mentre lancia l'incantesimo. L'incantesimo non ha effetto, oltre quello di essere immagazzinato nell'anello. Se l'anello non può contenere l'incantesimo, lo slot incantesimo viene speso senza effetti. Il livello dello slot usato per lanciare l'incantesimo determina la quantità di spazio che occupa.
Mentre indossi questo anello, puoi lanciare gli incantesimi che contiene. L'incantesimo usa il livello dello slot, la CD del tiro salvezza dell'incantesimo, il bonus per colpire dell'incantesimo e la caratteristica da incantatore dell'incantatore originale, ma per il resto è considerato come se fosse stato lanciato da te. Un incantesimo lanciato tramite questo anello non è più contenuto al suo interno, e libera spazio per altri incantesimi.

Anello dell'Ariete

Anello, raro (richiede sintonia)
Mentre indossi questo anello, puoi usare un'azione per spendere da 1 a 3 cariche per attaccare una creatura visibile entro 18 metri da te. L'anello produce una testa di ariete spettrale ed effettua il suo tiro per colpire con un bonus di +7. Se colpisci, per ogni carica spesa, il bersaglio subisce 2d10 danni da forza e viene spinto di 1,5 metri lontano da te.
In alternativa, puoi spendere da 1 a 3 cariche dell'anello con un'azione per tentare di rompere un oggetto visibile entro 18 metri da te che non sia indossato o trasportato. L'anello effettua una prova di Forza con un bonus di +5 per ogni carica spesa.
Questo anello ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni mattina all'alba.

Anello di Caduta Morbida

Anello, raro (richiede sintonia)
Mentre cadi e indossi questo anello, scendi di 18 metri per round e non subisci danni dalla caduta.

Anello di Camminare sull'Acqua

Anello, non comune
Mentre indossi questo anello, puoi stare in piedi o muoverti su qualsiasi superficie liquida come se fosse terreno solido.

Anello del Calore

Anello, non comune (richiede sintonia)
Mentre indossi questo anello, hai resistenza ai danni da freddo. Inoltre, tu e tutto quello che indossi e trasporti siete immuni agli effetti delle temperature basse fino a -45° C.

Anello del Comando degli Elementali dell'Acqua

Anello, leggendario (richiede sintonia)
Questo anello è collegato al Piano Elementale dell'Acqua.
Mentre lo indossi, hai vantaggio ai tiri per colpire contro gli elementali del Piano Elementale dell'Acqua, ed essi hanno svantaggio ai tiri per colpire effettuati contro di te.
Puoi spendere 2 cariche dell'anello per lanciare *dominare mostri* su di un elementale dell'acqua. Inoltre, puoi stare in piedi e camminare sulle superfici liquide come se fossero terreno solido.
Puoi parlare e comprendere l'Aquan.
Se aiuti a uccidere un elementale dell'acqua mentre sei in sintonia con l'anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Puoi respirare sott'acqua e hai velocità di nuovo pari alla tua velocità di passeggio.
- Puoi lanciare tramite l'anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: *creare o distruggere acqua* (1 carica), *controllare tempo atmosferico* (3 cariche), *muro di ghiaccio* (3 cariche) o *tempesta di ghiaccio* (2 cariche).

L'anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all'alba.
Gli incantesimi lanciati tramite l'anello hanno CD del tiro salvezza 17.

Anello del Comando degli Elementali dell'Aria

Anello, leggendario (richiede sintonia)
Questo anello è collegato al Piano Elementale dell'Aria.
Mentre lo indossi, hai vantaggio ai tiri per colpire contro gli elementali del Piano Elementale dell'Aria, ed essi hanno svantaggio ai tiri per colpire effettuati contro di te.
Puoi spendere 2 cariche dell'anello per lanciare *dominare mostri* su di un elementale dell'aria. Inoltre, quando cadi, scendi di 18 metri per round e non subisci danni dalla caduta.
Puoi parlare e comprendere l'Auran.
Se aiuti a uccidere un elementale dell'aria mentre sei in sintonia con l'anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Hai resistenza ai danni da fulmine.
- Hai velocità di volo pari alla tua velocità di passeggio e puoi fluttuare.
- Puoi lanciare tramite l'anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: *catena di fulmini* (3 cariche), *folata di vento* (2 cariche) o *muro di vento* (1 carica).

L'anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all'alba.
Gli incantesimi lanciati tramite l'anello hanno CD del tiro salvezza 17.

Anello del Comando degli Elementali del Fuoco

Anello, leggendario (richiede sintonia)

Questo anello è collegato al Piano Elementale del Fuoco.

Mentre lo indossi, hai vantaggio ai tiri per colpire contro gli elementali del Piano Elementale del Fuoco, ed essi hanno svantaggio ai tiri per colpire effettuati contro di te.

Puoi spendere 2 cariche dell'anello per lanciare *dominare mostri* su di un elementale del fuoco.

Inoltre, hai resistenza ai danni da fuoco.

Puoi parlare e comprendere l'Ignan.

Se aiuti a uccidere un elementale del fuoco mentre sei in sintonia con l'anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Hai immunità ai danni da fuoco.
- Puoi lanciare tramite l'anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: *mani brucianti* (1 carica), *muro di fuoco* (3 cariche) o *palla di fuoco* (2 cariche).

L'anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all'alba.

Gli incantesimi lanciati tramite l'anello hanno CD del tiro salvezza 17.

Anello del Comando degli Elementali della Terra

Anello, leggendario (richiede sintonia)

Questo anello è collegato al Piano Elementale della Terra.

Mentre lo indossi, hai vantaggio ai tiri per colpire contro gli elementali del Piano Elementale della Terra, ed essi hanno svantaggio ai tiri per colpire effettuati contro di te.

Puoi spendere 2 cariche dell'anello per lanciare *dominare mostri* su di un elementale della terra.

Inoltre, puoi muoverti su terreno difficile composto da macerie, pietre o terra come se fosse terreno normale.

Puoi parlare e comprendere il Terran.

Se aiuti a uccidere un elementale della terra mentre sei in sintonia con l'anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Hai resistenza ai danni da acido.
- Puoi muoverti attraverso la terra o la roccia solida come se fossero terreno difficile. Se vi termini il tuo turno, vieni proiettato fuori nello spazio non occupato più vicino che hai occupato per ultimo.
- Puoi lanciare tramite l'anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: *scolpire pietra* (2 cariche), *muro di pietra* (3 cariche) o *pelle di pietra* (1 carica).

L'anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all'alba.

Gli incantesimi lanciati tramite l'anello hanno CD del tiro salvezza 17.

Anello di Elusione

Anello, raro (richiede sintonia)

Mentre indossi questo anello e fallisci un tiro salvezza di Destrezza, puoi usare la tua reazione per spendere 1 carica per riuscire il tiro salvezza che hai appena fallito. Questo anello ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni mattina all'alba.

Anello dell'Evocazione dello Djinni

Anello, leggendario (richiede sintonia)

Mentre indossi quest'anello, puoi pronunciare la parola di comando con un'azione per evocare uno specifico djinni del Piano Elementale dell'Aria. Lo djinni compare in uno spazio non occupato a tua scelta, entro 36 metri da te. Resta finché rimani concentrato (come se ti concentrassi su di un incantesimo), per un massimo di 1 ora, o finché non scende a 0 punti ferita. Poi ritorna al suo piano natio.

Finché resta evocato, lo djinni è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Obbedisce a qualsiasi comando gli dai, non importa la lingua usata. Se non gli impartisci ordini, lo djinni si difenderà dagli attacchi ma non effettuerà nessun'altra azione.

Dopo la partenza dello djinni, esso non potrà più essere evocato prima che siano passate 24 ore, e se lo djinni muore l'anello perde la sua magia.

Anello di Influenza sugli Animali

Anello, raro

Mentre indossi questo anello, puoi usare un'azione per spendere 1 delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi: *amicizia con gli animali* (CD del tiro salvezza 13), *parlare con gli animali*, *paura* (CD del tiro salvezza 13, prende come bersaglio solo bestie che hanno Intelligenza 3 o meno).

Questo anello ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Anello di Invisibilità

Anello, leggendario (richiede sintonia)

Mentre indossi quest'anello, puoi renderti invisibile con un'azione. Tutto ciò che indossi o trasporti diventa invisibile assieme a te. Resti invisibile finché l'anello non viene rimosso, attacchi o lanci un incantesimo, o finché non usi un'azione bonus per tornare visibile.

Anello di Libertà di Azione

Anello, raro (richiede sintonia)

Mentre indossi questo anello, il terreno difficile non ti costa movimento aggiuntivo. Inoltre, la magia non può né ridurre la tua velocità né renderti paralizzato o intralciato.

Anello del Nuoto

Anello, non comune

Mentre indossi questo anello, hai velocità di nuoto 12 metri.

Anello di Protezione

Anello, raro (richiede sintonia)

Mentre indossi questo anello, hai un bonus di +1 alla CA e ai tiri salvezza.

Anello Respingi Incantesimi

Anello, leggendario (richiede sintonia)

Mentre indossi quest'anello, hai vantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo che prende come bersaglio solo te e non un'area di effetto. Inoltre, se ottieni 20 sul tiro salvezza e l'incantesimo è di 7° livello o più basso, l'incantesimo non ha effetto su di te e invece prende come bersaglio l'incantatore, utilizzando il livello dello slot, la CD del tiro salvezza dell'incantesimo, il bonus per colpire e la caratteristica da incantatore dell'incantatore originale.

Anello di Rigenerazione

Anello, molto raro (richiede sintonia)

Mentre indossi questo anello, recuperi 1d6 punti ferita ogni 10 minuti, purché ti rimanga almeno 1 punto ferita. Se perdi una parte del corpo, l'anello fa sì che la parte mancante ricresca e ritorni alla sua completa funzionalità in 1d6 + 1 giorni, purché per tutto il periodo ti rimanga sempre almeno 1 punto ferita.

Anello di Resistenza

Anello, raro (richiede sintonia)

Mentre indossi questo anello, hai resistenza a un tipo di danno. La gemma incastonata nell'anello indica il tipo di danno, che viene scelto o determinato casualmente dal GM.

d10	Tipo di Danno	Gemma
1	Acido	Perla
2	Forza	Zaffiro
3	Freddo	Tormalina
4	Fulmine	Citrino
5	Fuoco	Granato
6	Necrotico	Giaietto
7	Psichico	Giada
8	Radiante	Topazio
9	Tuono	Spinello
10	Veleno	Ametista

Anello del Salto

Anello, non comune (richiede sintonia)

Mentre indossi questo anello, con un'azione bonus puoi lanciare tramite esso l'incantesimo *saltare* a volontà, ma il bersaglio puoi essere solo tu.

Anello dello Scudo Mentale

Anello, non comune (richiede sintonia)

Mentre indossi questo anello, sei immune alla magia che permette alle altre creature di leggere i tuoi pensieri, determinare se stai mentendo, conoscere il tuo allineamento, o apprendere che tipo di creatura sei. Le creature possono comunicare telepaticamente con te solo se glielo concedi.

Puoi usare un'azione per far diventare invisibile l'anello fino a che un'altra azione non lo renderà di nuovo visibile, finché non lo rimuovi o muori.

Se muori mentre indossi questo anello, la tua anima vi viene catturata, a meno che non ospiti già un'altra anima. Puoi decidere di rimanere nell'anello o raggiungere la vita ultraterrena. Finché la tua anima resta nell'anello, puoi comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura lo indossi. Chi lo indossa non può impedire questa forma di comunicazione telepatica.

Anello delle Stelle Cadenti

Anello, molto raro (richiede sintonia all'esterno di notte)

Mentre indossi questo anello a luce fioca o all'oscurità, puoi lanciare tramite esso *luci danzanti* e *luce a volontà*. Lanciare uno dei due incantesimi tramite l'anello richiede un'azione.

L'anello ha 6 cariche per le seguenti altre proprietà. L'anello recupera 1d6 cariche spese ogni giorno all'alba.

Luminescenza. Spendi 1 carica con un'azione per lanciare tramite l'anello *luminescenza*.

Palla di Fulmini. Puoi spendere 2 cariche con un'azione per creare da una a quattro sfere di fulmini di 1 metro di diametro. Più sfere crei, meno potente sarà ciascuna sfera individualmente.

Ogni sfera compare in uno spazio non occupato visibile entro 36 metri da te. La sfera dura finché ti concentri su di essa (come se ti concentrassi su di un incantesimo), fino a un massimo di 1 minuto. Ogni sfera irradia luce fioca in un raggio di 9 metri.

Con un'azione bonus, puoi muovere ciascuna sfera di massimo 9 metri, ma senza superare i 36 metri di distanza da te. Quando una creatura, a parte te, si trova entro 1,5 metri da una sfera, la sfera scarica i fulmini contro quella creatura e poi scompare. Quella creatura deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza con CD 15. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura subisce danni da fulmine in base al numero di sfere da te creato (4 sfere, 2d4 danni; 3 sfere, 2d6 danni; 2 sfere, 5d4 danni; 1 sfera, 4d12 danni).

Stelle Cadenti. Puoi spendere da 1 a 3 cariche con un'azione. Per ogni carica spesa, scagli un scintilla di luce dall'anello in un punto visibile entro 18 metri da te. Ogni creatura, in cubo di 4,5 metri di lato originante da quel punto, viene ricoperta di scintille e deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 15, subendo 5d4 danni da fuoco se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

Anello di Telecinesi

Anello, molto raro (richiede sintonia)

Mentre indossi questo anello, puoi lanciare a volontà l'incantesimo *telecinesi*, ma puoi prendere come bersaglio solo oggetti che non siano indossati o trasportati.

Anello dei Tre Desideri

Anello, leggendario

Mentre indossi quest'anello, puoi usare un'azione per spendere 1 delle sue 3 cariche per lanciare tramite esso l'incantesimo *desiderio*. L'anello perde la sua magia quando usi l'ultima carica.

Anello della Vista ai Raggi X

Anello, raro (richiede sintonia)

Mentre indossi questo anello, puoi usare un'azione per pronunciarne la parola di comando. Quando lo fai, puoi vedere attraverso la materia solida per 1 minuto. Questa vista ha un raggio di 9 metri. Per te, gli oggetti solidi all'interno del raggio appaiono trasparenti e non impediscono alla luce di attraversarli. Questa vista può penetrare 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune o fino a 90 centimetri di legno o terra. Le sostanze più dense bloccano la vista, così come un sottile foglio di piombo.

Ogni qualvolta usi di nuovo l'anello prima di aver terminato un riposo lungo, devi superare un tiro salvezza di Costituzione con CD 15 o guadagnare un livello di sfinimento.

Apparato del Granchio

Oggetto meraviglioso, leggendario

Quest'oggetto appare come un barile di ferro sigillato di taglia Grande e del peso di 250 chili. Il barile nasconde un fermo, che può essere trovato superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20. Rimuovere il fermo apre uno scomparto a una delle estremità dell'apparato, che permette a due creature di taglia Media o inferiore di entrarvi dentro. All'estremità opposta sono disposte dieci leve, ciascuna in posizione neutrale, in grado di muoversi verso l'alto o il basso. Quando vengono impiegate determinate leve, l'apparato si trasforma e assomiglia a un'aragosta gigante.

L'apparato è un oggetto Grande con le seguenti statistiche.

Classe Armatura: 20

Punti Ferita: 200

Velocità: 9 m, nuoto 9 m (o 0 m entrambi se le gambe e la coda non vengono estese)

Immunità ai Danni: psichico, veleno

Per essere usato come veicolo, l'apparato necessita un pilota. Quando lo sportello dell'apparato viene chiuso, il compartimento è a tenuta stagna, e non fa filtrare aria o acqua. I compartimenti conservano aria sufficiente per 10 ore, divise per il numero di creature all'interno.

L'apparato galleggia in acqua e può anche spingersi sott'acqua fino a una profondità di 270 metri. Al di sotto di questa soglia, l'apparato subisce 2d6 danni contundenti al minuto a causa della pressione.

Una creatura all'interno del compartimento può usare un'azione per muovere verso l'alto o il basso fino a due leve. Dopo ciascun uso, la leva torna alla sua posizione neutrale. Ogni leva, da sinistra a destra, funziona come mostrato sulla tabella seguente.

Leva	Alto	Basso
1	Estende gambe e coda, permettendo all'apparato di camminare e nuotare.	Ritrae gambe e coda, riducendo la velocità dell'apparato a 0 e rendendolo incapace di beneficiare di bonus alla velocità.
2	Apri l'oblò frontale.	Chiude l'oblò frontale.
3	Apri gli oblò laterali (due per lato).	Chiude gli oblò laterali (due per lato).
4	Estende due chele dal lato frontale dell'apparato.	Ritrae le chele.
5	Effettua un attacco con arma da mischia con ciascuna chela estesa: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. <i>Colpisce:</i> 7 (2d6) danni contundenti.	Effettua un attacco con arma da mischia con ciascuna chela estesa: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. <i>Colpisce:</i> Il bersaglio è afferrato (CD 15 per fuggire).
6	L'apparato cammina o nuota in avanti.	L'apparato cammina o nuota indietro.
7	L'apparato svolta di 90 gradi a sinistra.	L'apparato svolta di 90 gradi a destra.
8	Delle fessure frontali emettono luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri.	Spegne le luci.
9	L'apparato affonda di 6 metri nei liquidi.	L'apparato risale di 6 metri dai liquidi.
10	Sblocca e apre il portellone posteriore.	Chiude e sigilla il portellone posteriore.

Arco del Giuramento

Arma (arco lungo), molto raro (richiede sintonia)

Quando incocchi una freccia con questo arco, essa sussurra in Elfico "Rapida sconfitta ai miei nemici!". Quando usi quest'arma per effettuare un attacco a distanza puoi, come parola di comando, dire "Rapida morte a te che mi hai recato torto!" Il bersaglio del tuo attacco diventa il tuo nemico giurato fino alla sua morte o all'alba del settimo giorno successivo. Puoi avere solo un nemico giurato alla volta. Quando il tuo nemico giurato muore, potrai sceglierne uno nuovo dopo la prossima alba.

Quando effettui un tiro per colpire a distanza con quest'arma contro il tuo nemico giurato, hai vantaggio sul tiro. Inoltre, il bersaglio non riceve alcun beneficio dalla copertura che non sia una copertura totale, e non soffre svantaggio a causa della gittata lunga. Se l'attacco colpisce, il tuo nemico giurato subisce 3d6 danni perforanti.

Finché il tuo nemico giurato è vivo, hai svantaggio al tiro per colpire con tutte le altre armi.

Arma +1, +2, o +3

Arma (qualsiasi), non comune (+1), raro (+2), o molto raro (+3)

Hai un bonus ai tiri per colpire e ai tiri di danno effettuati con quest'arma. Il bonus è determinato dalla rarità dell'arma.

Alcune *armi magiche* (in particolare le spade) possiedono delle ulteriori proprietà, come l'emettere luce.

Arma Perfida

Arma (qualsiasi), raro

Quando ottieni 20 al tiro per colpire con quest'arma magica, il bersaglio subisce 7 danni aggiuntivi del tipo dell'arma.

Armatura +1, +2, +3

Armatura (leggera, media o pesante), raro (+1), molto raro (+2), leggendario (+3)

Mentre indossi questa armatura ricevi un bonus alla tua Classe Armatura. Il bonus è determinato dalla rarità dell'armatura.

Armatura di Adamantio

Armatura (media o pesante, ma non di pelle), non comune

Mentre la indossi, qualsiasi colpo critico che subisci diventa un colpo normale.

Armatura di Cuoio Borchiato Elegante

Armatura (cuoio borchiato), raro

Mentre la indossi, ottieni un bonus di +1 alla CA. Puoi anche usare un'azione bonus per pronunciare la parola di comando dell'armatura e far sì che l'armatura assuma l'aspetto di un comune abito o qualche altro tipo di armatura. Decidi tu l'aspetto, compreso il colore, lo stile e gli accessori, ma l'armatura mantiene il suo normale ingombro e peso. L'aspetto illusorio dura finché non usi di nuovo questa proprietà o ti togli l'armatura.

Armatura Demoniaca

Armatura (di piastre), molto raro (richiede sintonia)

Mentre la indossi, ottieni un bonus di +1 alla CA, e puoi comprendere e parlare l'Abissale. Inoltre, le manopole artigliate dell'armatura trasformano i colpi disarmati effettuati con le tue mani in armi magiche che infliggono danni taglienti, con un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri di danno e il d8 come dado di danno.

Maledizione. Una volta indossata questa armatura maledetta, non potrai più rimuoverla a meno che non diventi bersaglio dell'incantesimo *rimuovi maledizione* o una simile magia. Mentre indossi questa armatura, hai svantaggio ai tiri per colpire contro i demoni e ai tiri salvezza contro i loro incantesimi e capacità speciali.

Armatura di Maglia Elfica

Armatura (giaco di maglia), raro

Mentre la indossi, ottieni un bonus di +1 alla CA. Sei considerato competente con quest'armatura anche se non sei competente con le armature medie.

Armatura di Mithral

Armatura (media o pesante, ma non di pelle), non comune

Il mithral è un metallo leggero e flessibile. Un giaco di maglia o un pettorale di mithral possono essere indossati sotto abiti normali. Se l'armatura normalmente impone svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) o richiede un requisito di Forza, la versione in mithral dell'armatura non lo fa.

Armatura di Piastre dell'Eterealtà

Armatura (di piastre), leggendario (richiede sintonia)

Mentre la indossi, con un'azione puoi pronunciare la sua parola di comando per ottenere l'effetto dell'incantesimo *forma eterea* che dura 10 minuti o finché non rimuovi l'armatura o usi un'azione per pronunciare di nuovo la parola di comando. Questa proprietà dell'armatura non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba.

Armatura di Piastre dell'Invulnerabilità

Armatura (di piastre), leggendario

Mentre indossi questa armatura hai resistenza ai danni non magici. Inoltre, puoi usare un'azione per renderti immune ai danni non magici per 10 minuti o fino a che non starai più indossando questa armatura. Una volta usata l'armatura in questo modo, non potrai più usarla così fino alla prossima alba.

Armatura di Piastre Nanica

Armatura (di piastre), molto raro

Mentre la indossi, ottieni un bonus di +2 alla CA. Inoltre, se un effetto ti muove sul terreno contro la tua volontà, puoi usare la tua reazione per ridurre di 3 metri la distanza di cui sei mosso.

Armatura di Resistenza

Armatura (leggera, media o pesante), raro (richiede sintonia)

Mentre la indossi, hai resistenza ad un tipo di danno. Il GM sceglie il tipo tra le opzioni seguenti: acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, psichico, radiante, tuono o veleno.

Armatura di Scaglie di Drago

Armatura (di scaglie), molto raro (richiede sintonia)

L'armatura di scaglie di drago è fatta con le scaglie di una specie di drago.

Mentre la indossi, ottieni un bonus di +1 alla CA, hai vantaggio ai tiri salvezza contro la Presenza Spaventosa e le armi a soffio dei draghi, e hai resistenza a un tipo di danno determinato dalla specie di drago che ha fornito le scaglie (Argento/freddo, Bianco/freddo, Blu/fulmine, Bronzo/fulmine, Nero/acido, Oro/fuoco, Ottone/fuoco, Rame/acido, Rosso/fuoco, Verde/veleno).

Inoltre, con un'azione puoi focalizzare i tuoi sensi per determinare magicamente la distanza e la direzione in cui si trovi il drago più vicino entro 45 chilometri che sia della stessa specie dell'armatura. Quest'azione speciale non può essere più usata fino alla prossima alba.

Armatura di Vulnerabilità

Armatura (di piastre), raro (richiede sintonia)

Mentre la indossi, hai resistenza a uno dei seguenti tipi di danno: contundente, perforante o tagliente. Il GM sceglie il tipo.

Maledizione. L'armatura è maledetta, cosa che viene rivelata solo quando le viene lanciato sopra l'incantesimo *identificare* o vi entri in sintonia. Entrare in sintonia con l'armatura ti maledice fino a quando non sarai bersaglio dell'incantesimo *rimuovi maledizione* o simili magie: rimuovere l'armatura non pone fine alla maledizione. Mentre sei maledetto, hai vulnerabilità a due dei tre tipi di danno associati con l'armatura (che non siano quello a cui hai resistenza).

Ascia del Berserker

Arma (qualsiasi ascia), raro (richiede sintonia)

Hai un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri di danno effettuati con quest'arma magica. Inoltre, mentre sei in sintonia con quest'arma, i tuoi punti ferita massimi aumentano di 1 per ogni livello di esperienza che possiedi.

Maledizione. L'ascia è maledetta, ed entrare in sintonia con essa estende la maledizione anche a te. Finché rimani maledetto, non vorrai separarti dall'ascia, tenendola sempre a portata. Inoltre hai svantaggio ai tiri per colpire con armi diverse da questa, a meno che non ci sia alcun avversario che tu possa vedere o sentire nel giro di 18 metri da te.

Ogni qualvolta una creatura ostile ti danneggi mentre l'ascia è in tuo possesso, devi superare un tiro salvezza di Saggezza con CD 15 o entrare in berserk. Mentre sei in berserk, ogni round devi usare la tua azione per attaccare con l'ascia la creatura che si trovi più vicina a te. Se puoi effettuare attacchi extra come parte della tua azione Attaccare, puoi usare questi attacchi extra e muoverti per attaccare la creatura più vicina dopo aver abbattuto il primo bersaglio. Se hai a disposizione più bersagli possibili, ne attacchi uno a caso. Resti in berserk fino a che non inizi un turno senza creature visibili o udibili entro 18 metri da te.

Bacchetta dei Dardi Incantati

Bacchetta, non comune

Mentre impugnati questa bacchetta, puoi usare un'azione per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite essa l'incantesimo *dardo incantato*.

Per 1 carica, lanci l'incantesimo come se avessi usato uno slot di 1° livello, e incrementi il livello dello slot incantesimo di uno per ogni carica aggiuntiva che spendi.

Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno.

Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Se ottieni 1, la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Bacchetta dei Fulmini

Bacchetta, raro (richiede sintonia da parte di un incantatore)

Mentre impugnati questa bacchetta, puoi usare un'azione per spendere 1 o più cariche per lanciare tramite essa l'incantesimo *fulmine* (CD del tiro salvezza 15).

Per 1 carica, puoi lanciare la versione di 3° livello dell'incantesimo. Puoi aumentare lo slot incantesimo di uno per ogni ulteriore carica spesa.

Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno.

Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Se ottieni 1, la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Bacchetta di Individuazione del Magico

Bacchetta, non comune

Mentre impugnati questa bacchetta, con un'azione puoi spendere 1 carica per lanciare tramite essa l'incantesimo *individuazione del magico*.

Questa bacchetta ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni mattina all'alba.

Bacchetta di Individuazione dei Nemici

Bacchetta, raro (richiede sintonia)

Mentre impugnati questa bacchetta, puoi usare un'azione e spendere 1 carica per pronunciare la parola di comando. Per il minuto successivo, conosci in che direzione si trovi la creatura ostile più vicina entro 18 metri da te, ma non la distanza che vi separa. La bacchetta può percepire la presenza di creature ostili che siano eteree, invisibili, camuffate, o nascoste, oltre che di quelle in piena vista. L'effetto termina se smetti di impugnare la bacchetta.

Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Se ottieni 1, la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Bacchetta del Mago da Guerra, +1, +2 o +3

Bacchetta, non comune (+1), raro (+2), o molto raro (+3) (richiede sintonia da parte di un incantatore)

Mentre impugnati questa bacchetta, ottieni un bonus ai tiri per colpire con gli incantesimi determinato dalla rarità della bacchetta.

Inoltre, ignori metà copertura quando effettui un attacco con incantesimo.

Bacchetta della Metamorfosi

Bacchetta, molto raro (richiede sintonia da parte di un incantatore)

Mentre impugnati questa bacchetta, puoi usare un'azione per spendere 1 carica per lanciare tramite essa l'incantesimo *metamorfosi* (CD del tiro salvezza 15).

Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno.

Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Se ottieni 1, la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Bacchetta delle Meraviglie

Bacchetta, raro (richiede sintonia da parte di un incantatore)

Mentre impugnati questa bacchetta, puoi spendere 1 carica con un'azione e scegliere un bersaglio entro 36 metri da te. Il bersaglio può essere una creatura, un oggetto o un punto nello spazio. Il GM decide o determina casualmente cosa accadrà quando fai uso della bacchetta.

Gli incantesimi lanciati tramite la bacchetta hanno CD del tiro salvezza 15. Se l'incantesimo normalmente ha una gittata espressa in metri, la gittata diventa 36 metri qualora non lo sia già.

Se un effetto copre un'area, devi centrare l'incantesimo sul bersaglio e includervelo. Se un effetto può agire su più soggetti possibili, il GM determina casualmente chi sia affetto.

Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Se ottieni 1, la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Bacchetta delle Meraviglie

Ogni volta che fai uso della *bacchetta delle meraviglie* tira un d100 e consulta questa tabella.

d100	Contenuti
01-05	Lanci <i>lentezza</i> .
06-10	Lanci <i>fuoco delle fate</i> .
11-15	Sei stordito fino all'inizio del tuo prossimo turno, e ritieni che sia accaduto qualcosa di stupefacente.
16-20	Lanci <i>folata di vento</i> .
21-25	Lanci <i>individuazione dei pensieri</i> sul bersaglio da te scelto. Se il tuo bersaglio non è una creatura, subisci invece 1d6 danni psichici.
26-30	Lanci <i>nube maleodorante</i> .
31-33	Pioggia abbondante precipita in un raggio di 18 metri centrato sul bersaglio. L'area diventa oscurata leggermente. La pioggia continua a cadere fino all'inizio del tuo prossimo turno.
34-36	Compare un animale nello spazio non occupato più vicino al bersaglio. L'animale non è sotto il tuo controllo e agisce come di norma. Tira un d100 per determinare che specie di animale compaia. 01-25, un rinoceronte ; 26-50, un elefante ; 51-100, un ratto .
37-46	Lanci <i>fulmine</i> .
47-49	Una nube di 600 enormi farfalle riempie un raggio di 9 metri intorno al bersaglio. L'area diventa oscurata pesantemente. Le farfalle restano per 10 minuti.
50-53	Ingrandisci il bersaglio come se avessi lanciato l'incantesimo <i>ingrandire/ridurre</i> . Se il bersaglio non può essere soggetto all'incantesimo, o se non è una creatura, tu diventi il bersaglio.
54-58	Lanci <i>oscurità</i> .
59-62	Erba folta spunta in un raggio di 18 metri intorno al bersaglio. Se vi è già dell'erba, questa cresce di dieci volte e resta così per 1 minuto.
63-65	Un oggetto a scelta del GM scompare sul Piano Etereo. L'oggetto non deve essere né indossato né trasportato, deve essere entro 36 metri dal bersaglio, e non più grande di 3 metri in ciascuna dimensione.
66-69	Ti rimpicciolisci come se avessi lanciato su di te l'incantesimo <i>ingrandire/ridurre</i> .
70-79	Lanci <i>palla di fuoco</i> .
80-84	Lanci <i>invisibilità</i> su di te.
85-87	Sul bersaglio crescono delle foglie. Se hai scelto un punto nello spazio come bersaglio, le foglie spunteranno sulla creatura più vicina a quel punto. A meno che non vengano strappate, le foglie diventeranno marroni e cadranno dopo 24 ore.
88-90	Un flusso di 1d4 x 10 gemme del valore di 1 mo ciascuna scaturisce dalla punta della bacchetta in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Ogni gemma infligge 1 danno contundente, e il loro danno totale è diviso equamente tra tutte le creature sulla linea.
91-95	Una raffica di luci scintillanti e colorate si estende da te in un raggio di 9 metri. Tu e tutte le creature nell'area dovete superare un tiro salvezza di Costituzione con CD 15 o restare accecati per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi.
96-97	La pelle del bersaglio assume un colorito blu intenso per 1d10 giorni. Se hai scelto un punto nello spazio, il soggetto sarà la creatura più vicina a quel punto.
98-00	Se il bersaglio è una creatura, deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione con CD 15. Se il bersaglio non è una creatura, il bersaglio diventi tu e sarai tu a effettuare il tiro salvezza. Se il tiro salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio è pietrificato. Se il tiro salvezza fallisce di meno, il bersaglio è intralciato e inizia a trasformarsi in pietra. Mentre è intralciato a questo modo, il bersaglio deve ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, diventando pietrificato in caso di fallimento o terminando l'effetto in caso di successo. Il bersaglio resta pietrificato finché non sarà liberato dall'incantesimo <i>ristorare inferiore</i> o simili magie.

Bacchetta delle Palle di Fuoco

Bacchetta, raro (richiede sintonia da parte di un incantatore)

Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare un'azione per spendere 1 o più cariche per lanciare tramite essa l'incantesimo *palla di fuoco* (CD del tiro salvezza 15). Per 1 carica, lanci la versione di 3° livello dell'incantesimo. Puoi aumentare lo slot incantesimo di uno per ogni ulteriore carica spesa.

Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Se ottieni 1, la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Bacchetta della Paralisi

Bacchetta, raro (richiede sintonia da parte di un incantatore)

Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare un'azione per spendere 1 carica per far sì che un sottile raggio parta dalla sua punta verso una creatura visibile entro 18 metri da te. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Costituzione con CD 15 o restare paralizzato per 1 minuto. Al termine di ciascun turno del bersaglio, questi può effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi.

Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Se ottieni 1, la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Bacchetta della Paura

Bacchetta, raro (richiede sintonia)

Questa bacchetta ha 7 cariche per le seguenti proprietà. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Se ottieni 1, la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Comando. Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare un'azione per spendere 1 carica e comandare a un'altra creatura di scappare o strisciare, come per l'incantesimo *comando* (CD del tiro salvezza 15).

Cono di Paura. Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare un'azione per spendere 2 cariche, facendo sì che la punta della bacchetta emetta luce in un cono di 18 metri. Ogni creatura nel cono deve superare un tiro salvezza di Saggezza con CD 15 o restare spaventata da te per 1 minuto. Mentre è spaventata in questo modo, una creatura deve spendere i suoi turni cercando di muoversi più lontano possibile da te, e non può muoversi volontariamente entro 9 metri da te. Inoltre non può effettuare reazioni. Come sua azione, la creatura può usare solo l'azione Scattare o cercare di scappare da un effetto che le impedisca di muoversi. Se non può muoversi da nessuna parte, la creatura può usare l'azione Schivare. Al termine di ciascun suo turno, la creatura può ripetere il tiro salvezza, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi.

Bacchetta della Ragnatela

Bacchetta, non comune (richiede sintonia da parte di un incantatore)

Mentre la impugni, puoi usare un'azione per spendere 1 carica per lanciare tramite essa l'incantesimo *ragnatela* (CD del tiro salvezza 15).

Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno.

Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Se ottieni 1, la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Bacchetta dei Segreti

Bacchetta, non comune

Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare un'azione per spendere 1 carica, e se una porta segreta o trappola si trova entro 9 metri da te, la bacchetta pulsa e punta a quella più vicina a te.

La bacchetta ha 3 cariche. La bacchetta recupera 1d3 cariche spese all'alba di ciascun giorno.

Bacchetta del Vincolo

Bacchetta, raro (richiede sintonia da parte di un incantatore)

Questa bacchetta ha 7 cariche per le seguenti proprietà. La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Se ottieni 1, la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta.

Incantesimi. Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare un'azione e spendere alcune delle sue cariche per lanciare uno dei seguenti incantesimi (CD del tiro salvezza 17): *blocca mostri* (5 cariche) o *blocca persone* (2 cariche).

Fuga Assistita. Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare la tua reazione e spendere 1 carica per ottenere vantaggio ai tiri salvezza che effettui per evitare di restare paralizzato o intralciato, o puoi spendere 1 carica per ottenere vantaggio su qualsiasi prova effettuata per sfuggire un tentativo di afferrare.

Barca Pieghevole

Oggetto meraviglioso, raro

Questo oggetto sembra una scatola di legno che misura 30 centimetri di lunghezza, 15 centimetri di larghezza e 15 centimetri di profondità. Pesa 2 chili e galleggia. Può essere aperta per porvi oggetti all'interno. Quest'oggetto possiede tre parole di comando, ciascuna delle quali richiede un'azione per essere pronunciata.

Una parola di comando fa sì che la scatola si dispieghi in una barca lunga 3 metri, larga 1,2 metri e profonda 50 centimetri. La barca ha un paio di remi, un'ancora, un albero e una vela. La barca può contenere fino a quattro creature di taglia Media.

La seconda parola di comando fa sì che la scatola si dispieghi in una nave lunga 7,2 metri, larga 2,5 metri e profonda 2 metri. La nave ha un ponte, file di voga, cinque serie di remi, un remo direzionale, un'ancora, una cabina e un albero con la vela quadrata. La nave può contenere quindici creature di taglia Media.

La terza parola di comando fa sì che la *barca pieghevole* ritorni a piegarsi nella scatola, purché nessuna creatura sia a bordo. Qualsiasi oggetto a bordo che non possa entrare nella scatola resta fuori della scatola mentre questa si piega. Qualsiasi oggetto a bordo che possa entrare nella scatola, vi entra.

Bastone di Avvizzimento

Bastone, raro (richiede sintonia da parte di un chierico, druido o warlock)

Il bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico. Se colpisci, infligge danni come un normale bastone da combattimento, e puoi spendere 1 carica per infliggere 2d10 danni necrotici aggiuntivi al bersaglio.

Inoltre, il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Costituzione con CD 15 o avere svantaggio per 1 ora a qualsiasi prova di caratteristica o tiro salvezza che richieda Forza o Costituzione.

Questo bastone ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni mattina all'alba.

Bastone dei Boschi

Bastone, raro (richiede sintonia da parte di un druido)

Il bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +2 ai tiri per colpire e danno effettuati con esso. Quando lo impugni hai anche un bonus di +2 ai tiri per colpire con incantesimi.

Questo bastone ha 10 cariche per le seguenti proprietà. Recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba.

Se spendi l'ultima carica del bastone, tira un d20. Se il risultato è 1, il bastone si annerisce, si trasforma in cenere, ed è distrutto.

Incantesimi. Puoi usare un'azione per spendere 1 o più cariche del bastone per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la tua CD del tiro salvezza degli incantesimi: *amicizia con gli animali* (1 carica), *localizza animali e piante* (1 carica), *muro di spine* (6 cariche), *parlare con gli animali* (3 cariche), *pelle coriacea* (2 cariche) o *risveglio* (5 cariche).

Puoi inoltre usare un'azione per lanciare tramite il bastone l'incantesimo *passare senza tracce* senza spendere cariche.

Forma d'Albero. Puoi usare un'azione per piantare un'estremità del bastone su terreno fertile e spendere 1 carica per trasformare il bastone in un albero vigoroso. L'albero è alto 18 metri, con un tronco di 1,5 metri di diametro; in cima i suoi rami si estendono per 6 metri. L'albero sembra un albero normale ma irradia una debole aura di magia di trasmutazione, qualora sia bersaglio dell'incantesimo *individuazione del magico*. Mentre sei in contatto con l'albero e usi un'altra azione per pronunciarne la parola di comando, riporti il bastone alla sua forma normale. Qualsiasi creatura sull'albero, cade quando questo si ritrasforma in bastone.

Bastone dello Charme

Bastone, raro (richiede sintonia da parte di un bardo, chierico, druido, mago, stregone o warlock)

Mentre impugnati questo bastone, puoi usare un'azione per spendere 1 carica per lanciare tramite esso *charme su persone, comando* o *comprendere linguaggi*, utilizzando la tua CD dei tiri salvezza degli incantesimi.

Il bastone può essere usato come bastone da combattimento magico.

Se stai impugnando il bastone e fallisci un tiro salvezza contro un incantesimo di ammaliamento che prende come bersaglio solo te e non un'area, puoi trasformare il tiro salvezza fallito in un successo. Non potrai più usare questa proprietà del bastone fino all'alba del giorno successivo.

Se riesci in un tiro salvezza contro un incantesimo di ammaliamento che prende come bersaglio solo te, con o senza l'intervento del bastone, puoi usare la tua reazione per spendere 1 carica dal bastone e rivolgere l'incantesimo contro chi lo ha lanciato, come se l'incantesimo fosse stato lanciato da te.

Il bastone ha 10 cariche, e recupera 1d8 + 2 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica, tira un d20. Se ottieni 1, il bastone diventa un bastone da combattimento normale.

Bastone del Colpire

Bastone, molto raro (richiede sintonia)

Questo bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e di danno effettuati con esso.

Quando colpisci con un attacco da mischia facendo uso del bastone, puoi spendere fino a 3 delle sue cariche. Per ogni carica spesa, il bersaglio subisce 1d6 danni da forza aggiuntivi.

Il bastone ha 10 cariche, e recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica, tira un d20. Se ottieni 1, il bastone diventa un bastone da combattimento normale.

Bastone del Fuoco

Bastone, molto raro (richiede sintonia da parte di un druido, mago, stregone o warlock)

Mentre impugnati questo bastone, hai resistenza al danno da fuoco.

Inoltre, puoi usare un'azione per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la tua CD dei tiri salvezza degli incantesimi: *mani brucianti* (1 carica), *muro di fuoco* (4 cariche) o *palla di fuoco* (3 cariche).

Il bastone ha 10 cariche, e recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira un d20. Se il risultato è 1, il bastone si annerisce, si trasforma in cenere, ed è distrutto.

Bastone del Gelo

Bastone, molto raro (richiede sintonia da parte di un druido, mago, stregone o warlock)

Mentre impugnati questo bastone, hai resistenza ai danni da freddo.

Inoltre, puoi usare un'azione per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la tua CD dei tiri salvezza degli incantesimi: *cono di freddo* (5 cariche), *muro di ghiaccio* (4 cariche), *nube di nebbia* (1 carica) o *tempesta di ghiaccio* (4 cariche).

Il bastone ha 10 cariche, e recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira un d20. Se il risultato è 1, il bastone si trasforma in acqua ed è distrutto.

Bastone di Guarigione

Bastone, raro (richiede sintonia da parte di un bardo, chierico o druido)

Mentre lo impugnati, puoi usare un'azione per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la tua CD del tiro salvezza degli incantesimi e il tuo modificatore di abilità da incantatore: *cura ferite* (1 carica per livello dell'incantesimo, fino al 4°), *ristorare inferiore* (2 cariche), o *cura ferite di massa* (5 cariche).

Questo bastone ha 10 cariche, e recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira un d20. Se il risultato è 1, il bastone svanisce in un lampo di luce, perso per sempre.

Bastone degli Insetti Sciamanti

Bastone, raro (richiede sintonia da parte di un bardo, chierico, druido, mago, stregone o warlock)

Questo bastone ha 10 cariche che puoi impiegare per usare le proprietà sotto descritte e recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira un d20. Se il risultato è 1, uno sciame di insetti consuma e distrugge il bastone, e poi si disperde.

Incantesimi. Mentre impugnati questo bastone, puoi usare un'azione per spendere le sue cariche ed lanciare uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la tua CD del tiro salvezza degli incantesimi: *insetto gigante* (4 cariche) o *piaga degli insetti* (5 cariche).

Nube di Insetti. Mentre impugnati questo bastone, puoi usare un'azione e spendere 1 carica per far sì che uno sciame di insetti innocui si diffonda in un raggio di 9 metri intorno a te. Gli insetti rimangono per 10 minuti, rendendo l'area oscurata pesantemente per tutti tranne te. Lo sciame si muove assieme a te, rimanendo centrato su di te. Un vento di almeno 15 chilometri all'ora disperde lo sciame e termina l'effetto.

Bastone del Pitone

Bastone, non comune (richiede sintonia da parte di un chierico, druido o warlock)

Puoi usare un'azione per pronunciare la parola di comando del bastone e scagliarlo sul terreno fino a 3 metri di distanza. Il bastone diventa un serpente costrittore gigante sotto il tuo controllo e agisce al proprio congegno di iniziativa. Utilizzando un'azione bonus per pronunciare di nuovo la parola di comando, riporti il bastone alla sua forma normale nello spazio precedentemente occupato dal serpente.

Durante il tuo turno puoi impartire ordini mentali al serpente finché si trova entro 18 metri da te e non sei inabile. Decidi tu quali azioni effettuerà il serpente e dove si muoverà durante il suo prossimo turno, oppure puoi impartirgli un comando generico, come quello di attaccare i tuoi nemici o difendere un luogo.

Se il serpente viene ridotto a 0 punti ferita, muore e ritorna alla sua forma di bastone. Poi, il bastone si frantuma ed è distrutto.

Se il serpente si ritrasforma in forma di bastone prima di perdere tutti i suoi punti ferita, recupera tutti quelli persi.

Bastone del Potere

Bastone, molto raro (richiede sintonia da parte di un mago, stregone o warlock)

Questo bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +2 ai tiri per colpire e danno effettuati con esso. Mentre lo impugni, ricevi un bonus di +2 alla Classe Armatura, ai tiri salvezza, e ai tiri per colpire con incantesimi.

Questo bastone ha 20 cariche per le seguenti proprietà.

Recupera 2d8 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira un d20. Se il risultato è 1, il bastone mantiene il suo bonus di +2 ai tiri per colpire e danno ma perde tutte le altre proprietà. Se il risultato è 20, il bastone recupera 1d8 + 2 cariche.

Colpo di Potere. Quando colpisci con un attacco in mischia usando questo bastone, puoi spendere 1 carica per infliggere 1d6 danni da forza aggiuntivi al bersaglio.

Incantesimi. Mentre impugni questo bastone, puoi usare un'azione per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la tua CD del tiro salvezza degli incantesimi e la tua abilità da incantatore: *blocca mostri* (5 cariche), *cono di freddo* (5 cariche), *globo di invulnerabilità* (6 cariche), *levitazione* (2 cariche), *muro di forza* (5 cariche), *palla di fuoco* (versione di 5° livello, 5 cariche), *dardo incantato* (1 carica), *raggio di indebolimento* (1 carica) o *fulmine* (versione di 5° livello, 5 cariche).

Colpo di Vendetta. Puoi usare un'azione per spezzare il bastone sul tuo ginocchio o contro una superficie solida, eseguendo un colpo di vendetta. Il bastone viene distrutto e libera la sua magia rimanente in un'esplosione che si espande fino a riempire una sfera di 9 metri di raggio centrata su di esso.

Hai il 50% di probabilità di viaggiare istantaneamente in un piano di esistenza a caso, evitando così l'esplosione. Se non riesci a evitare l'effetto, subisci danni da forza pari a 16 x il numero di cariche nel bastone. Ogni altra creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza con CD 17. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura subisce un ammontare di danno basato sulla distanza dal punto di origine dell'esplosione, come mostrato sulla tabella seguente. Se il tiro salvezza riesce, la creatura subisce la metà di questi danni.

Distanza dall'Origine	Danno
3 metri o meno	8 x il numero di cariche nel bastone
Fino a 6 metri	6 x il numero di cariche nel bastone
Fino a 9 metri	4 x il numero di cariche nel bastone

Bastone dei Tuoni e Fulmini

Bastone, molto raro (richiede sintonia)

Il bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +2 ai tiri per colpire e danno effettuati con esso. Inoltre ha le seguenti proprietà. Quando viene usata una di queste proprietà, non se ne potrà più far uso fino all'alba successiva.

Fulmine. Quando colpisci con un attacco in mischia usando il bastone, puoi far sì che il bersaglio subisca 2d6 danni da fulmine aggiuntivi.

Tuono. Quando colpisci con un attacco in mischia usando il bastone, puoi far sì che il bastone emetta il suono di un tuono, udibile fino a 90 metri di distanza. Il bersaglio colpito deve superare un tiro salvezza di Costituzione con CD 17 o restare stordito fino al termine del tuo prossimo turno.

Colpo Fulminante. Puoi usare un'azione per far sì che una fulmine balzi dalla punta del bastone in una linea larga 1,5 metri e lunga 36 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza con CD 17, subendo 9d6 danni da fulmine se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

Rombo di Tuono. Puoi usare un'azione per far sì che il bastone produca un rombo di tuono assordante, udibile fino a 180 metri di distanza. Ogni creatura entro 18 metri da te (te escluso) deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione con CD 17. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura subisce 2d6 danni da tuono e resta assordata per 1 minuto. Se supera il tiro salvezza, subisce la metà dei danni e non è assordata.

Tuoni e Fulmini. Puoi usare un'azione per usare le proprietà Colpo Fulminante e Rombo di Tuono assieme. Farlo non consuma l'uso giornaliero di quelle proprietà, ma solo l'uso di questa.

Battaglio dell'Apertura

Oggetto meraviglioso, raro

Questo tubo metallico cavo misura circa 30 centimetri di lunghezza e pesa 0,5 chili. Puoi batterlo con un'azione, puntandolo verso un oggetto entro 36 metri che può essere aperto, come una porta o una serratura. Il battaglio emette un suono limpido, e una serratura o laccio dell'oggetto si apre a meno che il suono sia impedito dal raggiungere l'oggetto. Se non rimangono serrature o lacci da aprire, l'oggetto si apre da sé.

Il battaglio può essere usato dieci volte. Dopo la decima, si spacca e diventa inutilizzabile.

Borsa Conservante

Oggetto meraviglioso, non comune

Lo spazio interno di questo sacco di tela è molto più grande di quanto le sue dimensioni esterne suggerirebbero, circa 60 centimetri all'ingresso e profondo 1,20 metri. La borsa può contenere fino a 250 chili, senza eccedere il volume di 1,8 metri³. La borsa pesa 7,5 chili, quale che sia il suo contenuto.

Recuperare un oggetto dalla borsa richiede l'uso di un'azione.

Se la borsa è sovraccarica, perforata o strappata, la borsa si rompe ed è distrutta e il suo contenuto sparpagliato per il Piano Australe. Se la borsa viene rivoltata, i suoi contenuti vengono espulsi, illesi, ma la borsa dev'essere rimessa nel verso giusto prima che possa essere riutilizzata. Le creature che respirano, piazzate nella borsa, possono sopravvivervi per un numero di minuti pari a 10 diviso il numero di creature (minimo 1 minuto), dopodiché inizieranno a soffocare. Piazzare una *borsa conservante* all'interno dello spazio extradimensionale generato da uno *zainetto pratico*, un *buco portatile* o simile oggetto, distrugge entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Australe. Il portale origina nel punto in cui un oggetto è stato posto all'interno dell'altro. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata al suo interno e ricompare in un posto a caso sul Piano Australe, poi il portale si richiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

Borsa Divorante

Oggetto meraviglioso, molto raro

La borsa appare come una *borsa conservante*. Se la borsa viene rivolta le sue proprietà smettono di funzionare.

La creatura extradimensionale attaccata alla borsa può percepire qualsiasi cosa vi venga posta all'interno. La materia animale o vegetale posta interamente dentro la borsa viene divorata ed è persa per sempre. Quando una parte di una creatura vivente viene posta nella borsa, c'è una probabilità del 50% che la creatura venga trascinata dentro la borsa. Una creatura all'interno della borsa può usare un'azione per cercare di fuggirne superando una prova di Forza con CD 15. Un'altra creatura può usare un'azione per afferrare la creatura all'interno della borsa e tirarla fuori, superando una prova di Forza con CD 20 (e sempre che non venga a sua volta trascinata dentro la borsa). Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno all'interno della borsa viene divorata, il suo corpo distrutto.

All'interno della borsa possono essere posti oggetti inanimati, fino a 27 dm³ di materiale. Tuttavia, una volta al giorno, la borsa inghiotte qualsiasi oggetto posto al suo interno e lo risputa fuori in un altro piano di esistenza. Il GM determina il momento e il piano. Se la borsa venisse fatta a pezzi o strappata, è distrutta, e qualsiasi cosa contenga verrebbe trasportata in un luogo casuale del Piano Australe.

Borsa dei Fagioli

Oggetto meraviglioso, raro

All'interno di questa borsa si trovano 3d4 fagioli secchi. La borsa pesa 250 grammi più 125 grammi per ogni fagiolo che contiene.

Se riversi il contenuto della borsa sul terreno, i fagioli esplodono in un raggio di 3 metri. Ogni creatura nell'area, te compreso, deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza con CD 15, subendo 5d4 danni da fuoco se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera. Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non siano indossati o trasportati.

Se rimuovi il fagiolo dalla borsa, lo pianti nel terreno o la sabbia, e lo innaffi, il fagiolo produrrà un effetto 1 minuto dopo, a partire dal punto del terreno in cui è stato piantato. Il GM sceglie l'effetto o lo determina casualmente.

Borsa dei Fagioli

Tira un d100 sulla tabella seguente per scoprire cosa accade quando pianti i fagioli della *borsa dei fagioli*.

d100	Effetto
01	Spuntano 5d4 funghi. Se una creatura mangia un fungo, tira un dado. Se il risultato è dispari, costui deve superare un tiro salvezza di Costituzione con CD 15 o subire 5d6 danni da veleno e restare avvelenato per 1 ora. Se il risultato è pari, costui ottiene 5d6 punti ferita temporanei per 1 ora.
02-10	Erutta un geysir che sputa acqua, birra, succo di frutta, tè, aceto, vino od olio (a discrezione del GM) 9 metri in aria per 1d12 round.
11-20	Spunta un uomo albero . C'è una probabilità del 50% che l'uomo albero sia caotico malvagio e ti attacchi.
21-30	Una statua di pietra animata con le tue fattezze si leva dal terreno. Essa comincerà a minacciarti verbalmente. Se dovessi andartene e altre persone giungessero sul posto, la statua ti descriverebbe come il più pericoloso dei criminali, e li esorterebbe ad cercarti e attaccarti. Se ti trovi sullo stesso piano di esistenza della statua, essa saprà sempre dove sei. Dopo 24 ore la statua diventerà inanimata.
31-40	Un fuoco da campo che produce fiamme blu spunta dal terreno e brucia per 24 ore (o finché non viene spento).
41-50	Sputano 1d6 + 6 funghi urlatori .
51-60	Compagno 1d4 + 8 rospi fuxia. Ogniqualvolta un rospo viene toccato, si trasforma in un mostro di taglia Grande o inferiore a scelta del GM. Il mostro resta per 1 minuto e poi scompare in un sbuffo di fumo fuxia.
61-70	Un bulette esce dal terreno e attacca.
71-80	Cresce un albero da frutta. Possiede 1d10 + 20 frutti. 1d8 di questi funzionano come una pozione magica determinata a caso, mentre uno di loro funge da veleno ingerito del tipo determinato dal GM. L'albero svanisce dopo 1 ora. I frutti raccolti invece rimangono, e mantengono la propria magia per 30 giorni.
81-90	Compare un nido con 1d4 + 3 uova. Qualsiasi creatura che mangi un uovo deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione con CD 20. Se il tiro salvezza riesce, la creatura aumenta permanentemente il suo punteggio di caratteristica più basso di 1, scegliendo casualmente in caso di parità. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura subisce 10d6 danni da forza a causa di un'esplosione magica al suo interno.
91-99	Spunta dal terreno una piramide dalla base quadrata di 18 metri. All'interno c'è un sarcofago che contiene una mummia sovrana . La piramide è considerata come la tana della mummia sovrana, e il suo sarcofago contiene un tesoro a scelta del GM.
100	Un enorme pianta di fagioli cresce sul posto, fino a un'altezza a scelta del GM. La cima conduce dovunque voglia il GM, che sia il castello di un gigante delle nuvole o un altro piano di esistenza.

Borsa dei Trucchi

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa borsa dall'aspetto normale appare vuota. Allungare la mano all'interno della borsa, tuttavia, rivela la presenza di un piccolo oggetto peloso. La borsa pesa 250 grammi.

Puoi usare un'azione per estrarre l'oggetto peloso dalla borsa e scagliarlo fino a 6 metri di distanza. Quando l'oggetto atterra, si trasforma in una creatura determinata dal lancio di un d8 e consultando la tabella che corrisponde al colore della borsa. Vedi l'elenco dei mostri per le statistiche della creatura. La creatura svanisce all'alba successiva o quando viene ridotta a 0 punti ferita.

La creatura è amichevole verso di te e i tuoi compagni, e agisce durante il tuo turno. Puoi usare un'azione bonus per ordinare alla creatura di muoversi e quale azione debba effettuare durante il suo prossimo turno, o darle ordini generici, come quello di attaccare i tuoi nemici. In assenza di simili ordini, la creatura agisce in maniera appropriata alla sua natura e resterà per 10 minuti prima di svanire.

Una volta che tre oggetti pelosi sono stati estratti dalla borsa, questa non potrà più essere usata fino alla prossima alba.

Borsa dei Trucchi Grigia

d8	Creatura	d8	Creatura
1	Donnola	5	Pantera
2	Ratto gigante	6	Tasso gigante
3	Tasso	7	Lupo crudele
4	Cinghiale	8	Alce gigante

Borsa dei Trucchi Ruggine

d8	Creatura	d8	Creatura
1	Ratto	5	Caprone gigante
2	Gufo	6	Cinghiale gigante
3	Mastino	7	Leone
4	Caprone	8	Orso bruno

Borsa dei Trucchi Marrone

d8	Creatura	d8	Creatura
1	Sciacallo	5	Orso nero
2	Scimmione	6	Donnola gigante
3	Babbuino	7	Iena gigante
4	Becco d'ascia	8	Tigre

Bottiglia dell'Efreeti

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questa bottiglia di ottone dipinta pesa 500 grammi. Quando usi un'azione per rimuoverne il tappo, una nube di denso fumo fuoriesce dalla bottiglia. Al termine del tuo turno, il fumo si dissipa in un lampo di fuoco innocuo, e un efreeti compare in uno spazio non occupato entro 9 metri da te.

La prima volta che la bottiglia viene aperta, il GM determina casualmente cosa accade.

d20	Effetto
1-2	L'efreeti ti attacca. Dopo aver combattuto per 5 round, l'efreeti scompare e la bottiglia perde la sua magia.
3-18	L'efreeti ti obbedisce per 1 ora, agendo ai tuoi comandi. Poi torna nella bottiglia, e un nuovo tappo lo può contenere. Il tappo non potrà essere rimosso prima che siano passate 24 ore. Le prossime due volte che la bottiglia viene aperta, si ripresenta lo stesso effetto. Se la bottiglia viene aperta una quarta volta, l'efreeti scappa e scompare, e la bottiglia perde la sua magia.
19-20	L'efreeti può lanciare l'incantesimo <i>desiderio</i> a tuo favore per tre volte. Scompare quando conferisce il desiderio finale o dopo 1 ora, allorché la bottiglia perde la sua magia.

Bottiglia Fumante

Oggetto meraviglioso, non comune

Dalla bocca di questa bottiglia di ottone fuoriesce continuamente del fumo, trattenuto dal suo tappo di piombo. La bottiglia pesa 500 grammi. Quando usi un'azione per rimuovere il tappo, una nube di denso fumo si sparge in un raggio di 18 metri intorno alla bottiglia. L'area della nube è oscurata pesantemente. Per ciascun minuto in cui la bottiglia resta aperta e all'interno della nube, il raggio aumenta di 3 metri finché non raggiunge il raggio massimo di 36 metri. La nube persiste fino a quando la bottiglia resta aperta. Chiudere la bottiglia richiede che tu pronunci la sua parola di comando con un'azione. Una volta chiusa la bottiglia, la nube si disperde dopo 10 minuti. Un vento moderato (dai 15 ai 30 km/h) può disperdere il fumo in 1 minuto, e un vento forte (più di 30 km/h) può disperderlo in 1 round.

Bracciali dell'Arciere

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre indossi questi bracciali, hai competenza con l'arco lungo e l'arco corto, e ottieni un bonus di +2 ai tiri di danno degli attacchi a distanza effettuati con queste armi.

Bracciali della Difesa

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Mentre indossi questi bracciali, hai un bonus di +2 alla tua CA se non indossi nessuna armatura e non usi nessuno scudo.

Braciore del Comando degli Elementali del Fuoco

Oggetto meraviglioso, raro

Mentre il fuoco arde all'interno di questo braciore di ottone, puoi usare un'azione per pronunciare la parola di comando del braciore ed evocare un elementale del fuoco, come se avessi lanciato l'incantesimo *evoca elementali*. Il braciore non può di nuovo essere usato a questo modo, fino alla prossima alba.

Il braciore pesa 2,5 chili.

Brando del Gelo

Arma (qualsiasi spada), molto raro (richiede sintonia)

Quando colpisci con un attacco che usi questa spada magica, il bersaglio subisce 1d6 danni da freddo aggiuntivi. Inoltre, mentre impugni questa spada, hai resistenza ai danni da fuoco.

A temperature gelide, la lama irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Quando estrai quest'arma, puoi estinguere tutte le fiamme non magiche entro 9 metri da te. Questa proprietà non può essere usata più di una volta all'ora.

Brocca dell'Acqua Infinita

Oggetto meraviglioso, non comune

Quest'ampolla tappata emette un suono di liquido quando viene smossa, come se contenesse acqua. La brocca pesa 1 chilo.

Puoi usare un'azione per rimuovere il tappo e pronunciare una delle tre parole di comando, e a quel punto un ammontare di acqua fresca o acqua salata (a tua scelta) si riverserà fuori dell'ampolla, fino all'inizio del tuo prossimo turno. Scegli una delle opzioni seguenti:

- "Ruscello" produce 4 litri d'acqua.
- "Fontana" produce 20 litri d'acqua.
- "Geysir" produce 150 litri d'acqua che vengono proiettati da un geysir lungo 9 metri e largo 30 centimetri. Con un'azione bonus, mentre impugni la brocca, puoi prendere come bersaglio del geysir una creatura visibile entro 9 metri da te. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Forza con CD 13 o subire 1d4 danni contundenti e cadere prono. Invece di una creatura, puoi prendere come bersaglio un oggetto che non sia indossato o trasportato e che non pesi più di 100 chili. L'oggetto viene ribaltato o spinto 4,5 metri lontano da te.

Buco Portatile

Oggetto meraviglioso, raro

Questo elegante tessuto nero, soffice come la seta, si piega fino alle dimensioni di un fazzoletto. Si dispiega in uno strato circolare di 1,8 metri di diametro.

Puoi usare un'azione per dispiegare un *buco portatile* e piazzarlo sopra o contro una superficie solida, sulla quale il *buco portatile* crea un foro extradimensionale profondo 3 metri. Lo spazio cilindrico all'interno del foro si trova su di un piano diverso, e quindi non può essere usato per aprire dei passaggi. Qualsiasi creatura all'interno di un *buco portatile* aperto può uscirne fuori arrampicandosi fuori di esso.

Puoi usare un'azione per chiudere un *buco portatile* prendendo i margini del tessuto e ripiegandolo. Piegarlo il tessuto chiude il buco, e qualsiasi creatura od oggetto al suo interno rimane nello spazio extradimensionale. Non importa quello che contiene, il buco non pesa nulla.

Se il buco viene ripiegato, una creatura all'interno dello spazio dimensionale del buco può usare un'azione per effettuare una prova di Forza con CD 10. Se la prova riesce, la creatura riesce a liberarsi e ricompare entro 1,5 metri dal *buco portatile* o della creatura che lo trasporta. Una creatura che respira può sopravvivere all'interno di un *buco portatile* chiuso per un massimo di 10 minuti, dopodiché iniziare a soffocare.

Piazzare un *buco portatile* all'interno dello spazio extradimensionale creato da una *borsa conservante*, uno *zainetto pratico* o simile oggetto distrugge istantaneamente entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Astrale. Il portale origina dal punto in cui un oggetto è stato piazzato all'interno dell'altro.

Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata al suo interno e depositata in un luogo casuale del Piano Astrale. Poi il portale si chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

Candela di Invocazione

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)
Questa lunga e sottile candela è dedicata a una divinità e ne condivide l'allineamento. L'allineamento della candela può essere individuato dall'incantesimo *individuazione del bene e male*. Il GM sceglie il dio e l'allineamento associato a esso o lo determina casualmente.

d20	Allineamento
1-2	Caotico malvagio
3-4	Caotico neutrale
5-7	Caotico buono
8-9	Neutrale malvagio
10-11	Neutrale
12-13	Neutrale buono
14-15	Legale malvagio
16-17	Legale neutrale
18-20	Legale buono

La magia della candela si attiva quando la candela viene accesa con un'azione. Dopo aver bruciato per 4 ore, la candela è distrutta. Puoi decidere di spegnerla anticipatamente per riutilizzarla più tardi. Dedurre il tempo che rimane alla candela prima di estinguersi a incrementi di 1 minuto, per determinare per quanto abbia bruciato la candela.

Quando è accesa, la candela irradia luce fioca in un raggio di 9 metri. Qualsiasi creatura all'interno della luce e il cui allineamento corrisponda a quello della candela effettua tiri per colpire, tiri salvezza e prove di abilità con vantaggio. Inoltre, un chierico o druido all'interno della luce e il cui allineamento corrisponda a quello della candela, può lanciare gli incantesimi di 1° livello preparati senza spendere slot incantesimo, sebbene l'effetto dell'incantesimo è come se fosse lanciato usando uno slot di 1° livello.

In alternativa, quando accendi la candela per la prima volta, puoi lanciare l'incantesimo *portale*. Farlo distrugge la candela.

Cappa dell'Aracnide

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)
Mentre indossi questo elegante abito di seta nera intessuto con fili d'argento, ottieni i seguenti benefici:

- Hai resistenza ai danni da veleno.
- Hai velocità di scalata pari alla tua velocità di passeggio.
- Puoi muoverti verso l'alto, il basso e lungo superfici verticali e a testa in giù sui soffitti, tenendo le mani libere.
- Non puoi essere catturato da alcuna sorta di ragnatela e ti muovi attraverso le ragnatele come fossero terreno difficile.
- Puoi usare un'azione per lanciare l'incantesimo *ragnatela* (CD del tiro salvezza 13). La ragnatela creata dall'incantesimo riempie il doppio della sua normale area. Una volta usata, questa proprietà della cappa non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba.

Cappa di Distorsione

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)
Mentre indossi questa cappa, essa proietta un'illusione che ti fa apparire come se stessi in un punto vicino alla tua reale posizione, facendo sì che tutte le creature abbiano svantaggio ai tiri per colpire contro di te. Se subisci danni, la proprietà cessa di funzionare fino all'inizio del tuo prossimo turno. Questa proprietà è soppressa mentre sei inabile, intralciato o altrimenti impossibilitato a muoverti.

Cappa degli Elfi

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)
Mentre indossi questa cappa tirando su il cappuccio, le prove di Saggezza (Percezione) effettuate per notarti hanno svantaggio, e hai vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nasconderti. Tirare su o giù il cappuccio richiede un'azione.

Cappa della Manta

Oggetto meraviglioso, non comune
Mentre indossi questa cappa con il cappuccio tirato su, puoi respirare sott'acqua e hai velocità di nuoto 18 metri. Tirare su o giù il cappuccio richiede 1 azione.

Cappa del Pipistrello

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)
Mentre indossi questa cappa, hai vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività). In aree di luce fioca o oscurità, puoi afferrare i bordi della cappa con entrambe le mani e usarla per muoverti a velocità di volo 12 metri. Se dovessi smettere di tenere i bordi della cappa mentre voli a questo modo, perdi la tua velocità di volo. Mentre indossi la cappa in un'area di luce fioca o oscurità, puoi usare la tua azione per lanciare *metamorfosi* su di te, trasformandoti in un pipistrello. Quando sei in forma di pipistrello, mantieni i tuoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. La cappa non può essere impiegata di nuovo in questo modo fino alla prossima alba.

Cappa di Protezione

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)
Mentre indossi questa cappa, ottieni un bonus di +1 alla CA e ai tiri salvezza.

Cappello del Camuffamento

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)
Mentre indossi questo cappello, puoi usare un'azione per lanciare a volontà l'incantesimo *camuffare sé stesso*. L'incantesimo termina quando il cappello viene rimosso.

Ceppi Dimensionali

Oggetto meraviglioso, raro

Puoi usare un'azione per piazzare queste manette su di una creatura inabile. Le manette si adattano a qualsiasi creatura da taglia Piccola a Grande. Oltre a servire da comuni manette, i ceppi impediscono a una creatura legata con essi dall'usare qualsiasi metodo di movimento extradimensionale, compreso il teletrasporto o il viaggio verso piani diversi dell'esistenza. Tuttavia non impediscono a una creatura di attraversare un portale interdimensionale. Tu e qualsiasi creatura da te indicata quando fai uso dei ceppi potete usare un'azione per rimuoverli. Una volta ogni 30 giorni, la creatura legata può effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 30. Se la supera, la creatura si libera e distrugge i ceppi.

Cerchietto dell'Esplosione

Oggetto meraviglioso, non comune

Mentre indossi questo cerchietto, puoi usare un'azione per lanciare tramite esso l'incantesimo *raggio rovente*. Quando effettui gli attacchi dell'incantesimo, puoi farlo con bonus di attacco +5. Il cerchietto non potrà essere usato di nuovo a questo modo fino alla prossima alba.

Cinta dei Giganti

Oggetto meraviglioso, rarità varia (richiede sintonia)

Mentre indossi questa cinta, il tuo punteggio raggiunge il punteggio conferito dalla cinta. Se il tuo punteggio di Forza è già pari o superiore al punteggio della cinta, l'oggetto non ha effetto su di te.

Esistono quattro varianti di questa cinta, corrispondenti ciascuna a una specie di veri giganti.

La *cinta del gigante di pietra* e la *cinta del gigante del gelo* appaiono diverse, ma hanno lo stesso effetto.

Tipo	Forza	Rarità
Gigante di collina	21	Raro
Gigante di pietra/del gelo	23	Molto raro
Gigante del fuoco	25	Molto raro
Gigante delle nuvole	27	Leggendario
Gigante delle tempeste	29	Leggendario

Cinta dei Nani

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Mentre indossi questa cinta, ottieni i seguenti benefici:

- Il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 2, fino a un massimo di 20.
- Hai vantaggio alle prove di Carisma (Persuasione) effettuate per interagire con i nani.

Inoltre, mentre sei in sintonia con la cinta, hai il 50% di probabilità ogni giorno all'alba di vederti spuntare una folta barba, se può crescerti, oppure di vedere la tua ancora più folta, se già la hai.

Se non sei un nano, ottieni i seguenti benefici aggiuntivi quando indossi questa cinta:

- Hai vantaggio ai tiri salvezza contro veleno e hai resistenza ai danni da veleno.
- Hai scurovisione con una gittata di 18 metri.
- Puoi parlare, leggere e scrivere in Nanico.

Collana dell'Adattamento

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre indossi questa collana, puoi respirare normalmente in qualsiasi ambiente, e hai vantaggio ai tiri salvezza effettuati contro gas e vapori nocivi.

Colla Suprema

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questa sostanza bianco latte e viscosa può formare un legame adesivo permanente tra qualsiasi due oggetti. Deve essere contenuto in una giara o ampolla che è stata ricoperta all'interno di *olio di scivolosità*. Quando viene trovata, il suo contenitore ne tiene 1d6 + 1 per 30 grammi.

30 grammi di colla possono coprire una superficie quadrata di 30 centimetri di lato. La colla ci mette 1 minuto per fissarsi. Una volta fissata la colla, il legame creato può essere spezzato solo dal *solvente universale* o l'*olio della forma eterea*, o tramite l'incantesimo *desiderio*.

Collana delle Palle di Fuoco

Oggetto meraviglioso, raro

Da questa collana pendono 1d6 + 3 sfere. Puoi usare un'azione per staccare una sfera e lanciarla fino a 18 metri di distanza. Quando essa raggiunge il termine della sua traiettoria, la sfera detona come un incantesimo *palla di fuoco* di 3° livello (CD del tiro salvezza 15). Puoi lanciare più sfere, o anche l'intera collana, con un'azione. Quando lo fai, aumenta il livello della *palla di fuoco* di 1 per ogni sfera lanciata oltre la prima.

Collana del Rosario

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia da parte di un chierico, druido o paladino)

Questa collana possiede 1d4 + 2 sfere magiche fatte di acquamarina, perla nera o topazio. Possiede anche diverse sfere non magiche. Se una sfera magica venisse rimossa dalla collana, quella sfera perderebbe la sua magia.

Esistono sei tipi di sfere magiche. Il GM decide il tipo di ciascuna sfera facente parte della collana. Una collana può avere più di una sfera dello stesso tipo. Per usarla, devi indossare la collana. Ogni sfera contiene un incantesimo che puoi lanciare con un'azione bonus (usando la tua CD del tiro salvezza degli incantesimi se richiede un tiro salvezza). Una volta che l'incantesimo di una sfera magica è stato lanciato, non potrai usare di nuovo quella sfera fino all'alba successiva.

d20	Sfera di...	Incantesimo
1-6	Benedizione	<i>benedizione</i>
7-12	Cura	<i>cura ferite</i> (2° livello) o <i>ristorare inferiore</i>
13-16	Favore	<i>ristorare superiore</i>
17-18	Punire	<i>punizione marchiante</i>
19	Convocare	<i>alleato planare</i>
20	Camminare nel vento	<i>camminare nel vento</i>

Corda da Arrampicata

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa corda di seta lunga 18 metri, pesa 1,5 chili e può sostenere fino a 1.500 chili. Se impugni un'estremità della corda e usi un'azione per pronunciare la parola di comando, la corda si anima. Con un'azione bonus, puoi comandare all'altra estremità di muoversi verso una destinazione di tua scelta. Quell'estremità si muove di 3 metri durante il tuo turno quando riceve il tuo primo comando, e di 3 metri durante ciascun turno successivo finché non raggiunge la sua destinazione, fino alla sua lunghezza massima, o finché non le dici di fermarsi. Puoi anche dire alla corda di stringersi o sganciarsi da un oggetto, annodarsi o snodarsi, o riavvolgersi per essere trasportata.

Se dici alla corda di compiere un nodo, grossi nodi compariranno a intervalli di 30 centimetri lungo la corda. Mentre è annodata, la corda diminuisce fino a un lunghezza di 15 metri e conferisce vantaggio alle prove effettuate per arrampicarvisi.

La corda ha CA 20 e 20 punti ferita. Recupera 1 punto ferita ogni 5 minuti finché ha almeno 1 punto ferita. Se la corda scende a 0 punti ferita, è distrutta.

Corda dell'Intralcio

Oggetto meraviglioso, raro

Questa corda è lunga 9 metri e pesa 1,5 chili. Se tieni un'estremità della corda e usi un'azione per pronunciare la sua parola di comando, l'altra estremità scatterà in avanti per impigliare una creatura visibile entro 6 metri da te. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Destrezza con CD 15 o restare intralciato. Puoi rilasciare la creatura usando un'azione bonus per pronunciare una seconda parola di comando. Un bersaglio intralciato dalla corda può usare un'azione per effettuare una prova di Forza o Destrezza con CD 15 (a scelta del bersaglio). Se la supera, la creatura non è più intralciata dalla corda.

La corda ha CA 20 e 20 punti ferita. Recupera 1 punto ferita ogni 5 minuti finché ha almeno 1 punto ferita. se la corda scende a 0 punti ferita, è distrutta.

Corno di Distruzione

Oggetto meraviglioso, raro

Puoi usare un'azione per pronunciare la parola di comando del corno e poi suonarlo, emettendo uno scoppio tonante in un cono di 9 metri e udibile fino a 180 metri di distanza. Ogni creatura all'interno del cono deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione con CD 15. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura subisce 5d6 danni da tuono e resta assordata per 1 minuto. Se il tiro salvezza riesce, la creatura subisce la metà dei danni e non è assordata. Le creature e gli oggetti fatti di vetro o cristallo hanno svantaggio al tiro salvezza e subiscono 10d6 danni da tuono anziché 5d6.

Ogni uso della magia del corno ha il 20% di probabilità di farlo esplodere. L'esplosione infligge 10d6 danni da fuoco a chi lo suona e distrugge il corno.

Corno del Valhalla

Oggetto meraviglioso, raro (argento, ottone), molto raro (bronzo) o leggendario (ferro)

Puoi usare un'azione per suonare questo corno. Come risposta, entro 18 metri da te appaiono gli spiriti guerrieri di Asgard. Questi spiriti usano le statistiche dei berserker. Essi ritornano ad Asgard dopo 1 ora o quando scendono a 0 punti ferita. Una volta usato, il corno non potrà essere usato di nuovo prima che siano passati 7 giorni.

Esistono tre tipi di *corno del Valhalla*, ognuno fatto di un metallo differente. Il tipo di corno determina quanti spiriti guerrieri rispondano all'evocazione, oltre al requisito necessario per l'uso. Il GM sceglie il tipo di corno o lo determina casualmente.

d100	Tipo	Berserker Evocati	Requisiti
01-40	Argento	2d4 + 2	Nessuno
41-75	Ottone	3d4 + 3	Competenza con tutte le armi semplici
76-90	Bronzo	4d4 + 4	Competenza con tutte le armature medie
91-100	Ferro	5d4 + 5	Competenza con tutte le armi da guerra

Se suoni il corno senza soddisfarne i requisiti, gli spiriti guerrieri evocati ti attaccheranno. Se soddisfi i requisiti, essi saranno amichevoli verso di te e i tuoi compagni, ed eseguiranno i tuoi ordini.

Cubo di Forza

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Questo cubo ha 2,5 centimetri di spigolo. Ogni faccia ha un marchio unico che può essere premuto. Il cubo inizia con 36 cariche, e recupera 1d20 cariche spese ogni giorno all'alba.

Puoi usare un'azione per premere una delle facce del cubo, spendendo un numero di cariche basate sulla faccia del cubo, come mostrato sulla tabella Facce del Cubo di Forza. Ogni faccia ha un effetto diverso. Se al cubo non rimangono più cariche, non succede nulla. Altrimenti, si erge una barriera di forza invisibile, che forma un cubo di 4,5 metri di spigolo. La barriera è centrata su di te, si muove con te, e dura per 1 minuto, fino a che non usi un'azione per premere la sesta faccia del cubo, o il cubo esaurisce le cariche. Puoi cambiare l'effetto della barriera premendo una faccia diversa del cubo e spendendo il numero di cariche richiesto, resettandone la durata. Se il tuo movimento fa sì che la barriera entri a contatto con un oggetto solido che non può attraversare il cubo, finché rimane la barriera non potrai avvicinarti all'oggetto.

Facce del Cubo di Forza

Faccia	Cariche	Effetto
1	1	Gas, vento e nebbia non possono penetrare la barriera
2	2	La materia non vivente non può attraversare la barriera. Muri, pavimenti e soffitti possono attraversarla a tua discrezione.
3	3	La materia vivente non può attraversare la barriera.
4	4	Gli effetti dell'incantesimo non possono attraversare la barriera.
5	5	Nulla può attraversare la barriera. Muri, pavimenti e soffitti possono attraversarla a tua discrezione.
6	0	La barriera si disattiva.

Il cubo perde cariche quando la barriera viene presa come bersaglio da certi incantesimi o entra a contatto con certi incantesimi o effetti di oggetti magici, come indicato nella tabella seguente.

Incantesimo o Oggetto	Cariche Perse
<i>Corno dell'esplosione</i>	1d10
<i>Disintegrazione</i>	1d12
<i>Muro di fuoco</i>	1d4
<i>Passapareti</i>	1d6
<i>Spruzzo prismatico</i>	1d20

Difensore

Arma (qualsiasi spada), leggendario (richiede sintonia)

Ottieni un bonus di +3 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica.

La prima volta che attacchi con questa spada durante un tuo turno, puoi trasferire parte o tutto il suo bonus alla tua Classe Armatura, invece di usare il bonus sugli attacchi di questo turno. Il bonus così modificato rimane efficace fino all'inizio del tuo prossimo turno, ma dovrai impugnare la spada per ottenere il bonus alla CA da parte sua.

Elmo della Comprensione dei Linguaggi

Oggetto meraviglioso, non comune

Mentre indossi questo elmo, puoi usare un'azione per lanciare a volontà tramite esso l'incantesimo *comprendere linguaggi*.

Elmo della Lucentezza

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

Questo elmo luminoso è incastonato con 1d10 diamanti, 2d10 rubini, 3d10 opali di fuoco e 4d10 opali. Qualsiasi gemma estratta dall'elmo si riduce in polvere. Quando tutte le gemme sono rimosse o distrutte, l'elmo perde la sua magia.

Mentre lo indossi ottieni i seguenti benefici:

- Puoi usare un'azione per lanciare uno dei seguenti incantesimi (CD del tiro salvezza 18), usando una delle gemme dell'elmo del tipo specificato come componente: *luce diurna* (opale), *muro di fuoco* (rubino), *palla di fuoco* (opale di fuoco) o *spruzzo prismatico* (diamante). Quando l'incantesimo viene lanciato la gemma è distrutta e scompare dall'elmo.
- Finché possiede almeno un diamante, l'elmo emette luce fioca in un raggio di 9 metri quando almeno un non morto si trova entro quest'area. Qualsiasi non morto che inizi il suo turno all'interno dell'area subisce 1d6 danni radianti.
- Finché l'elmo possiede almeno un rubino, hai resistenza ai danni da fuoco.
- Finché l'elmo possiede almeno un opale di fuoco, puoi usare un'azione e pronunciare una parola di comando per far sì che un'arma che stai impugnando venga avvolta dalle fiamme. Le fiamme emettono luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. Le fiamme sono innocue per te e per l'arma. Quando colpisci con un attacco sferrato con l'arma infiammata, il bersaglio subisce 1d6 danni da fuoco aggiuntivi. Le fiamme perdurano fino a quando non userai un'azione bonus per pronunciare la parola di comando di nuovo o fino a quando non lascerai cadere o rinfodererai l'arma.

Se stai indossando l'elmo e subisci danni da fuoco in seguito al fallimento di un tiro salvezza contro un incantesimo, tira un d20. Se il risultato è 1, l'elmo emette un fascio di luce tramite le gemme rimanenti. Ogni creatura entro 18 metri dall'elmo, a parte te, deve superare un tiro salvezza di Destrezza con CD 17 o venire colpita dal fascio, subendo danni radianti uguali al numero di gemme nell'elmo. Poi, le gemme e l'elmo vengono distrutti.

Elmo della Telepatia

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre indossi questo elmo, puoi usare un'azione per lanciare tramite esso l'incantesimo *individuazione dei pensieri* (CD del tiro salvezza 13). Finché mantieni la concentrazione sull'incantesimo, puoi usare un'azione bonus per inviare un messaggio telepatico alla creatura su cui sei concentrato. Essa può replicare (usando un'azione bonus per farlo) fino a quando continui a concentrarti su di lei.

Mentre ti concentri su di una creatura con *individuazione dei pensieri*, puoi usare un'azione per lanciare tramite l'elmo l'incantesimo *suggestione* (CD del tiro salvezza 13) su quella creatura. Una volta usata, la proprietà *suggestione* non potrà essere usata di nuovo fino alla prossima alba.

Elmo del Teletrasporto

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Mentre indossi questo elmo, puoi usare un'azione e spendere 1 carica per lanciare l'incantesimo *teletrasporto* tramite esso. L'elmo ha 3 cariche, e ne recupera 1d3 ogni mattina all'alba.

Faretra Efficiente

Oggetto meraviglioso, non comune

Ciascuno dei tre compartimenti della faretra è collegato a uno spazio extradimensionale che le permetta di trasportare numerosi oggetti non pesando mai più di 1 chilo. Il compartimento più piccolo può contenere fino a 60 frecce, saette od oggetti simili. Il compartimento mediano può contenere fino a 18 giavellotti od oggetti simili. Il compartimento più lungo può contenere fino a 6 oggetti lunghi, come archi, bastoni da combattimento o lance.

Puoi estrarre qualsiasi oggetto contenuto nella faretra come se lo stessi prendendo da una normale faretra o fodero.

Fasce di Ferro del Vincolo

Oggetto meraviglioso, raro

Questa sfera di ferro arrugginita misura 7,5 centimetri di diametro e pesa 500 grammi. Puoi usare un'azione per pronunciare una parola di comando e scagliare la sfera contro una creatura visibile di taglia Enorme o inferiore entro 18 metri da te. La sfera si muove nell'aria, aprendosi in un reticolato di fasce metalliche.

Effettua un tiro per colpire a distanza con un bonus di attacco pari al tuo modificatore di Destrezza più il tuo bonus di competenza. Se colpisci, il bersaglio è intralciato fino a quando non effettuerai un'azione bonus per pronunciare una parola di comando e liberarlo. Farlo, o mancare l'attacco, fa sì che le fasce si contraggano e ritornino a essere una sfera.

Una creatura, compresa quella intralciata, può usare un'azione per effettuare una prova di Forza con CD 20 per spezzare le fasce di ferro. Se la riesce, l'oggetto viene distrutto, e la creatura intralciata è libera. Se la prova fallisce, qualsiasi ulteriore tentativo effettuato dalla creatura fallisce automaticamente fino a quando non saranno trascorse 24 ore.

Una volta che le fasce sono state usate non potranno più esserlo fino alla prossima alba.

Fascetta dell'Intelletto

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre indossi questa fascetta la tua Intelligenza è 19. La fascetta non ha effetto se la tua Intelligenza è già 19 o più alta.

Filtro d'Amore

Pozione, non comune

Resterai affascinato per 1 ora dalla prima creatura che vedrai entro 10 minuti da quando avrai bevuto questo filtro. Se la creatura è di una specie o genere da cui sei normalmente attratto, finché sei affascinato la considererai il tuo unico e grande amore.

Fortezza Istantanea

Oggetto meraviglioso, raro

Puoi usare un'azione per porre questo cubo di metallo di 2,5 centimetri di spigolo sul terreno e pronunciarne la parola di comando. Il cubo cresce rapidamente fino a diventare una fortezza che resterà fino a quando userai un'azione per pronunciare la parola di comando che la congela, la quale funziona solo quando la fortezza è vuota.

La fortezza è una torre quadrata, 6 metri per lato e alta 9 metri, con feritoie su tutti i lati e spalti in cima. Il suo interno è diviso in due piani, con una scala che corre lungo una parete a congiungerli. La scala termina con una botola che si apre sul tetto. Quando viene attivata, la torre presenta una piccola porta sul lato rivolto verso di te. La porta si apre solo al tuo comando, che puoi pronunciare con un'azione bonus. È immune all'incantesimo *scassinare* e magie simili, come quella del *battaglio dell'apertura*.

Ogni creatura nell'area in cui la fortezza compare deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza con CD 15, subendo 10d10 danni contundenti se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce. In entrambi i casi, la creatura viene spinta in uno spazio fuori della fortezza ma in sua prossimità. Gli oggetti nell'area che non sono indossati o trasportati subiscono gli stessi danni e vengono spinti automaticamente.

La torre è fatta di adamantio, e la sua magia le impedisce di venir ribaltata. Il tetto, la porta e le mura hanno 100 punti ferita ognuno, immunità ai danni dalle armi non magiche a eccezione delle armi da assedio, e resistenza a tutti gli altri danni. Solo l'incantesimo *desiderio* può riparare la fortezza (quest'uso dell'incantesimo è considerato come il replicare un incantesimo di 8° livello o inferiore). Ciascun lancio di *desiderio* fa sì che il tetto, la porta o una delle pareti recuperi 50 punti ferita.

Gemma Elementale

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa gemma contiene una scintilla di energia elementale. Quando usi un'azione per infrangere la gemma, questa evoca un elementale come se tu avessi lanciato l'incantesimo *evoca elementali*, e la magia della gemma svanisce. Il tipo di gemma determina l'elementale evocato dall'incantesimo.

Gemma	Elementale Evocato
Corindone rosso	Elementale del fuoco
Diamante giallo	Elementale della terra
Smeraldo	Elementale dell'acqua
Zaffiro blu	Elementale dell'aria

Gemma della Luminosità

Oggetto meraviglioso, non comune

Questo prisma ha 50 cariche. Mentre lo impugni, puoi usare un'azione per pronunciare una delle tre parole di comando per provocare uno dei seguenti effetti:

- La prima parola di comando fa sì che la gemma produca una luce intensa nel raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. L'effetto non consuma cariche. Dura finché non userai un'azione bonus per ripetere la parola di comando o finché non impiegherai un'altra funzione della gemma.
- La seconda parola di comando spende 1 carica e fa sì che la gemma proietti un fascio di luce luminoso contro una creatura visibile entro 18 metri da te. La creatura deve superare un tiro salvezza di Costituzione con CD 15 o restare accecata per 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi.
- La terza parola di comando spende 5 cariche e fa sì che la gemma irradia una luce accecante in un cono di 9 metri originante da te. Ogni creatura all'interno del cono deve effettuare un tiro salvezza come se fosse stata colpita dal fascio creato dalla seconda parola di comando.

Quando tutte le cariche della gemma sono state spese, la gemma diventa un comune gioiello del valore di 50 mo.

Gemma della Vista

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Con un'azione, puoi pronunciare la parola di comando della gemma e spendere 1 carica. Per i successivi 10 minuti, quando guardi attraverso la gemma possiedi la visione del vero fino a 36 metri di distanza.

La gemma ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Giavelotto dei Fulmini

Arma (giavelotto), non comune

Questo giavelotto è un'arma magica. Quando lo scagli e pronunci la sua parola di comando, si trasforma in un fulmine, formando una linea larga 1,5 metri che si estende da te verso un bersaglio entro 36 metri. Ogni creatura sulla linea, escluso te e il bersaglio, deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza con CD 13, subendo 4d6 danni da fulmine se lo fallisce o la metà di questi danni se lo riesce. Il fulmine ridiventa un giavelotto quando raggiunge il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce i danni del giavelotto più 4d6 danni da fulmine.

La proprietà del giavelotto non può più essere usata fino alla prossima alba. Nel frattempo, il giavelotto può essere comunque usato come arma magica.

Guanti Afferra Proiettili

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Questi guanti sembrano quasi fondersi con la tua pelle quando li indossi. Quando un attacco con arma a distanza ti colpisce mentre li indossi, puoi usare la tua reazione per ridurre il danno di 1d10 + il tuo modificatore di Destrezza, purché tu abbia una mano libera. Se riduci il danno a 0, e il proiettile è piccolo a sufficienza da essere tenuto in mano, puoi afferrarlo.

Guanti d'Arme del Potere Ogre

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre indossi queste manopole la tua Forza è 19. Le manopole non hanno effetto se la tua Forza è già 19 o più alta.

Guanti del Nuoto e della Scalata

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre indossi entrambi questi guanti, la scalata e il nuoto non ti costano movimento aggiuntivo. Inoltre, hai un bonus di +5 alle prove di Forza (Atletica) effettuate mentre scali o nuoti.

Incensiere del Comando degli Elementali dell'Aria

Oggetto meraviglioso, raro

Mentre l'incenso brucia all'interno di questo incensiere, puoi usare un'azione per pronunciare la parola di comando del braciere ed evocare un elementale dell'aria, come se avessi lanciato l'incantesimo *evoca elementali*. L'incensiere non può di nuovo essere usato a questo modo fino alla prossima alba.

Questo incensiere largo 15 centimetri e alto 30 centimetri assomiglia a un calice dalla copertura decorata. Pesa 0,5 chili.

Ladra delle Nove Vite

Arma (qualsiasi spada), molto raro (richiede sintonia)

Ottieni un bonus di +2 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica.

Se ottieni un colpo critico contro una creatura che ha meno di 100 punti ferita, questa deve superare un tiro salvezza di Costituzione con CD 15 o venire immediatamente uccisa, mentre la spada ne risucchia la forza vitale dal corpo (i costrutti e i non morti sono immuni a questa proprietà). La spada ha 1d8 + 1 cariche, e perde 1 carica quando una creatura viene uccisa. Quando la spada non ha più cariche, perde questa proprietà.

Lama della Fortuna

Arma (qualsiasi spada), leggendario (richiede sintonia)

Ottieni un bonus di +1 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica. Finché hai addosso la spada ricevi anche un bonus di +1 ai tiri salvezza.

Fortuna. Se hai addosso la spada, puoi affidarti alla sua fortuna (non richiede un'azione) per ripetere un tiro per colpire, prova di caratteristica o tiro salvezza il cui risultato non ti soddisfa. Sei obbligato a usare il secondo risultato del dado. Questa proprietà non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba.

Desiderio. Mentre la impugni, puoi usare un'azione per spendere 1 carica e lanciare tramite essa l'incantesimo *desiderio*. Questa proprietà non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba. La spada ha 1d4 - 1 cariche, e perde questa proprietà se finisce le cariche.

Lama del Sole

Arma (spada lunga), raro (richiede sintonia)

Quest'oggetto sembra l'impugnatura di una spada lunga, ma senza lama. Quando ne afferi l'impugnatura, puoi usare un'azione bonus per far sì che una lama di pura luminescenza si formi, o faccia sparire la lama inserita nell'impugnatura. Finché la spada esiste, questa spada lunga magica ha la proprietà precisione. Se sei competente con le spade corte o le spade lunghe, sei competente anche con la *lama del sole*. Ottieni un bonus di +2 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma, che infligge danni radianti anziché danni taglienti. Quando colpisci con essa una creatura non morta, il bersaglio subisce 1d8 danni radianti aggiuntivi.

La lama luminosa della spada emette luce intensa in un raggio di 4,5 metri e luce fioca per ulteriori 4,5 metri. La luce è luce solare. Finché la lama è attiva, puoi usare un'azione per espandere o ridurre il raggio della luce intensa e fioca di 1,5 metri ciascuno, fino a un massimo di 9 metri o un minimo di 3 metri ciascuno.

Lanciatore Nanico

Arma (martello da guerra), molto raro (richiede sintonia da parte di un nano)

Ottieni un bonus di +3 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica. Essa ha la proprietà da lancio con una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri. Quando colpisci con un attacco a distanza usando quest'arma, essa infligge 1d8 danni aggiuntivi o, se il bersaglio è un gigante, 2d8 danni aggiuntivi. Subito dopo l'attacco, l'arma vola indietro nella tua mano.

Lanterna della Rivelazione

Oggetto meraviglioso, non comune

Mentre è accesa, questa lanterna coperta brucia per 6 ore con 1 pinta d'olio, irradiando luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Le creature e gli oggetti invisibili sono resi visibili mentre si trovano sotto la luce intensa della lanterna. Puoi usare un'azione per abbassare la copertura, riducendo la luce a fioca con un raggio di 1,5 metri.

Lingua di Fuoco

Arma (qualsiasi spada), raro (richiede sintonia)

Puoi usare un'azione bonus per pronunciare la parola di comando di questa spada magica, facendo sì che dalla sua lama eruttino fiamme. Queste fiamme irradiano luce intensa in un raggio di 12 metri e luce fioca per ulteriori 12 metri. Mentre la spada è in fiamme, infligge 2d6 danni da fuoco aggiuntivi a qualsiasi bersaglio colpisca. Le fiamme durano fino a che non usi un'azione bonus per pronunciare di nuovo la parola di comando o finché non lasci cadere o rinfoderi l'arma.

Mantella del Ciarlatano

Oggetto meraviglioso, raro

Mentre indossi questa mantella che odora lievemente di zolfo, puoi usarla per lanciare l'incantesimo *porta dimensionale* con un'azione. La proprietà di questa mantella non può essere usata di nuovo fino all'alba. Quando scompari, ti lasci alle spalle una nube di fumo, e riappari alla tua destinazione all'interno di una simile nube di fumo. Questo fumo oscura leggermente lo spazio che hai lasciato e quello dove riappari, e si dissipa alla fine del tuo prossimo turno. Un vento leggero o più forte disperde il fumo.

Mantello della Resistenza agli Incantesimi

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Mentre indossi questa cappa, hai vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi.

Manuale degli Esercizi Pratici

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro descrive esercizi atletici, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Forza aumenta di 2, e così fa il tuo punteggio massimo per quella caratteristica. Poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

Manuale dei Golem

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo tomo contiene le informazioni e incantamenti necessari a costruire un tipo particolare di golem. Il GM sceglie il tipo di golem che è possibile costruire o lo determina casualmente. Per decifrare e usare il manuale, devi essere un incantatore con almeno due slot incantesimo di 5° livello. Una creatura che non possa usare il *manuale dei golem* e provi a leggerlo, subisce 6d6 danni psichici.

d20	Golem	Tempo	Costo
1-5	Argilla	30 giorni	65.000 mo
6-17	Carne	60 giorni	50.000 mo
18	Ferro	120 giorni	100.000 mo
19-20	Pietra	90 giorni	80.000 mo

Per creare un golem, devi trascorrere il tempo sopra indicato, lavorando senza interruzione con il manuale a disposizione e riposando per non più di 8 ore al giorno. Devi anche pagare il costo specificato per acquistare i materiali necessari.

Una volta finito di creare il golem, il libro viene consumato da fiamme arcane. Il golem si anima quando le ceneri del manuale saranno sparse su di esso. Sarà sotto il tuo controllo, e comprende e obbedisce gli ordini pronunciati da te.

Manuale della Rapidità d'Azione

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene esercizi di coordinazione ed equilibrio, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 2, e così fa il tuo punteggio massimo per quella caratteristica. Poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

Manuale della Salute Fisica

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene suggerimenti salutari e alimentari, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 2, e così fa il tuo punteggio massimo per quella caratteristica. Poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

Martello dei Fulmini

Arma (maglio), leggendario

Ottieni un bonus di +1 ai tiri per colpire e di danno effettuati con quest'arma magica.

Anatema dei Giganti (richiede sintonia). Devi indossare una *cinta dei giganti* (qualsiasi varietà) e i *guanti d'arme della potenza ogre* per sintonizzarti con quest'arma. La sintonia termina se rimuovi uno qualsiasi di questi oggetti. Mentre sei in sintonia con quest'arma e la impugni, il tuo punteggio di Forza aumenta di 4 e può eccedere 20, ma non 30. Quando ottieni 20 sul tiro per colpire effettuato con quest'arma contro un gigante, il gigante deve superare un tiro salvezza di Costituzione con CD 17 o morire. Mentre sei in sintonia con esso, puoi spendere 1 carica ed effettuare un attacco con arma a distanza con il martello, scagliandolo come se avesse la proprietà da lancio con un gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri. Se l'attacco colpisce, il martello produce un tuono udibile fino a 90 metri di distanza. Il bersaglio e tutte le creature entro 9 metri da esso devono superare un tiro salvezza di Costituzione con CD 17 o restare stordite fino al termine del tuo prossimo turno. Il martello ha 5 cariche, e recupera 1d4 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba.

Mazza della Distruzione

Arma (mazza), raro (richiede sintonia)

Quando colpisci un immondo o un non morto con quest'arma magica, quella creatura subisce 2d6 danni radianti aggiuntivi. Se, dopo aver subito il danno, al bersaglio rimangono 25 punti ferita o meno, questi deve superare un tiro salvezza di Saggezza con CD 15 o venire distrutto. Se il tiro salvezza riesce, la creatura resta spaventata da te fino al termine del tuo prossimo turno.

Mentre impugni quest'arma, essa irradia luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri.

Mazza della Punizione

Arma (mazza), raro

Ottieni un bonus di +1 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica. Il bonus aumenta a +3 quando usi quest'arma per attaccare un costrutto. Quando ottieni un 20 al tiro per colpire effettuato con quest'arma, il bersaglio subisce 7 danni contundenti aggiuntivi, o 14 danni contundenti aggiuntivi se è un costrutto. Se, dopo aver subito questi danni, a un costrutto restano 25 punti ferita o meno, viene distrutto.

Mazza del Terrore

Arma (mazza), raro (richiede sintonia)

Mentre la impugni, puoi usare un'azione e spendere 1 carica per scatenare un'ondata di terrore. Ogni creatura di tua scelta, in un raggio di 9 metri a partire da te, deve superare un tiro salvezza di Saggezza con CD 15 o restare spaventata da te per 1 minuto. Mentre è spaventata a questo modo, una creatura deve impiegare i suoi turni a cercare di muoversi più lontano possibile da te, e non può consapevolmente muoversi in uno spazio che sia entro 9 metri da te. Inoltre non può effettuare reazioni. Come sua azione, può usare solo l'azione Scattare o cercare di fuggire da un effetto che le impedisca di muoversi. Se non può muoversi da nessuna parte, la creatura può usare l'azione Schivare. Al termine di ciascun suo turno, la creatura può ripetere il tiro salvezza, terminando l'effetto per sé in caso lo superi.

Quest'arma magica ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche ogni giorno all'alba.

Mazzo delle Illusioni

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa scatola contiene un set di carte di pergamena. Un mazzo completo contiene 34 carte, ognuna raffigurante una creatura diversa. Le creature rappresentate vengono lasciate alla discrezionalità del GM. Di solito i mazzi trovati in giro sono privi di 1d20 – 1 carte.

La magia del mazzo funziona solo se le carte vengono pescate a caso (potete usare un mazzo di normali carte da gioco modificato per simulare il *mazzo delle illusioni*). Puoi usare un'azione per pescare una carta dal mazzo e scagliarla in un punto sul terreno a 9 metri da te.

L'illusione di una o più creature si forma sopra la carta lanciata e rimane finché non viene dissolta. La creatura illusoria sembra reale, della taglia appropriata, e si comporta come fosse una vera creatura, eccetto che non può recare danni. Finché resti entro 36 metri dalla creatura illusoria e puoi vederla, puoi usare un'azione per muoverla magicamente in qualsiasi punto entro 9 metri dalla carta. Qualsiasi interazione fisica con la creatura illusoria la rivela come illusione, dato che gli oggetti le passano attraverso. Qualcuno che usi un'azione per ispezionare visivamente la creatura, la identifica come illusoria superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15. La creatura le apparirà quindi trasparente.

L'illusione permane finché la carta non viene mossa o l'illusione dissolta. Quando l'illusione termina, l'immagine sulla carta scompare, e quella carta non potrà più essere usata.

Carta da Gioco	Illusione
Asso di cuori	Drago rosso
Re di cuori	Cavaliere e quattro guardie
Regina di cuori	Succube o incubo
Fante di cuori	Druido
Dieci di cuore	Gigante delle nuvole
Nove di cuori	Ettin
Otto di cuori	Bugbear
Due di cuori	Goblin
Asso di quadri	Beholder
Re di quadri	Arcimago e mago apprendista
Regina di quadri	Megera notturna
Fante di quadri	Assassino
Dieci di quadri	Gigante del fuoco
Nove di quadri	Oni
Otto di quadri	Gnoll
Due di quadri	Coboldo
Asso di picche	Lich
Re di picche	Sacerdote e due accoliti
Regina di picche	Medusa
Fante di picche	Veterano
Dieci di picche	Gigante del gelo
Nove di picche	Troll
Otto di picche	Hobgoblin
Due di picche	Goblin
Asso di fiori	Golem di ferro
Re di fiori	Capitano bandito e tre banditi
Regina di fiori	Erinni
Fante di fiori	Berserker
Dieci di fiori	Gigante di collina
Nove di fiori	Ogre
Otto di fiori	Orco
Due di fiori	Coboldo
Jolly (2)	Tu (il proprietario del mazzo)

Mazzo delle Meraviglie

Oggetto meraviglioso, leggendario

Di solito lo si trova in un borsello o una scatola, che contiene delle carte fatte d'avorio o vello. La maggior parte di questi mazzi (il 75%) ha solo tredici carte, mentre i restanti mazzi ne hanno ventidue.

Prima di pescare una carta, devi dichiarare quante carte intendi pescare e poi pescarle casualmente (puoi usare un mazzo di carte da gioco modificato per simulare il mazzo). Qualsiasi carta pescata in eccesso di questo numero non ha effetto. Altrimenti, appena peschi una carta dal mazzo, la sua magia ha effetto. Devi pescare ciascuna carta entro 1 ora dalla pescata precedente. Se non peschi il numero scelto di carte, il numero di carte rimanenti uscirà fuori dal mazzo spontaneamente e avrà effetto in contemporanea. Una volta estratta una carta, questa svanirà dall'esistenza. A meno che la carta non sia il Matto o il Buffone, la carta ricompare nel mazzo, rendendo possibile pescare due volte la stessa carta.

Carta da Gioco	Carta
Asso di quadri	Visir*
Re di quadri	Sole
Regina di quadri	Luna
Fante di quadri	Stella
Due di quadri	Cometa*
Asso di cuori	Fato*
Re di cuori	Trono
Regina di cuori	Chiave
Fante di cuori	Cavaliere
Due di cuori	Gemma*
Asso di fiori	Speroni*
Re di fiori	Il Vuoto
Regina di fiori	Fiamme
Fante di fiori	Teschio
Due di fiori	Idiota°
Asso di picche	Dongione*
Re di picche	Rovina
Regina di picche	Euriale
Due di picche	Appeso*
Jolly	Matto*
Jolly	Buffone

* Solo in mazzo da 22 carte

Appeso (solo in mazzo da 22). La tua mente è sconvolta, e cambi allineamento. Il legale diventa caotico, il buono diventa malvagio e viceversa. Se sei neutrale puro o disallineato, questa carta non avrà alcun effetto su di te.

Buffone. Ottieni 10.000 PE o puoi pescare due carte aggiuntive oltre alle tue pescate dichiarate.

Cavaliere. Ottieni i servigi di un guerriero di 4° livello che compare in uno spazio a tua scelta entro 9 metri da te. Il guerriero è della tua stessa razza e ti servirà lealmente fino alla morte, credendo che sia stato il fato a portarlo al tuo servizio. Il personaggio è controllato da te.

Chiave. Un'arma magica rara, molto rara o leggendaria con la quale sei competente compare tra le tue mani. Il GM determina di che tipo di arma si tratta.

Cometa (solo in mazzo da 22). Se sconfiggi da solo il prossimo mostro o gruppo ostile che incontrerai, otterrai abbastanza punti esperienza da guadagnare un livello. Altrimenti, questa carta non avrà effetto.

Euriale. Sei maledetto dalla carta e subisci una penalità di -2 a tutti i tiri salvezza finché resterai maledetto a questo modo. Solo un dio o la magia della carta del Fato può porre fine a questa maledizione.

Fato (solo in mazzo da 22). La struttura della realtà si dissolve e riforma, permettendoti di evitare o cancellare un

evento come se non fosse mai accaduto. Puoi usare la magia di questa carta non appena l'hai pescata o aspettare un qualsiasi altro momento fino alla tua morte.

Fiamme. Un potente diavolo diventa tuo nemico. Il diavolo cercherà di rovinare e infestare la tua esistenza, assaporando le tue sofferenze fino al momento in cui cercherà di ucciderti. Questa inimicizia durerà fino alla morte tua o del diavolo.

Furfante. Un personaggio non dei giocatori a scelta del GM diventa ostile nei tuoi confronti. L'identità del nuovo nemico è ignota fino a quando il PNG o qualcun altro la rivelerà. Nulla a meno di un *desiderio* o intervento divino potrà porre fine all'ostilità del PNG nei tuoi confronti.

Gemma (solo in mazzo da 22). Davanti ai tuoi piedi compaiono venticinque gioielli del valore di 2.000 mo ciascuno o cinquanta gemme del valore di 1.000 mo ciascuna.

Idiota (solo in mazzo da 22). Riduci permanentemente il tuo punteggio di Intelligenza di 1d4 + 1 (fino a un punteggio minimo di 1). Puoi pescare un'ulteriore carta prima delle tue altre pescate dichiarate.

Luna. Ricevi la capacità di lanciare l'incantesimo *desiderio* 1d3 volte.

Matto (solo in mazzo da 22). Perdi 10.000 PE, scarti questa carta, e peschi di nuovo dal mazzo, contando entrambe le pescate come solo una delle tue pescate. Se perdere quel numero di PE ti farebbe perdere un livello, rimarrai invece con il numero di PE appena sufficienti per mantenere il tuo livello.

Rovina. Perdi tutte le ricchezze che hai con te, a parte gli altri oggetti magici. Attività, edifici e le terre che possiedi vengono perse nel modo che altera di meno la realtà. Qualsiasi documento che provi che tu sia il proprietario di qualcosa che hai perso a causa di questa carta, scompare.

Sole. Ottieni 50.000 PE, e un oggetto meraviglioso (determinato dal GM) compare tra le tue mani.

Sotterraneo (solo in mazzo da 22). Scompari e vieni sepolto in uno stato di animazione sospesa all'interno di una sfera extradimensionale. Tutto ciò che stavi indossando o trasportando rimane nello spazio da te occupato quando sei scomparso. Rimarrai imprigionato finché non sarai ritrovato e rimosso dalla sfera. Non puoi essere localizzato tramite nessuna magia di divinazione, ma l'incantesimo *desiderio* può rivelare la posizione della tua prigione. Non si pescano ulteriori carte.

Speroni (solo in mazzo da 22). Ogni oggetto magico che indossi o trasporti viene disintegrato. Gli artefatti in tuo possesso non vengono disintegrati, ma svaniscono.

Stella. Aumenta un tuo punteggio di caratteristica di 2. Il punteggio può superare il 20, ma non può superare 24.

Teschio. Evochi un avatar della morte (uno spettrale scheletro umanoide avvolto in una vestaglia nera e sbrindellata, il quale impugna una falce spettrale). Esso compare in uno spazio a scelta del GM entro 3 metri da te e ti attacca, avvisando tutti gli altri che devi vincere la battaglia da solo. L'avatar combatte fino alla tua morte o finché non scende a 0 punti ferita, al che svanisce. Se qualcuno cerca di aiutarti, costui evocherà il proprio avatar della morte. Una creatura uccisa da un avatar della morte non può essere riportata in vita.

Trono. Ottieni la competenza nell'abilità *Persuasione*, e raddoppi il tuo bonus di competenza nelle prove effettuate con quell'abilità. Inoltre, ottieni il diritto di proprietà su di una piccola rocca da qualche parte nel mondo. Tuttavia, la rocca è attualmente occupata da mostri, che dovrai cacciare prima di poterla rivendicare come tua.

Visir (solo in mazzo da 22). In qualsiasi momento di tua scelta, entro un anno da quando hai pescato questa carta, puoi chiedere, meditando, risposta a una tua domanda e ricevere una risposta veritiera a essa. A parte fornire informazioni, la risposta può aiutarti a risolvere un problema complesso o un dilemma. In altre parole, la conoscenza è fornita assieme alla saggezza su come impiegarla.

Vuoto. Questa carta nera è indice di disastro. La tua anima viene rapita dal corpo e imprigionata all'interno di un oggetto in un luogo a scelta del GM. Una o più potenti creature proteggono questo luogo. Finché la tua anima è così intrappolata, il tuo corpo è inabile. L'incantesimo *desiderio* non è in grado di ripristinare la tua anima, ma può rivelare il luogo in cui si trova l'oggetto che la contiene. Non si pescano più carte.

Avatara della Morte

Non morto media, neutrale malvagio

FORZA 16 (+3)

DESTREZZA 16 (+3)

COSTITUZIONE 16 (+3)

INTELLIGENZA 16 (+3)

SAGGEZZA 16 (+3)

CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 20

Punti Ferita metà dei punti ferita del suo evocatore

Velocità 18 m, volo 18 m (fluttua)

Immunità ai Danni necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato, svenuto

Sensi scurovisione 18 m, visione del vero 18 m, Percezione passiva 13

Linguaggi tutte i linguaggi conosciuti dal suo evocatore

Sfida – (0 PE)

Movimento Incorporeo. L'avatar può attraversare creature e oggetti come fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il proprio turno all'interno di un oggetto.

Immunità allo Scacciare. L'avatar è immune agli effetti che scacciano i non morti.

Azioni

Falce Mietitrice. L'avatar affonda la sua falce spettrale in una creatura entro 1,5 metri da esso, infliggendo 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 4 (1d8) danni necrotici.

Medaglione dei Pensieri

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre indossi questo medaglione, puoi usare un'azione e spendere 1 carica per lanciare tramite esso l'incantesimo *individuazione dei pensieri* (CD del tiro salvezza 13). Il medaglione ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Miniatura dal Potere Meraviglioso

Oggetto meraviglioso, rarità in base alla miniatura

Una *miniatura dal potere meraviglioso* è una statuetta di una bestia, piccola a sufficienza da entrare in tasca. Se usi un'azione per pronunciare una parola di comando e lanciare la miniatura in un punto del terreno entro 18 metri da te, la miniatura diventa una creatura vivente. Se lo spazio in cui la creatura dovesse apparire è occupato da un'altra creatura od oggetto, o se non c'è spazio sufficiente per la creatura, la miniatura non si trasforma.

La creatura è amichevole nei confronti tuoi e dei tuoi compagni. Comprende i tuoi linguaggi e obbedisce agli ordini impartitele. Se non le impartisci ordini, la creatura si difende ma non effettua altre azioni. Vedi il *Bestiario* per le altre statistiche della creatura, eccetto per la mosca gigante (vedi sotto).

La creatura resta per la durata specificata per ciascuna miniatura. Al termine della durata, la creatura ritorna alla sua forma di miniatura. Si trasforma anticipatamente se scende a 0 punti ferita o se usi un'azione per pronunciare la parola di comando di nuovo mentre la tocchi. Dopo che la creatura è tornata a essere una miniatura, le sue proprietà non possono più essere usate fino a quando non sarà trascorso un certo ammontare di tempo, come specificato nella descrizione della miniatura.

Cane di Onice (Raro). Questa statuetta di onice raffigura un cane. Può diventare un mastino per un massimo di 6 ore. Il mastino ha Intelligenza 8 e può parlare Comune. Inoltre ha scurovisione con una gittata di 18 metri e può vedere le creature e gli oggetti invisibili entro quella gittata. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 7 giorni.

Caprone d'Avorio (Raro). Queste statuette d'avorio di caproni sono sempre create in set da tre. Ogni caprone ha un aspetto unico e funziona in modo diverso dagli altri. Le loro proprietà sono le seguenti:

- Il *caprone del terrore* può diventare un caprone gigante per un massimo di 3 ore. Il caprone non può attaccare, ma puoi rimuoverne i corni e usarli come armi. Un corno diventa una *lancia da cavaliere +1* mentre l'altro diventa una *spada lunga +2*. Rimuovere un corno richiede un'azione, e le armi scompaiono e i corni ricompaiono quando il caprone torna alla sua forma di miniatura. Inoltre, il caprone irradia un'aura di terrore con raggio 9 metri finché lo cavalchi. Qualsiasi creatura a te ostile che inizi il proprio turno all'interno dell'aura deve superare un tiro salvezza di Saggezza con CD 15 o restare spaventata dal caprone per 1 minuto, o finché il caprone non torna alla forma di miniatura. La creatura spaventata può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo supera. Una volta che ha riuscito il tiro salvezza contro questo effetto, una creatura è immune all'aura del caprone per le successive 24 ore. Una volta usata, la miniatura non può essere usata di nuovo prima che siano passati 15 giorni.
- Il *caprone del travaglio* può diventare un caprone gigante per un massimo di 3 ore. Una volta usato, non può essere usato di nuovo prima che siano passati 30 giorni.
- Il *caprone del viaggio* può diventare un caprone Grande con le stesse statistiche di un cavallo da corsa. Ha 24 cariche, e ciascuna ora o porzione di essa che trascorre in forma di bestia costa 1 carica. Finché ha cariche, lo puoi usare quanto ti pare. Una volta terminate le cariche, ritorna a essere una miniatura e non può essere usato di nuovo prima che siano passati 7 giorni, allorché avrà

recuperato tutte le sue cariche.

Corvo d'Argento (Non Comune). Questa statuetta d'argento raffigura un corvo. Può diventare un corvo per un massimo di 6 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 2 giorni. Mentre è in forma di corvo, la miniatura ti permette di lanciare a volontà l'incantesimo *messaggero animale* su di essa.

Destriero di Ossidiana (Molto Raro). Questa statuetta di ossidiana liscia diventa un incubo per un massimo di 24 ore. L'incubo combatte solo per difendersi. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 5 giorni.

Se sei di allineamento buono, c'è una probabilità del 10% che ogni volta che la usi, la miniatura ignori i tuoi ordini, compreso l'ordine di tornare alla sua normale forma di miniatura. Se cavalchi l'incubo mentre ignora i tuoi ordini, venite entrambi trasportati ai Piani Inferi, dove l'incubo torna alla sua forma di miniatura.

Elefante di Marmo (Raro). Questa statuetta di marmo è larga e alta circa 10 centimetri. Può diventare un elefante per un massimo di 24 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 7 giorni.

Grifone di Bronzo (Raro). Questa statuetta di bronzo raffigura un grifone rampante. Può diventare un grifone per un massimo di 6 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 5 giorni.

Gufo Serpentino (Raro). Questa statuetta serpentina di un gufo può diventare un gufo gigante per un massimo di 8 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 2 giorni. Se vi trovate sullo stesso piano di esistenza, il gufo può comunicare telepaticamente con te a qualsiasi distanza.

Leoni d'Oro (Raro). Queste statuette d'oro di leoni sono sempre create a coppie. Puoi usare una o entrambe le miniature contemporaneamente. Ciascuna può diventare un leone per un massimo di 1 ora. Una volta usato uno dei leoni, questi non può essere usato di nuovo prima che siano passati 7 giorni.

Mosca d'Ebano (Raro). Questa statuetta d'ebano raffigura un moscone. Può diventare una mosca gigante (vedi sotto) per un massimo di 12 ore, durante le quali può essere usata come cavalcatura. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 2 giorni.

Mosca Gigante

Grande bestia, disallineato

FORZA 14 (+2)

DESTREZZA 13 (+1)

COSTITUZIONE 13 (+1)

INTELLIGENZA 2 (-4)

SAGGEZZA 10 (+0)

CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 11

Punti Ferita 19 (3d10 + 3)

Velocità 9 m, volo 18 m

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10

Linguaggi -

Munizione +1, +2, o +3

Arma (qualsiasi munizione), non comune (+1), raro (+2), o molto raro (+3)

Hai un bonus ai tiri per colpire e ai tiri di danno effettuati con questo pezzo di munizione magica. Il bonus è determinato dalla rarità dell'arma. Una volta che colpisce un bersaglio, la munizione perde la sua magia.

Munizione dell'Uccisione

Arma (freccia, saetta), molto raro

Se una creatura appartenente al tipo, razza o gruppo a cui la *freccia dell'uccisione* è associata subisce danni dalla freccia, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione con CD 17, subendo 6d10 danni perforanti aggiuntivi se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Una volta che la *freccia dell'uccisione* ha inflitto danni aggiuntivi alla creatura, diventa una freccia non magica.

Occhi Affascinanti

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre indossi queste lenti di cristallo davanti agli occhi, puoi spendere 1 carica con un'azione per lanciare l'incantesimo *charme su persone* (CD del tiro salvezza 13) su di un umanoide entro 9 metri da te, purché tu e il bersaglio vi possiate vedere. Le lenti hanno 3 cariche e recuperano tutte quelle spese ogni giorno all'alba.

Occhi dell'Aquila

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre indossi queste lenti di cristallo davanti agli occhi, hai vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista. In condizioni di visibilità limpida, puoi distinguere i dettagli anche di creature e oggetti molto distanti delle dimensioni di 50 centimetri.

Occhi della Vista Dettagliata

Oggetto meraviglioso, non comune

Mentre indossi queste lenti di cristallo davanti agli occhi, puoi vedere molto meglio del normale fino a una distanza di 30 centimetri. Hai vantaggio alle prove di Intelligenza (Indagare) basate sulla vista mentre perlustri un'area o studi un oggetto a distanza.

Occhiali da Notte

Oggetto meraviglioso, non comune

Mentre indossi queste lenti scure, possiedi la scurovisione, con una gittata di 18 metri. Se già possiedi la scurovisione, indossare questi occhiali ne aumenta la gittata di 18 metri.

Olio di Affilatezza

Pozione, molto raro

Quest'olio può ricoprire un'arma tagliente o perforante o fino a 5 munizioni taglienti o perforanti. Applicare l'olio richiede 1 minuto. Per 1 ora, l'arma ricoperta dall'olio è magica e ha un bonus di +3 ai tiri per colpire e danno.

Olio di Forma Eterea

Pozione, raro

Una dose di olio è sufficiente a ricoprire una creatura di taglia Media o inferiore, e l'equipaggiamento che indossa e trasporta (è necessaria un'ulteriore fiala per ogni categoria di taglia sopra la Media). Applicare l'olio richiede 10 minuti. Dopodiché la creatura ottiene l'effetto dell'incantesimo *forma eterea* per 1 ora.

Olio di Scivolosità

Pozione, non comune

L'olio può coprire una creatura di taglia Media o inferiore, insieme a tutto l'equipaggiamento che indossa o trasporta (è necessaria un'ulteriore fiala per ogni categoria di taglia sopra la Media). Applicare l'olio richiede 10 minuti. La creatura ottiene poi il beneficio dell'incantesimo *libertà di movimento* per 8 ore. In alternativa, con un'azione si può versare l'olio sul terreno, duplicando per 8 ore l'effetto dell'incantesimo *unto* su quell'area.

Palla di Cristallo

Oggetto meraviglioso, molto raro o leggendario (richiede sintonia)

Una tipica *palla di cristallo* ha il diametro di circa 15 centimetri. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite essa l'incantesimo *scrutare* (CD del tiro salvezza 17). Le seguenti *palle di cristallo* varianti sono oggetti leggendari e hanno proprietà aggiuntive.

Palla di Cristallo di Lettura del Pensiero. Questa palla di cristallo è di circa 12 centimetri di diametro. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite di essa l'incantesimo *scrutare* (CD del tiro salvezza 17). Puoi usare un'azione per lanciare l'incantesimo *individuazione dei pensieri* (CD del tiro salvezza 17) mentre stai scrutando tramite questa *palla di cristallo*, prendendo come bersaglio le creature che puoi vedere e si trovano entro 9 metri dal sensore dell'incantesimo. Non devi concentrarti su questo *individuazione dei pensieri* per mantenerlo per la sua durata, che termina quando termina *scrutare*.

Palla di Cristallo di Telepatia. Questa palla di cristallo è di circa 12 centimetri di diametro. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite di essa l'incantesimo *scrutare* (CD del tiro salvezza 17). Mentre scruti tramite questa *palla di cristallo*, puoi comunicare telepaticamente con le creature che puoi vedere e si trovano entro 9 metri dal sensore dell'incantesimo. Puoi anche usare un'azione per lanciare l'incantesimo *suggestione* (CD del tiro salvezza 17) su una di queste creature tramite il sensore. Non devi concentrarti su questa *suggestione* per mantenerla per la sua durata, che termina se termina *scrutare*. Una volta usato, il potere *suggestione* della *palla di cristallo* non può essere usato di nuovo fino alla prossima alba.

Palla di Cristallo di Visione del Vero. Questa palla di cristallo è di circa 12 centimetri di diametro. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite di essa l'incantesimo *scrutare* (CD del tiro salvezza 17). Mentre scruti con questa *palla di cristallo*, hai visione del vero con un raggio di 36 metri centrato sul sensore dell'incantesimo.

Pantofole del Ragno

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)
Mentre indossi queste scarpe leggere, puoi muoverti verso l'alto, il basso, e lungo superfici verticali e a testa in giù sul soffitto, lasciando libere le mani. Hai una velocità di scalata pari alla velocità di passeggio. Tuttavia, le pantofole non ti permettono di muoverti a questo modo su superfici scivolose, come quelle coperte da ghiaccio o da olio.

Pergamena degli Incantesimi

Pergamena, varia

Una *pergamena degli incantesimi* riporta le parole di un singolo incantesimo, scritte in un codice mistico. Se l'incantesimo è presente nella lista degli incantesimi della tua classe, puoi impiegare un'azione per leggere la pergamena e lanciare l'incantesimo senza dover fornire nessuno dei componenti dell'incantesimo.

Altrimenti, l'incantesimo è incomprensibile.

Se l'incantesimo è presente sulla lista degli incantesimi della tua classe, puoi leggere la pergamena e lanciarne l'incantesimo senza dover provvedere alcuna componente materiale. Lanciare l'incantesimo leggendolo da una pergamena richiede il normale tempo di lancio dell'incantesimo. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, le parole sulla pergamena svaniscono, e la pergamena viene ridotta in polvere. Se il lancio viene interrotto, la pergamena non si dissolve.

Il livello dell'incantesimo sulla pergamena determina la CD dei tiri salvezza e il bonus di attacco dell'incantesimo, oltre che alla rarità della pergamena, come indicato nella tabella Pergamene degli Incantesimi:

Pergamene degli Incantesimi

Livello dell'Incantesimo	Rarità	CD del Tiro Salvezza	Bonus di Attacco
Trucchetto	Comune	13	+5
1°	Comune	13	+5
2°	Non Comune	13	+5
3°	Non Comune	15	+7
4°	Raro	15	+7
5°	Raro	17	+9
6°	Molto Raro	17	+9
7°	Molto Raro	18	+10
8°	Molto Raro	18	+10
9°	Leggendario	19	+11

Un incantesimo da mago su di una *pergamena degli incantesimi* può essere ricopiato nel libro degli incantesimi alla stessa maniera degli altri incantesimi. Quando un incantesimo viene ricopiato da una *pergamena degli incantesimi*, il copiatore deve riuscire una prova di Intelligenza (Arcano) con CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo. Se la prova riesce, l'incantesimo viene copiato con successo. Che la prova riesca o fallisca, la *pergamena degli incantesimi* è distrutta.

Perla del Potere

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia da parte di un incantatore)

Mentre hai la perla con te, puoi usare un'azione per pronunciare la parola di comando della perla e recuperare uno slot incantesimo speso. Se lo slot incantesimo speso era di 4° livello o più alto, il nuovo slot è di 3° livello. Una volta usata, la perla non potrà essere usata di nuovo fino alla prossima alba.

Pietra Arcana

Oggetto meraviglioso, rarità varia (richiede sintonia)

Esistono diversi tipi di *pietra arcana*, ogni tipo una specifica combinazione di forme e colori.

Quando usi un'azione per lanciare una di queste pietre in aria, la pietra inizia a orbitare intorno alla tua testa alla distanza di 1d3 x 30 centimetri e ti conferisce un beneficio. Dopodiché, un'altra creatura dovrà usare un'azione per afferrare o imbrigliare la pietra e separarla da te, riuscendo in un tiro per colpire contro CA 24 o superando una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 24. Puoi usare un'azione per afferrare e mettere da parte la pietra, terminandone l'effetto. Una pietra ha CA 24, 10 punti ferita e resistenza a tutti i danni. Mentre orbita intorno alla tua testa è considerata un oggetto indossato.

Agilità (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 2, fino a un massimo di 20.

Assorbimento (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa, puoi usare la tua reazione per cancellare un incantesimo di 4° livello o inferiore lanciato da una creatura visibile e che prende a bersaglio solo te. Una volta che la pietra ha cancellato 20 livelli di incantesimi, si esaurisce e diventa grigia opaca, perdendo la sua magia. Se sei preso a bersaglio da un incantesimo il cui livello è superiore al numero di livelli di incantesimo che rimangono alla pietra, la pietra non può cancellarlo.

Autorità (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Carisma aumenta di 2, fino a un massimo di 20.

Consapevolezza (raro). Mentre orbita intorno alla tua testa non puoi essere sorpreso.

Forza (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Forza aumenta di 2, fino a un massimo di 20.

Intelletto (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 2, fino a un massimo di 20.

Intuizione (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Saggezza aumenta di 2, fino a un massimo di 20.

Protezione (raro). Mentre orbita intorno alla tua testa ottieni un bonus di +1 alla CA.

Sostentamento (raro). Mentre orbita intorno alla tua testa non hai bisogno di mangiare né di bere.

Riserva (raro). Accumula gli incantesimi lanciati su di esso, conservandoli fino a quando non ne farai uso. La pietra può contenere fino a 3 livelli di incantesimi alla volta. Quando viene trovata, contiene 1d4 – 1 livelli di incantesimi scelti dal GM.

Qualsiasi creatura può lanciare un incantesimo di livello dal 1° al 3° sulla pietra, toccandola mentre l'incantesimo viene lanciato. L'incantesimo non avrà effetto, oltre quello di essere contenuto dalla pietra. Se la pietra non può contenere l'incantesimo, questi sarà sprecato senza

produrre effetto. Il livello dello slot usato per lanciare l'incantesimo determina quanto spazio occupi. Mentre la pietra orbita intorno alla tua testa, puoi lanciare qualsiasi incantesimo contenga. L'incantesimo usa il livello dello slot, la CD del tiro salvezza dell'incantesimo, il bonus di attacco dell'incantesimo, e la caratteristica da incantatore dell'incantatore originale, ma per il resto è come se fosse stato lanciato da te. Dopodiché l'incantesimo non è più contenuto all'interno della pietra, liberando spazio.

Tempra (molto raro). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 2, fino a un massimo di 20.

Pietra della Buona Sorte

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)
Finché la pietra è con te, ottieni un bonus di +1 alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza.

Pietra del Controllo degli Elementali della Terra

Oggetto meraviglioso, raro

Se la pietra tocca terra, puoi usare un'azione per pronunciare la parola di comando ed evocare un elementale della terra, come se avessi lanciato l'incantesimo *evocare elementali*. La pietra non può di nuovo essere usata a questo modo, fino alla prossima alba. La pietra pesa 2,5 chili.

Piffero delle Fogne

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)
Devi essere competente con gli strumenti a fiato per usare questo piffero. Mentre sei in sintonia con questo piffero, i ratti normali e i ratti giganti sono indifferenti nei tuoi confronti e non ti attaccheranno a meno che non li minacci o li danneggi. Se con un'azione suoni il piffero, puoi usare un'azione bonus per spendere da 1 a 3 cariche, richiamando uno sciame di ratti per ogni carica spesa, purché ci siano abbastanza ratti entro 750 metri da te da richiamare in questa maniera (a discrezione del GM). Se non ci sono abbastanza ratti da formare uno sciame, la carica è sprecata. Gli sciami richiamati si muovono verso la musica tramite la rotta più breve possibile, ma non sono in alcun altro modo sotto il tuo controllo. Il piffero ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Ogni qualvolta uno sciame di ratti che non sia sotto il controllo di un'altra creatura si avvicina entro 9 metri da te mentre stai suonando il piffero, puoi effettuare una prova di Carisma contesa dalla prova di Saggezza dello sciame. Se perdi la contesa, lo sciame si comporta come di norma e non può essere di nuovo distratto dalla musica del piffero per le successive 24 ore. Se vinci la contesa, lo sciame è attratto dalla musica del piffero e diventa amichevole nei confronti tuoi e dei tuoi compagni fino a che continui a suonare il piffero con un'azione ogni round. Uno sciame amichevole obbedisce ai tuoi comandi. Se non impartisci ordini a uno sciame amichevole, questo si difenderà ma non compirà altre azioni.

Se uno sciame amichevole all'inizio del turno non può udire la musica del piffero, il tuo controllo su quello sciame termina, e lo sciame si comporta come farebbe normalmente e non può essere attirato nuovamente dalla musica del piffero per le successive 24 ore.

Piffero dello Spavento

Oggetto meraviglioso, non comune

Devi essere competente con gli strumenti a fiato per usare questo piffero. Puoi usare un'azione per suonarlo e spendere 1 carica per creare un suono incantevole e spettrale. Ogni creatura entro 9 metri da te e che ti oda suonare deve superare un tiro salvezza di Saggezza con CD 15 o restare spaventata da te per 1 minuto. Se lo desideri, tutte le creature nell'area che non ti siano ostili possono superare automaticamente il loro tiro salvezza. Una creatura che fallisca il tiro salvezza può ripeterlo alla fine del suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi. Una creatura che superi il tiro salvezza è immune all'effetto di questo piffero per 24 ore. Il piffero ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Pigmenti delle Meraviglie

Oggetto meraviglioso, molto raro

Trovati solitamente in 1d4 vasetti all'interno di eleganti scatole di legno assieme a un pennello (del peso totale di 500 grammi), questi pigmenti ti permettono di creare oggetti tridimensionali, dipingendoli a due dimensioni. La pittura fluisce dal pennello per formare l'oggetto desiderato mentre ti concentri sull'immagine. Ogni vasetto di pittura è sufficiente a coprire 90 m² di una superficie, permettendoti di creare oggetti inanimati e caratteristiche del terreno (porte, fosse, fiori, alberi, celle, stanze o armi) che occupino un totale di 270 m³. Ci vogliono 10 minuti per coprire 90 m².

Quando completi il dipinto, l'oggetto o la caratteristica del terreno dipinta diventa un oggetto reale, non magico. Quindi, dipingere una porta su di una parete crea una vera porta che può essere aperta per accedere a ciò che si trova oltre di essa. Dipingere una fossa sul pavimento crea una vera fossa, la cui profondità è conteggiata nell'area totale degli oggetti che puoi creare.

Nulla di ciò che viene creato dai pigmenti può avere un valore superiore ai 25 mo. Se dipingi un oggetto di valore superiore (un diamante o una pila d'oro), l'oggetto sembrerà autentico, ma un attento esame rivelerà che è fatto di gomma, ossa o qualche altro materiale privo di valore.

Se dipingi una forma di energia, come fuoco o fulmine, l'energia compare ma si dissipa non appena completi il dipinto, senza recare danni a niente.

Piuma Arcana

Oggetto meraviglioso, raro

Questo minuscolo oggetto assomiglia a una piuma. Esistono diversi tipi di *piume arcane*, ciascuno dotato di un singolo effetto monouso. Il GM sceglie il tipo di *piuma arcana*.

Albero. Devi trovarti all'aperto per poter usare questa *piuma arcana*. Puoi usare un'azione per appoggiarla a uno spazio non occupato sul terreno. La piuma svanisce e al suo posto spunta un albero di quercia non magico. L'albero è alto 18 metri e ha un tronco di 1,5 metri di diametro. In cima, i suoi rami si estendono per un massimo di 6 metri.

Ancora. Puoi usare un'azione per appoggiare la *piuma arcana* a una barca o nave. Per le successive 24 ore, il vascello non potrà essere mosso in alcun modo. Toccare di nuovo il vascello con la *piuma arcana* termina questo effetto. Quando l'effetto termina, la piuma svanisce.

Frusta. Puoi usare un'azione per lanciare la *piuma arcana* verso un punto entro 3 metri da te. La piuma svanisce e al suo posto compare una frusta fluttuante. Puoi poi usare un'azione bonus per effettuare un attacco con incantesimo in mischia contro una creatura entro 3 metri dalla frusta, con un bonus di attacco +9. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d6 + 5 danni da forza. Durante il tuo turno, con un'azione bonus, puoi dirigere la frusta affinché voli per un massimo di 6 metri e ripeta l'attacco contro una creatura entro 3 metri da essa. La frusta svanisce dopo 1 ora, quando usi un'azione per congedarla, o quando sei inabile o muori.

Nave Cigno. Puoi usare un'azione per appoggiare la *piuma arcana* su di una massa d'acqua di almeno 18 metri di diametro. La piuma svanisce e al suo posto compare una barca lunga 15 metri e larga 6 metri dalla forma di cigno. La barca si sposta da sola e si muove in acqua alla velocità di 9 chilometri all'ora. Puoi usare un'azione, mentre sei a bordo per comandarle di muoversi o voltare di 90 gradi. La barca può trasportare fino a trentadue creature di taglia Media o inferiore. Una creatura Grande conta come quattro creature Medie, mentre una creatura Enorme conta come nove creature Medie. La barca svanisce dopo 24 ore. Puoi congedare la barca con un'azione.

Uccello. Puoi usare un'azione per lanciare la *piuma arcana* 1,5 metri nell'aria. La piuma svanisce e un enorme uccello multicolore ne prende il posto. L'uccello ha le statistiche di un roc, ma obbedisce a comandi semplici e non può attaccare. Può trasportare fino a 250 chili mentre vola alla sua velocità massima (24 chilometri all'ora per un massimo di 216 chilometri al giorno, con un'ora di riposo ogni 3 ore di volo), o 500 chili di peso a metà velocità. L'uccello svanisce dopo aver volato per la distanza massima possibile in un giorno o se scende a 0 punti ferita. Puoi congedare l'uccello con un'azione.

Ventaglio. Se ti trovi su di una barca o una nave, puoi usare un'azione per lanciare la *piuma arcana* fino a 3 metri in aria. La piuma svanisce e un gigantesco ventaglio compare al suo posto. Il ventaglio galleggia e crea un vento forte abbastanza da gonfiare le vele della nave, aumentandone la velocità di 7,5 chilometri all'ora per 8 ore. Puoi congedare il ventaglio con un'azione.

Polvere dell'Aridità

Oggetto meraviglioso, raro

Questa piccola confezione contiene 1d6 + 4 pizzichi di polvere. Puoi usare un'azione per spargere un pizzico di polvere sull'acqua. La polvere trasforma un cubo d'acqua di 4,5 metri di spigolo in una pallina delle dimensioni di una biglia, che fluttua o si deposita nel punto in cui è stata gettata la polvere. Il peso della pallina è trascurabile.

Chiunque può usare un'azione per spaccare la pallina contro una superficie dura, facendo sì che la pallina si rompa e liberi l'acqua assorbita dalla polvere. Farlo esaurisce la magia della pallina.

Un elementale composto principalmente d'acqua e che venga esposto a un pizzico di questa polvere, deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione con CD 13, subendo 10d6 danni necrotici se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Polvere della Sparizione

Oggetto meraviglioso, non comune

Rinvenuta in piccoli sacchetti, questa polverina sembra sabbia molto sottile. In un sacchetto ce n'è a sufficienza per un uso. Quando usi un'azione per lanciare la polvere in aria, tu e ciascuna creatura e oggetto entro 3 metri da te diventate invisibili per 2d4 minuti. La durata è la stessa per tutti i soggetti, e quando la magia prende effetto la polvere si consuma. Se una creatura sotto l'effetto della polvere attacca o lancia un incantesimo, l'invisibilità ha fine solo per quella creatura.

Polvere dello Starnuto e del Soffocamento

Oggetto meraviglioso, non comune

Trovata in piccoli contenitori, questa polverina sembra sabbia sottile. Appare simile alla *polvere della sparizione*, e l'incantesimo *identificare* la rivela come tale. Ce n'è a sufficienza per un uso.

Quando usi un'azione per lanciare una manciata di polvere in aria, tu e tutte le creature che necessitano di respirare e si trovino entro 9 metri da te dovete superare un tiro salvezza di Costituzione con CD 15 o smettere di respirare, e iniziare a starnutire in maniera incontrollabile. Una creatura afflitta a questo modo è inabile e soffoca. Finché è cosciente, la creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ciascun suo turno, terminando l'effetto in caso lo superi. Anche l'incantesimo *ristorare inferiore* può terminare l'effetto che affligge la creatura.

Portale Cubico

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questo cubo di 7,5 centimetri di spigolo irradia una palpabile energia magica. Le sei facce del cubo sono ciascuna collegata a un diverso piano di esistenza, uno dei quali è il Piano Materiale. Le altre facce sono collegate a piani determinati dal GM.

Puoi usare un'azione per premere una faccia del cubo per lanciare tramite esso l'incantesimo *portale*, aprendo un passaggio verso il piano collegato a quella faccia. In alternativa, se usi un'azione per premere una faccia due volte, puoi lanciare l'incantesimo *spostamento planare* (CD del tiro salvezza 17) tramite il cubo e trasportarne i bersagli al piano collegato a quella faccia. Il cubo ha 3 cariche. Ogni uso del cubo spende 1 carica. Il cubo recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Pozione di Amicizia con gli Animali

Pozione, non comune

Quando bevi questa pozione, per 1 ora puoi lanciare a volontà l'incantesimo *amicizia con gli animali* (CD del tiro salvezza 13).

Pozione di Arrampicata

Pozione, comune

Quando bevi questa pozione, per 1 ora ottieni velocità di scalata pari alla tua velocità di passeggio. Durante questo periodo hai vantaggio alle prove di Forza (Atletica) che compi per effettuare una scalata.

Pozione di Chiaroveggenza

Pozione, raro

Quando bevi questa pozione, ottieni l'effetto dell'incantesimo *chiaroveggenza*.

Pozione di Crescita

Pozione, non comune

Quando bevi questa pozione, per 1d4 ore ottieni l'effetto "ingrandire" dell'incantesimo *ingrandire/ridurre* (non richiede concentrazione).

Pozione di Eroismo

Pozione, raro

Quando bevi questa pozione, ottieni 10 punti ferita temporanei che durano 1 ora. Per la stessa durata sei sotto l'effetto dell'incantesimo *benedizione* (non richiede concentrazione).

Pozione di Forma Gassosa

Pozione, raro

Quando bevi questa pozione, per 1 ora o finché non terminerai l'effetto con un'azione bonus, ottieni l'effetto dell'incantesimo *forma gassosa* (non richiede concentrazione).

Pozione di Forza dei Giganti

Pozione, rarità varia

Quando bevi questa pozione, per 1 ora il tuo punteggio di Forza cambia. Il tipo di gigante determina il punteggio (vedi la tabella seguente). La pozione non ha effetto se il tuo punteggio di Forza è pari o superiore al nuovo punteggio.

La *pozione della forza del gigante del gelo* e la *pozione della forza del gigante di pietra* hanno lo stesso effetto.

Tipo	Forza	Rarità
Gigante di colline	21	Non comune
Gigante di pietra/del gelo	23	Raro
Gigante del fuoco	25	Raro
Gigante delle nuvole	27	Molto raro
Gigante delle tempeste	29	Leggendario

Pozione di Guarigione

Pozione, rarità varia

Quando bevi da questa pozione, recuperi un numero di punti ferita che varia a seconda della rarità della pozione, come mostrato sulla tabella Pozioni di Guarigione.

Pozioni di Guarigione

Pozioni di...	Rarità	PF recuperati
Guarigione	Comune	2d4 + 2
Guarigione maggiore	Non comune	4d4 + 4
Guarigione superiore	Raro	8d4 + 8
Guarigione suprema	Molto raro	10d4 + 20

Pozione di Invisibilità

Pozione, molto raro

Quando bevi questa pozione, per 1 ora diventi invisibile. Mentre sei invisibile, tutto ciò che trasporti o indossi resta anch'esso invisibile assieme a te. L'effetto ha termine qualora tu attacchi o lanci un incantesimo.

Pozione di Lettura del Pensiero

Pozione, raro

Quando bevi questa pozione, ottieni l'effetto dell'incantesimo *individuazione dei pensieri* (CD del tiro salvezza 13).

Pozione di Resistenza

Pozione, non comune

Quando bevi questa pozione, per 1 ora ottieni resistenza a un tipo di danno. Il GM sceglie il tipo di danno o lo determina casualmente.

Pozioni di Resistenza

d10	Tipo di Danno
1	Acido
2	Freddo
3	Fuoco
4	Forza
5	Fulmine
6	Necrotico
7	Veleno
8	Psichico
9	Radiante
10	Tuono

Pozione di Rimpicciolimento

Pozione, raro

Quando bevi questa pozione, per 1d4 ore ottieni l'effetto "ridurre" dell'incantesimo *ingrandire/ridurre* (non richiede concentrazione).

Pozione di Respirare Sott'Acqua

Pozione, non comune

Dopo aver bevuto questa pozione, puoi respirare sott'acqua per 1 ora.

Pozione di Veleno

Pozione, non comune

Questo distillato assomiglia, odora e ha il sapore di una *pozione di guarigione* o di un'altra pozione benefica. Tuttavia è in realtà un veleno mascherato da magie di illusione. L'incantesimo *identificare* ne rivela la vera natura.

Se lo bevi, subisci 3d6 danni da veleno, e devi superare un tiro salvezza di Costituzione con CD 13 o restare avvelenato. All'inizio di ciascun tuo turno, finché resti avvelenato a questo modo, subisci 3d6 danni da veleno. Puoi ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun tuo turno. Se il tiro salvezza riesce, il danno da veleno cessa i suoi effetti quando il danno scende a 0d6.

Pozione di Velocità

Pozione, molto raro

Quando bevi questa pozione, ottieni l'effetto dell'incantesimo *velocità* per 1 minuto (non richiede concentrazione).

Pozione di Volo

Pozione, molto raro

Quando bevi questa pozione, per 1 ora ottieni velocità di volo pari alla tua normale velocità di passeggio e puoi fluttuare. Se la pozione ha termine mentre stai volando, cadi a meno che non possiedi qualche altro metodo per restare in aria.

Pozzo dei Molti Mondi

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questo elegante tessuto nero, soffice come la seta, è avvolto fino alle dimensioni di un fazzoletto. Si dispiega in un foglio circolare di 1,8 metri di diametro.

Puoi usare un'azione per dispiegare e piazzare il *pozzo dei molti mondi* su di una superficie solida, su cui crea un portale bidirezionale verso un altro mondo o piano di esistenza. Ogni volta che l'oggetto apre un portale, il GM decide il posto a cui conduce. Puoi usare un'azione per chiudere un portale aperto afferrando i margini del tessuto e ripiegandoli. Una volta che un *pozzo dei molti mondi* ha aperto un portale, non potrà farlo di nuovo prima che siano passate 1d8 ore.

Pugnale del Veleno

Arma (pugnale), raro

Hai un bonus di +1 ai tiri per colpire e tiri di danno per gli attacchi effettuati con quest'arma magica. Una volta al giorno, puoi usare un'azione per far sì che un denso veleno nero ricopra la lama. Il veleno resta per 1 minuto o finché non colpisci con un attacco usando quest'arma. Quando colpisci una creatura con il pugnale avvelenato, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione con CD 15. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio diventa avvelenato per 1 minuto e subisce 2d10 danni da veleno. Il pugnale non può essere usato di nuovo a questo modo fino alla prossima alba.

Sacra Vendicatrice

Arma (qualsiasi spada), leggendario (richiede sintonia da parte di un paladino)

Ottieni un bonus di +3 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica. Quando con essa colpisci un immondo o un non morto, quella creatura subisce 2d10 danni radianti aggiuntivi. Mentre impugnai la spada sguainata, essa crea un'aura di 3 metri di raggio attorno a te. Tu e tutte le creature a te amichevoli all'interno dell'aura ottenete vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici. Se hai 17 o più livelli nella classe del paladino, il raggio dell'aura aumenta a 9 metri.

Scarabeo di Protezione

Anello, leggendario (richiede sintonia)

Se tieni questo medaglione a forma di scarabeo tra le tue mani per 1 round, su di esso compare un'iscrizione che ne rivela la natura magica. Mentre è addosso a te, fornisce due benefici:

- Hai vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi.
- Lo scarabeo ha 12 cariche. Se fallisci un tiro salvezza contro un incantesimo di necromanzia o un effetto nocivo originante da una creatura non morta, puoi usare la tua reazione per spendere 1 carica e trasformare il tiro salvezza fallito in un successo. Lo scarabeo si riduce in polvere ed è distrutto quando viene spesa la sua ultima carica.

Scimitarra di Velocità

Arma (scimitarra), molto raro (richiede sintonia)

Ottieni un bonus di +2 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest'arma magica. Inoltre, come azione bonus durante ciascun tuo turno puoi effettuare un attacco aggiuntivo.

Scopa Volante

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa scopa di legno, del peso di circa 1,5 chili, funziona come una normale scopa fino a quando non vi siedi sopra e ne pronunci la parola di comando. Essa inizia così a fluttuare sotto di te e può essere cavalcata in aria. Ha velocità di volo 15 metri. Può trasportare fino a 200 chili, ma la sua velocità di volo diventa 9 metri se dovesse trasportare più di 100 chili. Quando atterri, la scopa smette di fluttuare.

Pronunciando la parola di comando, nominando il posto e se vi sei familiare, puoi inviare la scopa da sola in un posto fino a 1,5 chilometri da te. La scopa tornerà da te quando pronuncerai un'altra parola di comando, purché si trovi ancora entro 1,5 chilometri da te.

Scudo +1, +2, +3

Armatura (scudo), non comune (+1), raro (+2), o molto raro (+3)

Mentre impugni questo scudo, hai un bonus alla CA determinato dalla rarità dello scudo. Questo bonus è in aggiunta al normale bonus alla CA fornito dallo scudo.

Scudo Afferra Frecce

Armatura (scudo), raro (richiede sintonia)

Mentre impugni questo scudo, hai un bonus di +2 alla CA contro gli attacchi a distanza. Questo bonus è in aggiunta al normale bonus dello scudo alla CA. Inoltre, ogni volta che una creatura effettua un attacco a distanza contro un bersaglio entro 1,5 metri da te, puoi usare la tua reazione per divenire il bersaglio dell'attacco.

Scudo Animato

Armatura (scudo), molto raro (richiede sintonia)

Mentre impugni questo scudo, con un'azione bonus puoi pronunciare una parola di comando e farlo animare. Lo scudo fluttuerà nell'aria all'interno del tuo spazio per proteggerti come se lo stessi impugnando, lasciandoti libera la mano.

Lo scudo resta animato per 1 minuto, finché non usi un'azione bonus per terminarne l'effetto, sei inabile o muori: a quel punto lo scudo cadrà a terra o tornerà nella tua mano se ne hai una libera.

Scudo dell'Attrazione dei Proiettili

Armatura (scudo), raro (richiede sintonia)

Mentre impugni questo scudo hai resistenza ai danni da parte degli attacchi con arma a distanza.

Maledizione. Questo scudo è maledetto. Sintonizzarsi con esso ti maledice finché non sarai bersaglio dell'incantesimo *rimuovi maledizione* o simile magia. Togliersi lo scudo non pone fine alla maledizione. Ogni qualvolta un attacco con arma a distanza viene effettuato contro un bersaglio entro 3 metri da te, la maledizione fa sì che diventi tu il bersaglio dell'attacco.

Scudo di Difesa dagli Incantesimi

Armatura (scudo), molto raro (richiede sintonia)

Mentre impugni questo scudo, hai vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici, e gli attacchi con incantesimo subiscono svantaggio quando effettuati contro di te.

Sfera dell'Annientamento

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questa sfera nera di 50 centimetri di diametro è in realtà un foro nella struttura del multiverso, che fluttua nello spazio ed è stabilizzata dal campo magico che la circonda.

La sfera annienta tutta la materia che attraversa e tutta la materia che l'attraversa. L'unica eccezione sono gli artefatti. A meno che l'artefatto non sia suscettibile ai danni della *sfera dell'annientamento*, esso può attraversare la sfera senza problemi. Qualsiasi altra cosa tocchi la sfera e non ne sia completamente avvolta e annientata da essa, subisce 4d10 danni da forza.

La sfera resta immobile fino a quando qualcuno non la controlla. Se ti trovi entro 18 metri da una sfera incontrollata, puoi impiegare un'azione per effettuare una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 25. Se la superi, la sfera levita in una direzione a tua scelta, per un numero di metri pari a 1,5 x il tuo modificatore di Intelligenza (minimo 1,5 metri). Se fallisci, la sfera si muove di 3 metri verso di te. Una creatura nel cui spazio entri la sfera, deve superare un tiro salvezza di Destrezza con CD 13 o venire toccata da essa, subendo 4d10 danni da forza.

Se tenti di controllare una sfera che si trova sotto il controllo di un'altra creatura, effettui una prova contesa di Intelligenza (Arcano) contro l'Intelligenza (Arcano) dell'altra creatura. Il vincitore della contesa ottiene il controllo della sfera e può farla levitare come di norma. Se la sfera entra in contatto con un portale planare, come quello creato dall'incantesimo *portale*, o uno spazio extradimensionale, come quello all'interno di un *buco portatile*, il GM determina casualmente ciò che accade, utilizzando la tabella seguente.

d20	Risultato
1-10	La sfera è distrutta
11-17	La sfera si muove attraverso il portale o all'interno dello spazio extradimensionale.
18-20	Un squarcio spaziale spedisce ogni creatura e oggetto entro 54 metri dalla sfera, sfera inclusa, in un piano dell'esistenza casuale.

Solvente Universale

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questo tubetto contiene un liquido bianco con un forte odore di alcool. Puoi usare un'azione per versarne i contenuti su di una superficie a portata. Il liquido dissolve istantaneamente 1.000 cm² di adesivo con cui entra in contatto, compresa la *colla suprema*.

Spada dell’Affilatezza

Arma (qualsiasi spada che infligga danni taglienti), molto raro (richiede sintonia)

Quando attacchi un oggetto con quest’arma magica e colpisci, massimizza i dadi di danno della tua arma contro il bersaglio.

Quando attacchi una creatura con quest’arma e ottieni 20 al tiro per colpire, il bersaglio subisce 14 danni taglienti aggiuntivi. Tira poi un altro d20. Se il risultato è ancora 20, recidi uno degli arti del bersaglio: l’effetto di questa perdita è determinato dal GM. Se la creatura non ha arti da recidere, verrà tagliata una parte del suo corpo.

Inoltre, puoi pronunciare la parola di comando della spada per far sì che la lama irradi luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. Pronunciando di nuovo la parola di comando o rinfoderando la spada, la luce si spegne.

Spada Danzante

Arma (qualsiasi spada), molto raro (richiede sintonia)

Puoi usare un’azione bonus per scagliare questa spada magica nell’aria e pronunciare la parola di comando.

Quando lo fai, la spada inizia a fluttuare, vola fino a 9 metri, e attacca una creatura a tua scelta entro 1,5 metri da essa. La spada usa il tuo tiro per colpire e il tuo modificatore del punteggio di caratteristica per i tiri di danno.

Mentre la spada fluttua, puoi usare un’azione bonus per farla volare di massimo 9 metri verso un altro punto entro 9 metri da te. Come parte della stessa azione bonus, puoi far sì che la spada attacchi una creatura entro 1,5 metri da essa.

Dopo che la spada fluttuante avrà attaccato per la quarta volta, volerà per un massimo di 9 metri e cercherà di tornare tra le tue mani. Se non hai mani libere, la spada cadrà sul terreno ai tuoi piedi. Se la spada non ha strada libera verso di te, si muoverà più vicino possibile a te e poi cadrà a terra. Cesserà di fluttuare anche nel caso in cui tu la afferri o ti allontani più di 9 metri da essa.

Spada Ruba Vita

Arma (qualsiasi spada), raro (richiede sintonia)

Quando attacchi una creatura con quest’arma magica ottieni 20 al tiro per colpire, il bersaglio, a parte i costrutti e i non morti, subisce 10 danni necrotici aggiuntivi. Inoltre, tu guadagni 10 punti ferita temporanei.

Spada del Sanguinamento

Arma (qualsiasi spada), raro (richiede sintonia)

I punti ferita persi a causa dei danni di quest’arma, possono essere recuperati solo tramite un riposo breve o lungo, anziché tramite la rigenerazione, la magia o altri metodi.

Una volta per turno, quando colpisci una creatura con un attacco usando quest’arma magica, puoi far sanguinare il bersaglio. All’inizio di ciascun turno della creatura sanguinante, essa subisce 1d4 danni necrotici per ogni volta che l’hai ferita a questo modo, ed essa può effettuare un tiro salvezza di Costituzione con CD 15, terminando l’effetto su tutte le ferite sanguinanti in caso di successo. In alternativa, la creatura sanguinante, o una creatura entro 1,5 metri da essa, può usare un’azione per effettuare una prova di Saggezza (Medicina) con CD 15, terminando l’effetto del sanguinamento in caso la superi.

Spada Vorpal

Arma (qualsiasi spada che infligga danni taglienti), leggendario (richiede sintonia)

Ottieni un bonus di +3 ai tiri per colpire e danno effettuati con quest’arma magica. Inoltre, l’arma ignora la resistenza ai danni taglienti.

Quando attacchi una creatura che abbia almeno una testa con quest’arma e ottieni 20 al tiro per colpire, tagli una delle teste della creatura. La creatura muore se non può sopravvivere senza la perdita della testa. Una creatura è immune a questo effetto se è immune ai danni taglienti, non possiede o non ha bisogno di una testa, possiede azioni leggendarie o il GM decide che la creatura è troppo grossa perché la sua testa sia recisa da quest’arma. Una creatura del genere subisce invece 6d8 danni taglienti aggiuntivi dal colpo subito.

Specchio Intrappola Vita

Oggetto meraviglioso, molto raro

Quando questo specchio alto 120 centimetri viene guardato in maniera indiretta, la sua superficie mostra una vaga immagine della creatura. Lo specchio pesa 25 chili, ha CA 11, 10 punti ferita e vulnerabilità ai danni contundenti. Si frantuma ed è distrutto quando viene ridotto a 0 punti ferita.

Se lo specchio è appeso a una superficie verticale e ti trovi entro 1,5 metri da esso, puoi usare un’azione per pronunciare la sua parola di comando e attivarlo.

Rimarrà attivo fino a quando non pronuncerai di nuovo la parola di comando.

Qualsiasi creatura, a parte te, che veda il suo riflesso nello specchio attivato mentre si trova entro 9 metri da esso deve superare un tiro salvezza di Carisma con CD 15 o finire intrappolata, insieme a tutto ciò che indossa o trasporta, in una delle dodici celle extradimensionali dello specchio. Questo tiro salvezza riceve vantaggio se la creatura conosce la natura dello specchio, e i costrutti riescono automaticamente il tiro salvezza.

Una cella extradimensionale è uno spazio infinito colmo di una densa foschia che riduce la visibilità a 3 metri. Le creature intrappolate nelle celle dello specchio non invecchiano, e non hanno bisogno di mangiare, bere o dormire. Una creatura intrappolata all’interno di una cella può fuggirne usando la magia che permette di viaggiare tra i piani. Altrimenti, la creatura è confinata nella cella fino a quando non sarà liberata.

Se lo specchio intrappola una creatura ma le sue dodici celle extradimensionali sono già occupate, lo specchio libera una delle creature intrappolate a caso per alloggiare il nuovo prigioniero. La creatura liberata compare in uno spazio non occupato in vista dello specchio ma rivolta dalla parte opposta. Se lo specchio viene infranto, tutte le creature che contiene sono liberate e ricompaiono in uno spazio non occupato in sua prossimità.

Mentre ti trovi entro 1,5 metri dallo specchio, puoi usare un’azione per pronunciare il nome di una delle creature intrappolate al suo interno o richiamare un particolare numero di cella. La creatura nominata o contenuta nella cella nominata appare come immagine sulla superficie dello specchio. Dopodiché tu e la creatura nominata potete comunicare normalmente.

In un modo simile, puoi usare un’azione per pronunciare una seconda parola di comando e liberare una delle creature intrappolate nello specchio. La creatura liberata compare, insieme a tutte le sue proprietà, nello spazio non occupato più vicino allo specchio e rivolta nella direzione opposta a esso.

Spilla della Difesa

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)
Mentre indossi questa spilla, hai resistenza ai danni da forza, e hai immunità al danno generato dall'incantesimo *dardo incantato*.

Stivali Alati

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)
Mentre indossi questi stivali, hai una velocità di volo pari alla tua velocità di passeggio. Puoi usare questi stivali per volare per un massimo di 4 ore, tutte insieme o divise in brevi voli, ciascuno dei quali impiega un minimo di 1 minuto di durata. Se la durata termina mentre stai volando, scendi alla velocità di 9 metri per round finché non atterri.
Gli stivali recuperano 2 ore di capacità di volo ogni 12 ore che non sono in uso.

Stivali della Corsa e del Salto

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)
Mentre indossi questi stivali, la tua velocità di passeggio diventa 9 metri, a meno che non sia superiore, e la tua velocità non viene ridotta qualora tu sia ingombrato o stia indossando un'armatura pesante. Inoltre, salti tre volte la normale distanza, anche se non puoi saltare più di quanto ti permetterebbe di fare il tuo movimento restante.

Stivali degli Elfi

Oggetto meraviglioso, non comune
Mentre indossi questi stivali, i tuoi passi non emettono suoni, quale che sia la superficie che stai attraversando. Hai vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) che si basano sul muoversi silenziosamente.

Stivali dell'Inverno

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)
Mentre indossi questi stivali, ottieni i seguenti benefici:

- Hai resistenza ai danni da freddo.
- Ignori il terreno difficile prodotto da neve o ghiaccio.
- Puoi tollerare le temperature fino ai -45° C senza bisogno di ulteriori protezioni. Se indossi abiti pesanti, puoi tollerare temperature fino a -75° C.

Stivali della Levitazione

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)
Mentre indossi questi stivali, puoi usare a volontà un'azione per lanciare l'incantesimo *levitazione* su di te.

Stivali della Velocità

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)
Mentre indossi questi stivali, puoi usare un'azione bonus per raddoppiare la tua velocità di passeggio, e qualsiasi creatura che effettui un attacco di opportunità contro di te, ha svantaggio al tiro per colpire. Puoi terminare l'effetto quando vuoi.
Quando la proprietà degli stivali è stata usata per un totale di 10 minuti, la magia cessa di funzionare fino al termine di un riposo lungo.

Talismano del Bene Assoluto

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia da parte di una creatura di allineamento buono)

Questo talismano è un potente simbolo del bene. Una creatura che non sia di allineamento né buono né malvagio subisce 6d6 danni radianti se tocca il talismano. Una creatura malvagia subisce 8d6 danni radianti se tocca il talismano. Entrambi questi tipi di creature subiscono i danni di nuovo ogni volta che terminano il turno impugnando o trasportando il talismano.

Se sei un chierico o paladino buono, puoi usare il talismano come simbolo sacro, e ottieni un bonus di +2 ai tiri per colpire con gli incantesimi finché lo indossi o impugni.

Se lo stai indossando o impugnando, puoi usare un'azione per spendere 1 sua carica e scegliere una creatura visibile sul terreno entro 36 metri da te. Se il bersaglio è di allineamento malvagio, una fenditura fiammeggiante si apre sul terreno sotto di lui. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Destrezza con CD 20 o cadere nelle fenditura e venire distrutto, senza lasciare resti. La fenditura poi si richiude, senza lasciare tracce della sua esistenza. Il talismano ha 7 cariche, e quando spendi l'ultima carica, il talismano si dissolve in particelle di luce dorata ed è distrutto.

Talismano della Chiusura delle Ferite

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)
Mentre indossi questo pendente, ogni volta che sei morente ti stabilizzi all'inizio del tuo turno. Inoltre, ogni qual volta tiri i Dadi Vita per recuperare punti ferita, raddoppia il numero di punti ferita che recuperi.

Talismano del Male Definitivo

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia da parte di una creatura di allineamento malvagio)

Questo oggetto rappresenta il male impenitente. Una creatura che non sia di allineamento né buono né malvagio subisce 6d6 danni necrotici se tocca il talismano. Una creatura buona subisce 8d6 danni necrotici se tocca il talismano. Entrambi questi tipi di creature subiscono i danni di nuovo ogni volta che terminano il turno impugnando o trasportando il talismano.

Se sei un chierico o paladino malvagio, puoi usare il talismano come simbolo sacrilego, e ottieni un bonus di +2 ai tiri per colpire con gli incantesimi finché lo indossi o impugni.

Se lo stai indossando o impugnando, puoi usare un'azione per spendere 1 sua carica e scegliere una creatura visibile sul terreno entro 36 metri da te. Se il bersaglio è di allineamento buono, una fenditura fiammeggiante si apre sul terreno sotto di lui. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Destrezza con CD 20 o cadere nelle fenditura e venire distrutto, senza lasciare resti. La fenditura poi si richiude, senza lasciare tracce della sua esistenza. Il talismano ha 6 cariche, e quando spendi l'ultima carica, il talismano si dissolve in una melma maleodorante ed è distrutto.

Talismano di Protezione dal Veleno

Oggetto meraviglioso, raro

Mentre indossi questo pendente i veleni non hanno alcun effetto su di te. Sei immune alla condizione avvelenato e hai immunità ai danni da veleno.

Talismano della Salute

Oggetto meraviglioso, non comune

Mentre indossi questo pendente sei immune alla possibilità di contrarre qualsiasi malattia. Se sei già infetto da una malattia, i suoi effetti vengono sospesi finché indossi questo pendente.

Talismano della Sfera

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Quando effettui una prova di Intelligenza (Arcano) per controllare una *sfera dell'annientamento* mentre stai impugnando questo talismano, raddoppi il bonus di competenza che applichi alla prova. Inoltre, quando inizi il turno con il controllo di una *sfera dell'annientamento*, puoi usare un'azione per farla levitare di 3 metri più un numero di metri aggiuntivi pari a 3 x il tuo modificatore di Intelligenza.

Tappeto Volante

Oggetto meraviglioso, molto raro

Puoi pronunciare la parola di comando del tappeto con un'azione per far fluttuare e volare il tappeto. Esso si muove in base alle direzioni indicategli a voce, purché ti trovi entro 9 metri da esso.

Esistono quattro taglie di *tappeto volante*. Il GM sceglie la taglia del tappeto o la determina casualmente.

d100	Taglia	Capacità	Velocità di Volo
01-20	90 cm x 1,5 m	100 kg	24 metri
21-55	1,2 m x 1,8 m	200 kg	18 metri
56-80	1,5 m x 2,1 m	300 kg	12 metri
81-100	1,8 m x 2,7 m	400 kg	9 metri

Il tappeto può trasportare fino al doppio del peso indicato sulla tabella, ma vola a velocità dimezzata se trasporta più della sua capacità di carico.

Tomo dell'Autorità e dell'Influenza

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene indicazioni su come influenzare e affascinare il prossimo, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Carisma aumenta di 2, e così fa il tuo punteggio massimo per quella caratteristica. Poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

Tomo della Comprensione

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene esercizi di intuizione e discernimento, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Saggezza aumenta di 2, e così fa il tuo punteggio massimo per quella caratteristica. Poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

Tomo del Pensiero Limpido

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene esercizi di memoria e logica, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 2, e così fa il tuo punteggio massimo per quella caratteristica. Poi il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

Tridente del Comando dei Pesci

Arma (tridente), non comune (richiede sintonia)

Questo tridente è un'arma magica. Finché lo porti con te, puoi usare un'azione e spendere 1 carica per lanciare tramite esso *dominare bestie* (CD del tiro salvezza 15) su di una bestia che abbia una velocità di nuoto innata. Il tridente ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Unguento Ristorativo

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa giara di vetro, 7,5 centimetri di diametro, contiene 1d4 + 1 dosi di una densa mistura. La giara e i suoi contenuti pesano 250 grammi.

Con un'azione, si può inghiottire o applicare sulla pelle una dose di unguento. La creatura che lo riceve recupera 2d8 + 2 punti ferita, smette di essere avvelenata e viene curata da qualsiasi malattia.

Ventaglio Arcano

Oggetto meraviglioso, non comune

Mentre impugni questo ventaglio, puoi usare un'azione per lanciare tramite esso l'incantesimo *folata di vento* (CD del tiro salvezza 13). Una volta usato, il ventaglio non dovrebbe essere usato di nuovo fino alla prossima alba. Ogni volta che venga usato prima di allora, c'è una probabilità cumulativa del 20% che non funzioni e si rompa in inutili brandelli privi di magia.

Verga dell'Assorbimento

Verga, molto raro (richiede sintonia)

Mentre impugni questa verga, puoi usare la tua azione per assorbire un incantesimo che prenda come bersaglio solo te e privo di un'area di effetto. L'effetto dell'incantesimo assorbito è cancellato, e l'energia dell'incantesimo (non l'incantesimo stesso) viene assorbita dalla verga. L'energia ha lo stesso livello dell'incantesimo quando è stato lanciato. Nel corso della sua esistenza la verga può assorbire e contenere fino a 50 livelli di energia. Una volta che la verga ha assorbito 50 livelli di energia, non ne potrà più assorbire. Se sei il bersaglio di un incantesimo che la verga non può contenere, la verga non ha alcun effetto sull'incantesimo.

Quando entri in sintonia con la verga, sai quanti livelli di energia la verga ha assorbito finora, e quanti livelli di energia di incantesimi contiene.

Se sei un incantatore e impugni la verga, puoi convertire l'energia contenuta al suo interno in slot incantesimo per lanciare gli incantesimi da te preparati o conosciuti. Puoi creare slot incantesimo di qualsiasi livello pari o inferiore ai tuoi, fino a un massimo del 5° livello. Usi i livelli immagazzinati al posto dei tuoi slot, ma per il resto l'incantesimo è lanciato come di norma. Una verga che non può più assorbire energia dagli incantesimi e a cui non rimane più energia perde i suoi poteri.

Verga Inamovibile

Verga, non comune

Questa verga di ferro piatta ha un pulsante a un'estremità. Puoi usare un'azione per premere il pulsante, che fa sì che la verga resti magicamente fissata sul posto. Fino a quando tu o un'altra creatura userete un'azione per premere di nuovo il pulsante, la verga non si muoverà, anche se dovesse sfidare la gravità. La verga può sostenere fino a 4.000 chili di peso. Un peso maggiore fa sì che la verga si disattivi e cada. Una creatura può usare un'azione per effettuare una prova di Forza con CD 30, spostando la verga di 3 metri in caso di successo.

Verga della Potenza Sovrana

Verga, leggendario (richiede sintonia)

Questa verga ha una testa flangiata, e funziona come una mazza magica che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e danno effettuati con essa. La verga ha delle proprietà associate ai sei diversi pulsanti che sono disposti lungo il manico. Possiede anche altre tre proprietà descritte di seguito.

Sei Pulsanti. Puoi premere uno dei sei pulsanti della verga con un'azione bonus. L'effetto del pulsante dura finché non premi un pulsante differente o premi di nuovo lo stesso pulsante, facendo tornare la verga alla sua forma normale.

Se premi il **pulsante 1**, la verga diventa un'arma *lingua di fuoco*, e una lama infuocata fuoriesce dall'estremità opposta alla testa flangiata.

Se premi il **pulsante 2**, la testa flangiata della verga si ripiega e fuoriescono due lame a mezzaluna, che trasformano la verga in un'ascia da battaglia magica che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e danno effettuati con essa.

Se premi il **pulsante 3**, la testa flangiata della verga si ripiega, e una punta di lancia esce fuori dall'estremità della verga, mentre il manico si allunga fino a 1,8 metri, trasformando la verga in una lancia magica che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e danno effettuati con essa.

Se premi il **pulsante 4**, la verga si trasforma in un'asta per scalare lunga fino a 15 metri, come specificato da te. Sulle superfici dure come il granito, uno spuntone sul fondo e tre in cima tengono l'asta fissa sul posto. Sbarre orizzontali lunghe 7,5 centimetri si dipanano lungo i lati della verga, a 30 centimetri di distanza l'uno dall'altro, per formare una scala. L'asta può sostenere 2.000 chili. Un peso superiore o la mancanza di un ancoraggio solido fa sì che la verga torni alla sua forma normale.

Se premi il **pulsante 5**, la verga si trasforma in un ariete da sfondamento e conferisce a chi lo usa un bonus di +10 alle prove di Forza effettuate per sfondare porte, barricate o altre barriere.

Se premi il **pulsante 6**, la verga assume o rimane nella sua forma normale e indica il nord magnetico (non accade nulla se questa funzione della verga viene impiegata in zone prive di un nord magnetico). La verga ti fornisce anche un'approssimativa conoscenza della profondità sottoterra e della tua altezza sul livello del mare.

Risucchiare Vita. Quando colpisci una creatura con un attacco in mischia utilizzando la verga, puoi obbligare il bersaglio a effettuare un tiro salvezza di Costituzione con CD 17. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 4d6 danni necrotici aggiuntivi, e tu recuperi un numero di punti ferita pari alla metà del danno necrotico inflitto. Una volta usata, questa proprietà non può essere usata fino all'alba del giorno successivo.

Paralizzare. Quando colpisci una creatura con un attacco da mischia utilizzando la verga, puoi obbligare il bersaglio a effettuare un tiro salvezza di Forza con CD 17. Se lo fallisce, il bersaglio è paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi. Una volta usata, questa proprietà non può più essere usata fino all'alba del giorno successivo.

Terrorizzare. Mentre impugni questa verga, puoi obbligare ogni creatura che vedi entro 9 metri da te a effettuare un tiro salvezza di Volontà con CD 17. Se lo fallisce, il bersaglio è spaventato da te per 1 minuto. Il bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi. Una volta usata, questa proprietà non può più essere usata fino all'alba del giorno successivo.

Verga della Prontezza

Verga, molto raro (richiede sintonia)

Questa verga dalla testa flangiata ha le seguenti proprietà.

Prontezza. Mentre impugni questa verga, hai vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e ai tiri di iniziativa.

Incantesimi. Mentre impugni questa verga, puoi usare un'azione per lanciare tramite essa uno dei seguenti incantesimi: *individuazione del bene e del male*, *individuazione del magico*, *individuazione del veleno e delle malattie* o *vedere invisibilità*.

Aura Protettiva. Con un'azione, puoi piantare l'estremità appuntita della verga nel terreno. A quel punto la testa della verga irradierà luce intensa in un raggio di 18 metri e luce fioca per ulteriori 18 metri. All'interno di questa luce intensa, tu e qualsiasi creatura a te amichevole otterrete un bonus di +1 alla CA e ai tiri salvezza e potrete percepire la posizione di qualsiasi creatura invisibile ostile che si trovi anch'essa all'interno della luce intensa.

La testa della verga smette di emettere luce e termina l'effetto dopo 10 minuti, o quando una creatura usa un'azione per estrarre la verga dal terreno. Questa proprietà non può essere usata di nuovo fino all'alba del giorno successivo.

Verga della Sicurezza

Verga, molto raro

Mentre impugni questa verga, puoi usare un'azione per attivarla. Di conseguenza la verga trasporta te e fino ad altre 199 altre creature consenzienti visibili in un paradiso collocato in uno spazio extraplanare. Sarai tu a scegliere la forma di questo paradiso. Potrebbe essere un placido giardino, una gradevole radura, un'allegria taverna, un immenso palazzo, un'isola tropicale, o una fantastica fiera o qualsiasi altra cosa tu riesca a immaginare. Quale che sia la sua natura, il paradiso contiene cibo e bevande sufficienti ad alimentare i suoi visitatori. Tutto ciò con cui si può interagire nello spazio extraplanare può esistere solo al suo interno.

Per ogni ora trascorsa in questo paradiso, un visitatore recupera punti ferita come se avesse speso 1 Dado Vita. Inoltre, finché le creature restano nel paradiso non invecchiano, sebbene il tempo trascorra normalmente. I visitatori possono restare nel paradiso per un massimo di 200 giorni diviso il numero di creature presenti (arrotondare per difetto).

Quando il tempo termina o usi un'azione per farlo terminare, tutti i visitatori ricompaiono nel luogo da loro occupato quando hai attivato la verga, o nello spazio non occupato più vicino a quello. La verga non potrà essere usata di nuovo prima che siano passati dieci giorni.

Verga della Sovranità

Verga, raro (richiede sintonia)

Puoi usare un'azione e presentare la verga e richiedere obbedienza a ciascuna creatura visibile entro 36 metri da te di tua scelta. Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza di Saggezza con CD 15 o restare affascinato da te per 8 ore. Mentre è affascinata in questa maniera, la creatura ti considera un capo fidato. Se le viene recato danno da te o dai tuoi compagni, o le viene ordinato di fare qualcosa contrario alla sua natura, il bersaglio smetterà di essere affascinato in questa maniera. La verga non può essere usata di nuovo prima della prossima alba.

Verga Tentacolare

Verga, raro (richiede sintonia)

Questa verga è un'arma magica che termina in tre tentacoli gommosi. Mentre impugni la verga, puoi usare un'azione per dirigere ciascun tentacolo per attaccare una creatura visibile entro 4,5 metri da te. Ogni tentacolo effettua un tiro per colpire da mischia con un bonus di +9. Se colpisci, il tentacolo infligge 1d6 danni contundenti. Se colpisci un bersaglio con tutti e tre i tentacoli, esso deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione con CD 15. Se lo fallisce, la velocità della creatura è dimezzata, ha svantaggio ai tiri salvezza di Destrezza, e per 1 minuto non può usare le sue reazioni. Inoltre, durante ciascun suo turno, egli può effettuare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi.

Vestaglia dell'Arcimago

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia da parte di un mago, stregone o warlock)

Il colore della vestaglia corrisponde all'allineamento per cui è stata creata. Una vestaglia bianca è fatta per i buoni, quella grigia per i neutrali, e quella nera per i malvagi. Non puoi entrare in sintonia con una *vestaglia dell'arcimago* che non corrisponda al tuo allineamento. Mentre indossi questa vestaglia ottieni i seguenti benefici:

- Se non indossi alcuna armatura, la tua Classe Armatura base è 15 + il tuo modificatore di Destrezza.
- Hai vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.
- La CD del tiro salvezza degli incantesimi e il bonus di attacco degli incantesimi aumentano entrambi di +2.

Vestaglia dei Colori Scintillanti

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

Questa vestaglia ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba. Quando la indossi, puoi usare un'azione e spendere 1 carica per far sì che l'indumento produca una trama mutevole di colori abbaglianti fino al termine del tuo prossimo turno. Durante questo periodo, la vestaglia emana luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Le creature che ti vedono hanno svantaggio ai tiri per colpire contro di te. Inoltre, qualsiasi creatura sotto la luce intensa e che ti veda quando il potere della vestaglia viene attivato, deve superare un tiro salvezza di Saggezza con CD 15 o restare stordita fino al termine dell'effetto.

Vestaglia degli Occhi

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Questa vestaglia è adornata da un disegno di occhi.

Mentre la indossi, ottieni i seguenti benefici:

- La vestaglia ti permette di vedere in tutte le direzioni e hai vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.
- Hai scurovisione con una gittata di 36 metri.
- Puoi vedere creature e oggetti invisibili, oltre che nel Piano Etereo, fino a una gittata di 36 metri.

Gli occhi della vestaglia non possono essere chiusi o distolti, e mentre indossi questa vestaglia non viene mai considerato a occhi chiusi o distolti.

L'incantesimo *luce* lanciato sulla vestaglia o l'incantesimo *luce diurna* lanciato entro 1,5 metri dalla vestaglia ti rendono accecato per 1 minuto. Al termine di ciascun tuo turno, puoi effettuare un tiro salvezza di Costituzione (CD 11 per *luce* o CD 15 per *luce diurna*), ponendo fine alla condizione accecato in caso lo superi.

Vestaglia degli Oggetti Utili

Oggetto meraviglioso, non comune

Mentre indossi questa vestaglia ricoperta da toppe di varie forme e colori, puoi usare un'azione per staccare una delle toppe, facendola diventare l'oggetto o la creatura che rappresenta. Quando l'ultima toppa viene rimossa, la vestaglia diventa un indumento normale. La vestaglia possiede due di ciascuna delle seguenti toppe: Asta di 3 metri, Corda di canapa (15 metri, arrotolata), Lanterna a lente sporgente (piena e accesa), Pugnale, Sacco, Specchio d'acciaio. Inoltre, la vestaglia ha 4d4 altre toppe. Il GM sceglie le toppe o le determina a caso, scegliendo tra proprietà totalmente diverse da quelle già presenti.

Vestaglia degli Oggetti Utili

Tira un d100 sulla tabella seguente per scoprire le proprietà delle altre 4d4 toppe della *vestaglia degli oggetti utili*.

d100	Effetto
01-08	Borsello con 100 mo.
09-15	Forziere d'argento (lungo 30 cm, largo e profondo 15 cm) del valore di 500 mo.
16-22	Porta di ferro (larga e alta massimo 3 metri, sbarrata dal lato di tua scelta), che puoi piazzare su qualsiasi apertura a portata; si adatta per entrare nell'apertura, fissandosi e creando dei cardini.
23-30	10 gemme del valore di 100 mo ciascuna.
31-44	Una scala di legno (7,5 metri).
45-51	Un cavallo da corsa con sacche da sella
52-59	Fossa (un cubo di 3 metri di spigolo), che puoi piazzare sul terreno entro 3 metri da te.
60-68	4 <i>pozioni di guarigione</i> .
69-75	Barca a remi (lunga 3,5 metri).
76-83	<i>Pergamena degli incantesimi</i> contenente un incantesimo di livello dal 1° al 3°.
84-90	Due mastini .
91-96	Finestra (60 x 120 cm, profonda massimo 60 cm), che puoi piazzare su qualsiasi superficie verticale a portata.
97-100	Ariete portatile.

Vestaglia delle Stelle

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

Mentre indossi questa vestaglia, ottieni un bonus di +1 ai tiri salvezza.

Sei stelle, posizionate sulla parte superiore frontale della vestaglia, sono più grosse delle altre. Mentre indossi questa vestaglia, puoi usare un'azione per estrarre una delle stelle e usarla per lanciare *dardo incantato* come fosse un incantesimo di 5° livello. Ogni giorno al tramonto, la stella rimossa ricompare sulla vestaglia.

Mentre indossi la vestaglia, puoi usare un'azione per entrare nel Piano Astrale assieme a tutto ciò che indossi o trasporti. Resterai lì fino a quando userai un'azione per ritornare al piano in cui ti trovavi prima. Ricompari nell'ultimo spazio da te occupato, o se quello spazio è occupato, nello spazio non occupato più vicino.

Zainetto Pratico

Oggetto meraviglioso, raro

Questo zaino ha una sacca centrale e due laterali, ciascuna delle quali è in realtà uno spazio extradimensionale. Ogni sacca laterale può contenere 10 chili di materiale, che non ecceda un volume di 60 dm³. La grande sacca centrale può contenere fino a 240 dm³ o 40 chili di materiale. Lo zaino pesa sempre 2,5 chili, quali che siano i suoi contenuti. Piazzare un oggetto all'interno dello zainetto segue le normali regole di interazione con gli oggetti. Recuperare un oggetto dallo zainetto richiede l'uso di un'azione. Quando cerchi un oggetto nello zainetto, questo magicamente si troverà sempre in cima alla pila degli oggetti che questo contiene.

Lo zainetto ha alcune limitazioni. Se sovraccarico, o un oggetto affilato lo taglia o si strappa, lo zainetto si spacca e viene distrutto. Se lo zainetto è distrutto, ciò che conteneva è perso per sempre, sebbene un artefatto ricomparirà sempre da qualche parte nel multiverso. Se lo zainetto viene rivoltato, ciò che contiene viene espulso, senza recargli danno, e lo zainetto deve essere rimesso al verso giusto prima che possa essere usato di nuovo. Se una creatura che respira viene posta all'interno dello zainetto, vi può sopravvivere per al massimo 10 minuti, prima di cominciare a soffocare.

Piazzare lo zainetto all'interno dello spazio extradimensionale creato da una *borsa conservante*, un *buco portatile* o un oggetto simile distrugge immediatamente entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Astrale. Il portale origina dal punto in cui gli oggetti sono stati posti l'uno dentro l'altro. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata attraverso di esso e trascinata in un luogo casuale del Piano Astrale. Poi il portale si chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

Zoccoli della Velocità

Oggetto meraviglioso, raro

Questi zoccoli di ferro si trovano in set da quattro. Quando tutti e quattro gli zoccoli sono fissati a un cavallo o creatura simile, aumentano la velocità di passaggio di quella creatura di 9 metri.

Zoccoli dello Zefiro

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questi zoccoli di ferro si trovano in set da quattro. Quando tutti e quattro gli zoccoli sono fissati a un cavallo o creatura simile, permettono a quella creatura di muoversi normalmente, mentre fluttua a circa 10 centimetri dal terreno. Questo effetto vuol dire che la creatura può attraversare o passare sopra superfici non solide o instabili, come l'acqua o la lava. La creatura non lascia tracce e ignora il terreno difficile. Inoltre, la creatura può muoversi alla sua normale velocità per un massimo di 12 ore al giorno senza subire lo sfinimento a causa della marcia forzata.

Oggetti Magici Senzienti

Alcuni oggetti magici possiedono capacità senziente e una personalità.

Questi oggetti possono essere posseduti da demoni, infestati dallo spirito del precedente proprietario, o auto-consapevoli grazie alla magia usata per crearli. A ogni modo, l'oggetto si comporta come un personaggio, completo di tratti della personalità, ideali, legami e a volte anche difetti.

La maggior parte degli oggetti senzienti sono armi. Anche altre specie di oggetti possono manifestare capacità senziente, a parte gli oggetti consumabili, come pozioni e pergamene, che non possono mai essere senzienti.

Gli oggetti magici senzienti funzionano come PNG sotto il controllo del GM. Tutte le proprietà attivate dall'oggetto sono sotto il controllo dell'oggetto, e non di chi lo impugna. Finché chi ne fa uso mantiene un buon rapporto con l'oggetto, costui potrà accedere normalmente alle sue proprietà. Casomai il rapporto si deteriorasse, l'oggetto potrebbe addirittura sopprimere le sue proprietà attivate o rivolgerle contro chi lo impugna.

Creare Oggetti Magici Senzienti

Quando decidete di creare un oggetto magico senziente, dovrete crearne l'identità allo stesso modo di un PNG, con alcune eccezioni descritte di seguito.

Caratteristiche

Un oggetto magico senziente ha solo i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Potete scegliere questi punteggi o determinarli casualmente. Per determinarli casualmente, tirate 4d6, scartando il dado dal risultato più basso e sommando i restanti.

Comunicazione

Un oggetto senziente possiede qualche capacità per comunicare, condividendo le proprie emozioni con chi lo impugna o reca con sé (60%), parlando, leggendo e comprendendo uno o più linguaggi (30%), o parlando, leggendo e comprendendo uno o più linguaggi, e comunicando telepaticamente con chi lo impugna o trasporta (10%).

Sensi

Insieme alla capacità senziente, l'oggetto sviluppa anche consapevolezza. Un oggetto senziente può percepire l'ambiente circostante fino a una gittata limitata. Scegli se fornirlo di udito e vista normale fino a 9, 18 o 36 metri oppure di udito e scurovisione fino a 36 metri.

Allineamento

Un oggetto magico senziente ha un allineamento. Il suo creatore o la sua natura possono suggerire quale esso sia. Altrimenti, sia il GM a scegliere l'allineamento dell'oggetto o determinarlo casualmente.

d100	Allineamento
01-15	Legale buono
16-35	Neutrale buono
36-50	Caotico buono
51-63	Legale neutrale
64-73	Neutrale
74-85	Caotico neutrale
86-89	Legale malvagio
90-96	Neutrale malvagio
97-00	Caotico malvagio

Scopo Speciale

Puoi dare a un oggetto senziente un obiettivo da perseguire, magari a esclusione di tutto il resto. Fino a quando l'uso di chi impugna l'oggetto resterà allineato a questo scopo speciale, l'oggetto resterà cooperativo. Deviare da questa strada potrebbe generare un conflitto tra chi lo impugna e l'oggetto, e arrivare addirittura a far sì che l'oggetto impedisca l'uso delle sue proprietà attivate. Il GM può scegliere o determinare casualmente uno scopo speciale tra i seguenti.

- 1. Allineato.** L'oggetto cerca di sconfiggere o distruggere le creature di allineamento diametralmente opposto al proprio (questo oggetto non è mai di allineamento neutrale).
- 2. Ananema.** L'oggetto cerca di sconfiggere o distruggere creature di un tipo particolare, per esempio immondi, mutaforma, troll o maghi.
- 3. Cercatore del Creatore.** L'oggetto cerca il suo creatore e vuole capire perché è stato creato.
- 4. Cercatore di Destino.** L'oggetto è convinto che esso e chi lo impugna giocheranno un ruolo cruciale in eventi futuri.
- 5. Cercatore di Gloria.** L'oggetto cerca la fama per diventare il più importante oggetto magico del mondo, provando a far divenire chi lo usa una figura famosa o importante.
- 6. Cercatore di Sapere.** L'oggetto brama la conoscenza o è determinato a risolvere un mistero, apprendere un segreto, o risolvere una criptica profezia.
- 7. Crociato.** L'oggetto cerca di sconfiggere, indebolire o distruggere i servitori di una particolare divinità.
- 8. Distruttore.** L'oggetto brama la distruzione e spinge chi lo impugna a combattere senza remore.
- 9. Protettore.** L'oggetto cerca di difendere una particolare razza o tipo di creatura, per esempio elfi o druidi.
- 10. Templare.** L'oggetto cerca di difendere i servitori e gli interessi di una particolare divinità.

Conflitto

Un oggetto senziente possiede una propria volontà, modellata dalla sua personalità e allineamento. Se chi lo impugna agisce in maniera contraria all'allineamento o scopo dell'oggetto, si instaura un conflitto. Quando questo accade, l'oggetto effettua una prova di Carisma contesa dalla prova di Carisma di chi lo impugna. Se l'oggetto vince la contesa, pone una o più delle seguenti richieste:

- L'oggetto insiste per essere sempre trasportato o indossato.
- L'oggetto richiede che chi lo impugna faccia a meno di qualsiasi cosa l'oggetto reputi ripugnante.
- L'oggetto richiede che chi lo impugna persegua gli obiettivi dell'oggetto a scapito di tutto il resto.
- L'oggetto richiede di essere ceduto a un'altra creatura.

Se chi lo impugna rifiuta di soddisfare i desideri dell'oggetto, l'oggetto può fare una o tutte le seguenti cose:

- Rendere impossibile a chi lo impugna di entrarvi in sintonia.
- Sopprimere uno o più dei suoi poteri attivati.
- Tentare di prendere il controllo di chi lo impugna.

Se un oggetto senziente tenta di prendere il controllo di chi lo impugna, costui deve effettuare un tiro salvezza di Carisma con CD pari a 12 + il modificatore di Carisma dell'oggetto. Se il tiro salvezza fallisce, chi impugna l'oggetto resta affascinato dall'oggetto per 1d12 ore. Mentre è affascinato, chi lo impugna deve tentare di eseguire i comandi dell'oggetto. Se chi lo impugna subisce danni, può ripetere il tiro salvezza, terminando l'effetto in caso di successo. Che il tentativo di controllare il suo utente riesca o meno, l'oggetto non potrà più usare questo potere fino all'alba del giorno successivo.

Artefatti

Sfera dei Draghi

Oggetto meraviglioso, artefatto (richiede sintonia)

Ogni sfera contiene l'essenza di un drago malvagio, una presenza che odia qualsiasi tentativo di sfruttarne la magia. Coloro privi di forza di personalità, potrebbero finire schiavi della sfera.

Una sfera è un globo di cristallo di circa 25 centimetri di diametro. Quando viene usato cresce a 50 centimetri di diametro e una nebbiolina si agita al suo interno.

Mentre vi sei in sintonia, puoi usare un'azione per scrutare nelle profondità della sfera e pronunciare la parola di comando. Poi devi effettuare una prova di Carisma con CD 15. Se la superi, finché vi rimarrai in sintonia riuscirai a controllare la sfera. Se la fallisci, finché vi rimarrai in sintonia resterai affascinato dalla sfera.

Mentre sei affascinato dalla sfera, non puoi porre volontariamente termine alla sintonia, e la sfera esegue a volontà *suggestione* su di te (CD del tiro salvezza 18), spingendoti a operare verso i fini maligni che sono il suo obiettivo.

Proprietà Casuali. La *Sfera dei Draghi* ha le seguenti proprietà determinate casualmente:

- 2 proprietà benefiche minori.
- 1 proprietà nociva minore.
- 1 proprietà nociva maggiore.

Incantesimi. Se controlli la sfera, puoi usare un'azione e spendere 1 o più cariche per lanciare tramite essa uno dei seguenti incantesimi (CD del tiro salvezza 18): *cura ferite* (versione di 5° livello, 3 cariche), *luce diurna* (1 carica), *scrutare* (3 cariche) o *interdizione alla morte* (2 cariche). La sfera ha 7 cariche, e recupera 1d4 + 3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Puoi anche usare un'azione per lanciare tramite la sfera l'incantesimo *individuazione del magico* senza spendere cariche.

Richiamare Draghi. Mentre controlli la sfera, puoi usare un'azione per far sì che l'artefatto emani un richiamo telepatico che si estende in tutte le direzioni per 60 chilometri. I draghi malvagi a gittata si sentono spinti a raggiungere la sfera prima possibile e tramite la via più diretta. Le divinità drago come Tiamat ignorano questo richiamo. I draghi attirati dalla sfera potrebbero essere ostili nei tuoi confronti per averli richiamati contro il loro volere. Una volta usata, questa proprietà non potrà più essere usata per 1 ora.

Distuggere la Sfera. Una *Sfera dei Draghi* sembra fragile ma è impervia alla maggior parte dei danni, compresi gli attacchi e le armi a soffio dei draghi. L'incantesimo *disintegrazione* o un buon colpo da parte di un'arma magica +3 è tuttavia sufficiente a distruggere la sfera.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the

owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax And Dave Arneson.

Oggetti Magici 2.1 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci.

VERSIONE 2.1

Aggiornato il glossario alla quinta edizione ufficiale italiana.