

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. Ad 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 dell'Arbitro. 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.

Abilità

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 abilità per comunicare, condividendo le proprie emozioni con chi lo impugna o reca con sé (60%), parlando, leggendo e comprendendo una o più lingue (30%), o parlando, leggendo e comprendendo una o più lingue, 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 ad una gittata limitata. Scegli se fornirlo di udito e vista normale fino a 9, 18 o 36 metri oppure di udito e visione al buio 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 l'Arbitro a scegliere l'allineamento dell'oggetto.

Peculiarità

Sviluppate gli atteggiamenti, i tratti della personalità, ideali, legami e difetti dell'oggetto come se fosse un PNG. Attingete anche alla sezione "Peculiarità degli Oggetti Magici" nell'Introduzione dell'*Enciclopedia Magica – Libro 1* per ulteriori suggerimenti.

Scopo Speciale

Puoi dare ad un oggetto senziente un obiettivo da perseguire, magari ad 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. L'Arbitro può scegliere uno scopo speciale tra i seguenti.

Allineato. L'oggetto cerca di sconfiggere o distruggere le creature di allineamento diametralmente opposto al proprio (questo oggetto non è mai di allineamento neutrale).

Anatema. L'oggetto cerca di sconfiggere o distruggere creature di un tipo particolare, ad esempio immondi, mutaforma, troll o maghi.

Cercatore del Creatore. L'oggetto cerca il suo creatore e vuole capire perché è stato creato.

Cercatore di Destino. L'oggetto è convinto che esso e chi lo impugna giocheranno un ruolo cruciale in eventi futuri.

Cercatore di Gloria. L'oggetto cerca la fama per diventare il più importante oggetto magico del mondo, cercando di far divenire chi lo usa una figura famosa o importante.

Cercatore di Sapere. L'oggetto brama la conoscenza o è determinato a risolvere un mistero, apprendere un segreto, o risolvere una criptica profezia.

Crociato. L'oggetto cerca di sconfiggere, indebolire o distruggere i servitori di una particolare divinità.

Distruttore. L'oggetto brama la distruzione e spinge chi lo impugna a combattere senza remore.

Protettore. L'oggetto cerca di difendere una particolare razza o tipo di creatura, ad esempio elfi o druidi.

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 ad 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.

Esempi di Oggetti Senzienti

Ecco alcuni esempi di oggetti senzienti.

Albeggiante

Arma (spada lunga), leggendario (richiede sintonia da parte di una creatura di allineamento non malvagio)
Da tempo smarrita nel Sottosuolo, *Albeggiante* sembra l'impugnatura dorata di un'arma. Quando stringi l'impugnatura, puoi usare un'azione bonus per far sì che una lama di pura luminosità spunti dall'elsa, o per far sparire la lama. *Albeggiante* ha tutte le proprietà di una *lama del sole*.

Mentre impugni l'arma, puoi usare un'azione per porla a contatto con una creatura ed eseguire su di essa *ripristino inferiore*. Una volta usata, questa abilità non può essere usata di nuovo prima della prossima alba.

Senziente. *Albeggiante* è un'arma senziente, neutrale buona, con Intelligenza 12, Saggezza 15 e Carisma 14. Può udire e vedere fino a 36 metri di distanza e possiede la visione al buio.

La spada può parlare, leggere e comprendere il Comune e può comunicare telepaticamente con chi la impugna. La sua voce è gentile e femminile. Conosce qualsiasi lingua conosciuta chi vi sia in sintonia.

Personalità. Forgiata da antichi adoratori del sole, *Albeggiante* è stata creata per recare luce nelle tenebre e per combattere le creature del buio. È gentile e compassionevole nei confronti dei bisognosi, ma feroce e devastante contro i suoi nemici.

Gli anni trascorsi nelle tenebre, hanno reso *Albeggiante* timorosa del buio e della solitudine. Preferisce che la sua lama sia sempre sguainata e irradi luce nelle aree di oscurità, e resiste disperatamente a qualsiasi tentativo di essere separata da chi la impugna.

Azirante

Arma (spada grossa), leggendario (richiede sintonia)

Azirante è una spada grossa senziente (neutrale malvagia), capace di parlare in Comune e Arcano. Anche se non sei in sintonia con la spada, ottieni un bonus di +1 ai tiri di attacco e tiri di danno effettuati con quest'arma. Se non sei in sintonia con *Azirante*, infliggi 1d6 danni necrotici aggiuntivi quando colpisci con l'arma.

Ferire. Mentre sei in sintonia con quest'arma, qualsiasi creatura colpita da te con *Azirante* non può recuperare punti ferita per 1 minuto. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15 al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto anticipatamente in caso di successo.

Incantesimi. *Azirante* ha 4 cariche per eseguire incantesimi. Finché la spada è in sintonia con te e la stai tenendo in mano, puoi eseguire *individuare magia* (1 carica), *individuare bene e male* (1 carica), o *individuare pensieri* (2 cariche). Ogni notte a mezzanotte *Azirante* recupera 1d4 cariche spese.

Potenza Incrementata. Mentre sei in sintonia con quest'arma, il suo bonus ai tiri di attacco e ai tiri di danno sale a +2, e se colpisci infliggi 2d6 danni necrotici aggiuntivi (anziché 1d6).

Lama Lunare

Arma (spada lunga), leggendario (richiede sintonia da parte di un elfo o mezzelfo di allineamento neutrale buono)

Una *lama lunare* serve un solo padrone alla volta. Il processo di sintonia richiede un rituale speciale nella stanza del trono di un re degli elfi o in un tempio dedicato agli dèi elfici.

Una *lama lunare* non servirà mai una persona che reputi codarda, irrazionale, corrotta o contraria alla difesa del popolo elfico. Se la spada ti rifiuta, effettuerai tutti i tiri di attacco, tiri salvezza e prove di abilità con svantaggio per le successive 24 ore. Se la spada ti accetta, entri in sintonia con essa e una nuova runa compare sulla sua lama. Rimarrai in sintonia con la spada fino alla tua morte o la distruzione dell'arma. Una *lama lunare* ha una runa sulla sua lama per ogni padrone che ha già servito. La prima runa conferisce sempre un bonus di +1 ai tiri di attacco e danno effettuati con quest'arma magica. Ogni runa oltre la prima conferisce delle proprietà aggiuntive. L'Arbitro sceglie la proprietà.

1. Incrementa il bonus ai tiri di attacco e danno di 1, fino ad un massimo di +3.

2. La *lama lunare* ottiene una proprietà minore determinata a caso, vedi "Proprietà Speciali" nell'Introduzione dell'*Enciclopedia Magica – Libro 1*.

3. La *lama lunare* ottiene la proprietà precisione.

4. La *lama lunare* ottiene la proprietà da lancio.

5. La *lama lunare* funziona come l'arma leggendaria *difensore*.

6. La *lama lunare* ottiene un colpo critico su di un tiro di 19 o 20.

7. Quando colpisci con un attacco che fa uso della *lama lunare*, l'attacco infligge 1d6 danni taglienti aggiuntivi.

8. Quando colpisci una creatura di un tipo specifico (come drago, immondo o non morto) con la *lama lunare*, il bersaglio subisce 1d6 danni aggiuntivi di uno di questi tipi: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.

9. Puoi usare un'azione bonus per far sì che la *lama lunare* emetta una luce accecante. Ogni creatura visibile entro 9 metri da te deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o restare accecata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo. Questa proprietà non può essere usata di nuovo fino a quando non effettuerai un riposo breve mentre sei in sintonia con l'arma.

10. La *lama lunare* funziona come un *anello accumula incantesimi*.

11. Puoi usare un'azione per richiamare un'ombra elfica, purché non ne abbia già una al tuo servizio. L'ombra elfica compare in uno spazio non occupato entro 36 metri da te. Usa le statistiche dell'*ombra* dal *Compendio dei Mostri – Libro 1*, eccetto che è neutrale, è immune agli effetti che scacciano i non morti, e non può generare un'altra ombra. Sei tu a controllare questa creatura, decidendo come agisce e come si muove. L'ombra rimarrà finché non scende a 0 punti ferita o la congiedi con un'azione.

12. La *lama lunare* funziona come una *spada vorpal*.

Senziente. Una *lama lunare* è un'arma senziente neutrale buono con Intelligenza 12, Saggezza 10 e Carisma 12. Ha udito e visione al buio con una gittata di 36 metri.

L'arma comunica trasmettendo emozioni, emettendo un formicolio lungo la mano di chi la impugna quando vuole comunicare qualcosa che ha percepito. Può comunicare in maniera esplicita, tramite sogni e visioni, quando chi la impugna è in uno stato di trance o sonno.

Personalità. Ogni *lama lunare* cerca di promuovere gli ideali elfici e della razza elfica. Coraggio, lealtà, bellezza, musica e vita fanno tutti parte di questo scopo.

L'arma è legata alla famiglia che è destinata a servire.

Una volta che si è legata ad un proprietario che condivide i suoi ideali, la sua lealtà è assoluta.

Se la *lama lunare* ha un difetto, è la sua eccessiva sicurezza. Una volta deciso un proprietario, ritiene che solo quella persona possa impugnarla, anche se il proprietario dovesse tradire gli ideali elfici.

Onda

Arma (tridente), leggendario (richiede sintonia da parte di una creatura che adori un dio del mare)

Sebbene tu debba essere un adoratore del dio del mare per entrare in sintonia con quest'arma, *Onda* accetta con felicità i neoconvertiti.

Ottieni un bonus di +3 ai tiri di attacco e danno effettuati con quest'arma magica. Se con essa ottieni un colpo critico, il bersaglio subisce danni necrotici aggiuntivi pari alla metà dei suoi punti ferita massimi.

L'arma funziona anche come un *tridente del comando dei pesci* e un'arma di avvertimento. Mentre la impugni può conferire i benefici di un *berretto del respirare sott'acqua*, e puoi usarla come un *cubo di forza*, scegliendone però l'effetto, invece di premere i lati del cubo per selezionarlo.

Senziente. *Onda* è un'arma senziente neutrale con Intelligenza 14, Saggezza 10 e Carisma 18. Ha udito e visione al buio con una gittata di 36 metri.

L'arma può parlare, leggere e comprendere l'Acqueo, e può comunicare telepaticamente con chi la impugna.

Può anche parlare con gli animali acquatici come se usasse l'incantesimo *parlare con gli animali*, utilizzando la telepatia per coinvolgere chi la impugna nella conversazione.

Personalità. *Onda* desidera convertire mortali all'adorazione di uno o più dèi del mare, oppure di consegnare gli infedeli all'abbraccio della morte. Si instaura un conflitto se chi la impugna non riesce a promulgare gli obiettivi dell'arma nel mondo.

Spada del Sole

Arma (spada lunga), leggendario (richiede sintonia)

La *Spada del Sole* è una spada lunga magica. La sua lama è di vetracciaio cristallino, sorretta da un'impugnatura e guardia di platino. La maggior parte del tempo brilla di una fioca luce bluastra.

L'impugnatura, che è senziente, anela il momento in cui verrà riunita alla lama.

Molto tempo fa, Strahd impiegò un potente mago per distruggere la spada. La prima parte del processo richiedeva che la lama e l'impugnatura venissero separati, e poi distrutti simultaneamente. Tuttavia, prima che l'impugnatura e la lama venissero distrutte, l'assistente del mago rubò la lama e cercò di fuggire da Barovia. Sebbene il suo cadavere fu rinvenuto nel bosco, la lama non c'era più. Quando venne separata dall'impugnatura, la lama prese l'aspetto di una comune spada lunga d'acciaio.

Sebbene l'impugnatura rimase a Castel Corvara, la lama non venne più ritrovata. Strahd ha sempre vissuto da allora nel timore che lama e impugnatura venissero riunite. Accade infatti che uno dei PG abbia usato la lama con una normale impugnatura (dato che senza la propria impugnatura non può essere distinta da una lama normale). Se il PG dovesse trovare l'impugnatura, questa salterà magicamente sulla lama, rimpiazzandone l'impugnatura e divenendo la *spada del sole* con la seguente proprietà speciale.

Distruggere Non Morti. Quando si trova entro 9 metri da un non morto, la spada inizia a brillare di un blu intenso producendo una luce intensa nel raggio di 4,5 metri e luce fioca per ulteriori 4,5 metri di raggio. Contro i non morti funziona come una *spada lunga +3*. e infligge danni radianti anziché taglienti. Inoltre, quando viene usata contro i vampiri, la lama emette una vampa e scintille quando colpisce, infliggendo 10 danni radianti addizionali per ogni colpo andato a segno.

Senziente. La *Spada del Sole* è un'arma senziente caotica buona con Intelligenza 11, Saggezza 17 e Carisma 16. Possiede udito e vista normale fino a una gittata di 18 metri. L'arma comunica trasmettendo emozioni alla creatura che la trasporta o la impugna.

Personalità. Lo scopo speciale della *Spada del Sole* è distruggere Strahd non tanto perchè vuole liberare la terra di Barovia dal male, ma perchè vuole vendicarsi di essere stata separata in due parti. L'arma teme in segreto di venire distrutta.

Spacca Orchi

Arma (ascia grossa), leggendario (richiede sintonia da parte di un nano, guerriero o paladino di allineamento buono)

Un'ascia imponente impugnata in passato dal re dei nani, *Spacca Orchi* è un'arma semplice che a prima vista appare priva di peculiarità. Sulla testa sono incise le rune naniche per la parola "orco", segnate da un profondo taglio o marchio, così da far sembrare la parola "orco" letteralmente divisa in due.

Mentre impugni questa arma magica ottieni i seguenti benefici:

- Ottieni un bonus di +2 ai tiri di attacco e danno effettuati con essa.
- Quando tiri 20 per il tiro di attacco con quest'arma contro un orco, quell'orco deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 17 o scendere a 0 punti ferita.
- Non puoi essere sorpreso dagli orchi purchè tu non sia inabile. Sei sempre consapevole della presenza di orchi entro 36 metri da te e che non siano dietro copertura totale, sebbene non ne sappia la posizione esatta.
- Tu e i tuoi amici entro 9 metri da te non potete essere spaventati a meno che tu non sia inabile.

Senziente. *Spacca Orchi* è un'arma senziente, legale buona, con Intelligenza 6, Saggezza 15 e Carisma 10. Può udire e vedere fino a 36 metri di distanza e possiede la visione al buio. Comunica trasmettendo emozioni a chi la impugna, sebbene in rare occasioni usi una forma limitata di telepatia per far affiorare nella mente di chi la impugna versi o intere strofe di un antico poema nanico.

Personalità. *Spacca Orchi* è cupa, taciturna e inflessibile. Il suo unico desiderio è quello di affrontare gli orchi in battaglia e servire un individuo giusto e coraggioso. Disprezza i codardi e qualsiasi forma di doppiezza, falsità o slealtà. Lo scopo dell'arma è di difendere i nani e fungere da emblema della risolutezza nanica. Odia tutti i tradizionali nemici dei nani – giganti, goblin e, soprattutto, gli orchi – mentre silenziosamente spinge chi la impugna ad affrontare queste creature in battaglia.

Tempestosa

Arma (spada grossa), leggendario (richiede sintonia da parte di una creatura non di allineamento legale)

Ottieni un bonus di +3 ai tiri di attacco e danno effettuati con quest'arma magica. Essa ha le seguenti proprietà aggiuntive.

Divorare Anima. Ogniqualvolta la usi per ridurre una creatura a 0 punti ferita, la spada uccide la creatura e ne divora l'anima, a meno che la creatura non sia un costrutto o un non morto. Una creatura la cui anima sia stata divorata da *Tempestosa* può essere riportata alla vita solo dall'incantesimo *desiderio*.

Quando divora un'anima, *Tempestosa* ti conferisce punti ferita temporanei pari ai punti ferita massimi della creatura uccisa. Questi punti ferita svaniscono dopo 24 ore. Fino a che ti rimangono questi punti ferita temporanei e tieni *Tempestosa* in mano, hai vantaggio ai tiri di attacco, tiri salvezza e prove di abilità.

Se colpisci una creatura non morta con quest'arma, subisci 1d10 danni necrotici e il bersaglio recupera 1d10 punti ferita. Se questo danno necrotico ti riduce a 0 punti ferita, *Tempestosa* divora la tua anima.

Cacciatore di Anime. Mentre impugni quest'arma, sei consapevole della presenza di creature di taglia Minuscola o superiore entro 18 metri da te che non siano costrutti o non morti. Inoltre non puoi essere affascinato o spaventato.

Tempestosa può eseguire l'incantesimo *velocità* su di te una volta al giorno. Decide lei quando eseguire questo incantesimo e vi mantiene la concentrazione al posto tuo.

Senziente. *Tempestosa* è un'arma senziente caotico neutrale con Intelligenza 17, Saggezza 10 e Carisma 19. Ha udito e visione al buio con una gittata di 36 metri.

L'arma può parlare, leggere e comprendere il Comune, e può comunicare telepaticamente con chi la impugna. Mentre è in sintonia con te, *Tempestosa* può comprendere qualsiasi lingua tu conosca.

Personalità. Lo scopo della spada è consumare anime. Non importa di chi sia l'anima che consuma, fosse anche quella di chi la impugna.

La fame di anime di *Tempestosa* deve essere soddisfatta regolarmente. Se la spada trascorre tre giorni o più senza consumare un'anima, al prossimo tramonto si instaura un conflitto tra di essa e chi la impugna.

Travolgente

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

Ottieni un bonus di +3 ai tiri di attacco e danno effettuati con quest'arma magica. All'alba del giorno successivo a quello in cui effettui il primo tiro di attacco con *Travolgente*, sviluppi una forte paura per gli spazi aperti che persisterà finché sarai in sintonia con l'arma. Ciò farà sì che avrai svantaggio ai tiri di attacco, tiri salvezza e prove di abilità quando vedi il cielo diurno.

Arma da Lancio. *Travolgente* ha la proprietà da lancio, con una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri. Quando colpisci con un attacco con arma a gittata utilizzando *Travolgente*, il bersaglio subisce 1d8 danni contundenti aggiuntivi, o 2d8 danni contundenti aggiuntivi se si tratta di un gigante. Ogni volta che lanci l'arma, questa volerà indietro nella tua mano dopo l'attacco. Se non hai una mano libera, l'arma cadrà ai tuoi piedi.

Onda Sismica. Puoi usare un'azione per colpire il terreno con *Travolgente* e scaturire una scossa sismica dal punto di impatto. Ogni creatura di tua scelta sul terreno, entro 18 metri da quel punto, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o restare stordita per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo. Una volta utilizzata, questa proprietà non può essere più usata fino alla prossima alba.

Consapevolezza Soprannaturale. Mentre impugni quest'arma, essa ti avverte della posizione di qualsiasi porta segreta o nascosta entro 9 metri da te. Inoltre, puoi usare un'azione per eseguire tramite l'arma gli incantesimi *individuare bene e male* o *localizzare oggetto*. Una volta eseguito uno dei due incantesimi, non lo potrai più eseguire tramite l'arma fino all'alba successiva.

Senziente. *Travolgente* è un'arma senziente legale neutrale con Intelligenza 15, Saggezza 12 e Carisma 15. Ha udito e visione al buio con una gittata di 36 metri.

L'arma può parlare, leggere e comprendere il Nanico, il Gigante e il Goblin, e può comunicare telepaticamente con chi la impugna. Quando viene usata in combattimento emette urla di battaglia in Nanico.

Personalità. Lo scopo di *Travolgente* è di sterminare giganti e goblinoidi. Cerca anche di proteggere i nani da tutti i loro nemici. Si instaura un conflitto se chi la impugna non riesce a distruggere goblin e giganti o a proteggere i nani.

Travolgente inoltre ha un legame con il clan di nani che l'ha creata, e brama di tornare in loro possesso e farebbe qualsiasi cosa per proteggere quei nani dai pericoli.