

# OLD-SCHOOL ESSENTIALS

ADVANCED FANTASY



Tesori



# OLD-SCHOOL ESSENTIALS

## ADVANCED FANTASY

# Tesori

v1.0

Prima Stampa—Novembre 2020



**Scrittura, revisione, impaginazione:** Gavin Norman

**Copertina:** Stefan Poag

**Illustrazioni:** Jerry Boucher, David Hoskins, Mark Lyons, Chris Malec, Peter Mullen, William McAusland, Stefan Poag, Frank Scacalossi, Del Teigeler

**Edizione italiana a cura di** Need Games

**Direttore editoriale:** Nicola Degobbis

**Supervisione:** Nicola Degobbis

**Curatore di linea:** Andrea Rossi

**Traduzione:** Roberto Autuori

**Revisione:** Alberto Orlandini

**Impaginazione:** Davide Ruini

**Cacciatori di errori:** Nicola Degobbis, Marco Munari, Alberto Orlandini, Matteo Pedroni, Andrea Rossi, Piercarlo Serena



**NECROTIC  
GNOME**



**NEED  
GAMES!**

Testo e design © Gavin Norman 2020. Copertina © Stefan Poag 2020. Illustrazioni a pagg. 19, 20, 37 © Jerry Boucher 2020; a pagg. 17, 28, 32–33, 49, risguardo anteriore (in alto), risguardo posteriore (a destra) © David Hoskins 2020; a pagg. 18, 23, 24, 46–47 © Mark Lyons 2020; a pag. 35 © Chris Malec 2020; a pagg. 2, 36 © Peter Mullen; a pagg. 4, 27, 29, 30 © William McAusland 2020; a pagg. 15, 39, 45, 50, risguardo posteriore (a sinistra) © Stefan Poag 2020; a pagg. 1, 6, 14, 21, 25, 43, risguardo anteriore (in basso) © Frank Scacalossi 2020; a pagg. 22, 51, 56 © Del Teigeler 2020. Dimitri © Fontalicious – Derivative Versions © Font Bros. – [www.fontbros.com](http://www.fontbros.com). Economica © TipoType – Derivative Versions © Font Bros. – [www.fontbros.com](http://www.fontbros.com). Edizione italiana stampata in Lituania.

# SOMMARIO

<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
Tesori Advanced	3
Manuali Necessari	3
<b>Armi</b>	<b>4</b>
<b>Bacchette, Bastoni, Verghe</b>	<b>8</b>
<b>Oggetti Misti</b>	<b>12</b>
<b>Spade</b>	<b>48</b>
<b>Open Game License</b>	<b>52</b>
<b>Indice degli Oggetti Magici</b>	<b>54</b>
<b>Indice delle Tabelle</b>	<b>56</b>

## Ringraziamenti

Agli intrepidi revisori che hanno aiutato a far brillare questo manuale: John Anthony, Chris Barnes, Kevin Brennan, Ian Engleback, Cory Gahsman, John Allan Large, Robert Mackie, Dave McAlister, Matt Morrisette, Jordan Navarrete, Kordell Stewart, Thorin Thompson.



# INTRODUZIONE

## TESORI ADVANCED

L'edizione Advanced degli anni '80 del GdR fantasy più popolare al mondo è amata dai giocatori old-school per il suo vasto repertorio di oggetti magici bizzarri e meravigliosi.

Questo manuale introduce in *Old-School Essentials* una selezione di quella magia creativa e favolosa, il tutto presentato nel solito formato facile da leggere.

### Uso con Altri Manuali dei Tesori

Gli arbitri che stanno utilizzando oggetti magici aggiuntivi da altri manuali (ad esempio quelli di *Old-School Essentials Classic Fantasy*) possono tirare gli oggetti magici come segue:

- 1. Selezione della tabella degli oggetti:** si determina casualmente le tabella degli oggetti magici. Per esempio, se si usano sia oggetti magici *Classic Fantasy* che di questo manuale, un risultato di 1-3 su 1d6 può indicare un oggetto *Classic Fantasy*, mentre di 4-6 uno di questo manuale.
- 2. Tiro sulla tabella degli oggetti:** si tira come al solito sulla tabella degli oggetti magici selezionata.

### Parole di Comando

Alcuni oggetti magici si attivano pronunciando una **parola di comando**. Non è detto che scoprirne una sia semplice, ma un personaggio deve conoscerla per poter utilizzare l'oggetto magico a cui è legata:

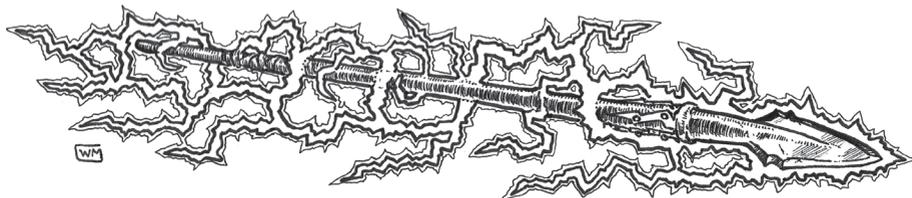
- ▶ **Indovinare:** in certi casi è possibile che i personaggi indovinino una parola di comando, magari basandosi su indizi riguardanti la natura dell'oggetto magico o del suo creatore.
- ▶ **Incisa sull'oggetto:** è possibile che una parola di comando sia semplicemente scritta sull'oggetto.
- ▶ **Annotata da qualche parte:** la parola di comando potrebbe essere scritta su qualcosa'altro (ad es. in un libro), che potrebbe trovarsi con l'oggetto magico o in un luogo completamente diverso.
- ▶ **Ocultamento:** è possibile che la parola di comando sia scritta in una lingua oscura (o anche morta), in codice, in forma di enigma, con caratteri invisibili o leggibili solo con la magia.
- ▶ **Parole di comando perdute:** una parola di comando può essere semplicemente perduta. In questo caso, è possibile che i personaggi abbiano bisogno di impiegare i servizi di un saggio o qualche magia divinatoria per poterla scoprire.

## MANUALI NECESSARI

*Old-School Essentials Classic Fantasy:* questo manuale è un supplemento per il gioco *Old-School Essentials Classic Fantasy*.

*Advanced Fantasy: Mostri:* i giocatori che creano un personaggio bardo, druido, gnomo, illusionista o ranger devono poter disporre di questo manuale di incantesimi.

# ARMI



## Armi Magiche

d%	Arma
01-04	Balestra +1, della Distanza
05-08	Balestra +1, della Velocità
09-12	Balestra +2, della Precisione
13-22	Bastone +1, della Crescita
23-26	Freccia +1, dell'Uccisione
27-31	Giavelotto del Fulmine (1d4+1 giavelotti)
32-36	Giavelotto della Ricerca (2d4 giavelotti)
37-46	Lancia -1, Traditrice (Maledetta)
47-51	Martello da Guerra +3, delle Saette
52-56	Mazza +1, Disgregatrice
57-61	Proiettile per Fionda +1, dell'Impatto (1d4 proiettili)
62-66	Pugnale +1, Fibbia
67-71	Pugnale +1, da Lancio
72-75	Pugnale +1, Velenoso
76-80	Pugnale +2, Dentato
81-85	Tridente -2, della Bramosia (Maledetto)
86-90	Tridente +1, del Comando dei Pesci
91-95	Tridente +1, della Sottomissione
96-00	Tridente +2, dell'Allarme

## Balestra +1, della Distanza

Una balestra incantata che può sparare al doppio della sua gittata normale.

► **Gittata (in m):** 1,5-48/49-96/97-144.

## Balestra +1, della Velocità

Una balestra incantata che può sparare con grande rapidità.

► **Se si usa la regola opzionale per ricaricare:** (vedere *Armi e Armature* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*). La balestra può essere ricaricata così rapidamente da sparare ogni round.

► **Altrimenti:** chi usa questa balestra attacca sempre per primo durante il round, come se avesse vinto l'iniziativa.

## Balestra +2, della Precisione

Una balestra incantata in grado di sparare con precisione, anche a lunga distanza.

► **Tiri per colpire a lungo raggio:** il modificatore -1 non si applica a quest'arma.

► **Gittata massima:** non viene influenzata dall'incantamento.

## Bastone +1, della Crescita

Un bastone di legno robusto, con bande di ferro a entrambe le estremità. Ha il potere di allungarsi e accorciarsi a comando.

- ▶ **Taglia:** la lunghezza del bastone varia tra 1,8 e 3,6 m.
- ▶ **Portata:** chi brandisce il bastone può attaccare avversari a portata della sua lunghezza.

## Freccia +1, dell'Uccisione

Una freccia espressamente incantata con lo scopo di uccidere un certo tipo di avversario. Ha un aspetto inusuale che ne indica la natura speciale e lo scopo.

- ▶ **Tipo di avversario:** dovrebbe essere scelto dall'arbitro (ad es. draghi, maghi, mammiferi, non-morti, ragni, uccelli, ecc.).
- ▶ **Scoccata contro una creatura di quel tipo:** funziona come una freccia +3. Se colpisce, uccide istantaneamente.

## Giavellotto del Fulmine

Un giavellotto magico che esplose come la scarica di un fulmine quando colpisce.

- ▶ **Se colpisce:** il giavellotto esplose in una scarica elettrica larga 1,5 m e lunga 9 (partendo dal bersaglio torna indietro per 9 m verso chi ha lanciato il giavellotto). Chiunque si trovi nell'area, incluso il bersaglio che è stato colpito, subisce danno elettrico.
- ▶ **Danno elettrico:** 20 danni ( **tiro salvezza contro incantesimi** per dimezzare). Il bersaglio colpito dal giavellotto non ha diritto al tiro salvezza.
- ▶ **Giavellotto consumato:** quando diventa un fulmine.

## Giavellotto della Ricerca

Un giavellotto magico che può lanciarsi da solo contro un bersaglio a comando.

- ▶ **Parola di comando:** pronunciando quella corretta, il giavellotto vola via dalle mani del personaggio alla ricerca del bersaglio indicato (distante fino a 27 m).
- ▶ **Ricerca:** il giavellotto può volare in ogni direzione per raggiungere il bersaglio, aggirando angoli e ostacoli. Per determinare se colpisce, il personaggio deve effettuare un tiro per colpire con un bonus di +6.
- ▶ **Se colpisce:** il giavellotto infligge 1d4+6 danni.
- ▶ **Uso unico:** il giavellotto può lanciarsi in questo modo una volta sola, dopo la quale diventa non magico.

## Lancia -1, Traditrice (Maledetta)

Una lancia maledetta che attacca chi la brandisce.

- ▶ **1 naturale:** sul tiro per colpire indica che la lancia infligge danno a chi la brandisce.

## Martello da Guerra +3, delle Saeette

Un martello da guerra particolarmente grande e pesante. Nelle mani di un personaggio molto forte, acquisisce diversi poteri magici.

- ▶ **FOR minima:** solo personaggi con FOR 17 o superiore possono brandirlo.
- ▶ **Scagliare:** il martello può essere scagliato come un'arma a distanza, con una gittata di 18 m.
- ▶ **Colpire scagliandolo:** causa un grande rombo di tuono, che stordisce chiunque si trovi entro 9 m ( **tiro salvezza contro paralisi** o incapacità di muoversi o agire per 3 round).
- ▶ **Dopo essere stato scagliato:** ritorna tra le mani di chi lo brandisce.
- ▶ **Frequenza dei lanci:** il martello può essere scagliato al massimo 3 volte in 1 turno (ossia 3 volte per combattimento).

## Mazza +1, Disgregatrice

Una mazza incantata in modo da essere una potente nemesi per i non-morti.

- ▶ **Se toccata da un personaggio caotico:** infligge 5d4 danni.
- ▶ **Se colpisce i non-morti:** infligge danni raddoppiati e ha una possibilità di distruggere il mostro ( **tiro salvezza contro morte** o lo annienta all'istante).

## Proiettile per Fionda +1, dell'Impatto

Un proiettile da fionda di metallo fuso che infligge danno aggiuntivo quando il colpo è accurato.

- ▶ **Esaminare:** rune sottili sono incise sul proiettile.
- ▶ **Se colpisce:** il proiettile infligge danno aggiuntivo, pari alla differenza tra il valore del tiro e il minimo necessario a colpire. Per esempio, se per colpire basta un 12 e il personaggio ottiene un 16, il proiettile infligge al bersaglio 4 punti di danno aggiuntivo.

## Pugnale +1, Fibbia

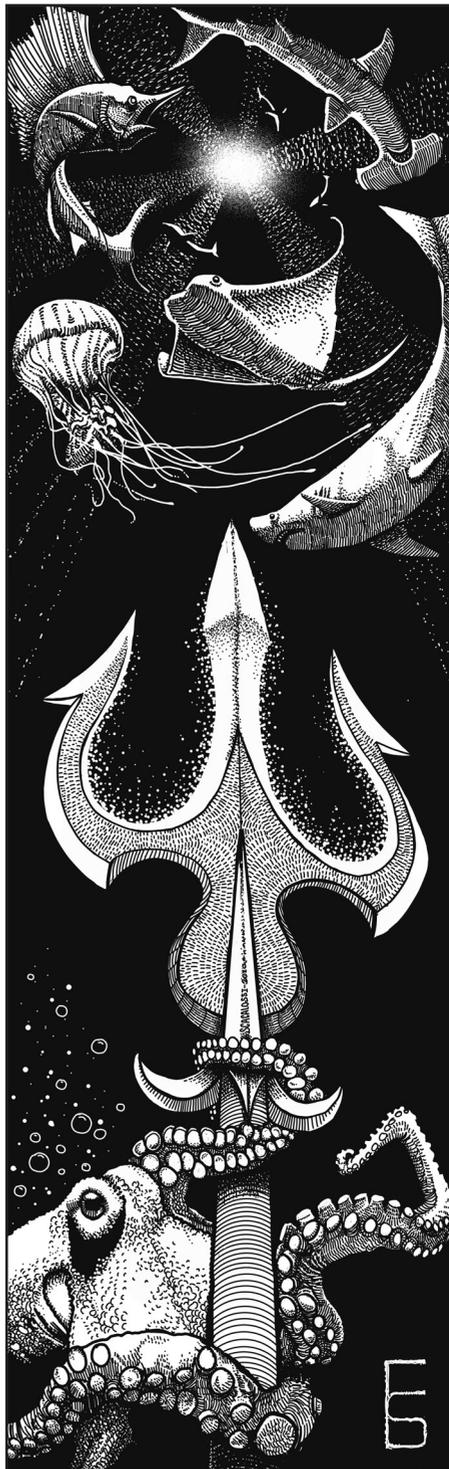
Una fibbia ornamentale per la cintura che si trasforma in un pugnale magico.

- ▶ **Attivazione:** il proprietario deve solo afferrare la fibbia desiderando che diventi un pugnale.
- ▶ **Rimetterlo a posto:** dopo l'uso, la lama può ridiventare una fibbia accostandola alla cintura e desiderando che si trasformi.

## Pugnale +1, da Lancio

Un pugnale finemente bilanciato, ideale per l'uso come arma a distanza.

- ▶ **Gittata (in m):** doppia rispetto al normale: 1,5-6/7-12/13-18.
- ▶ **Danno:** se colpisce quando viene usato come arma a distanza, infligge danno raddoppiato.



## Pugnale +1, Velenoso

Un pugnale che può iniettare magicamente veleno quando colpisce in modo preciso.

► **20 naturale:** sul tiro per colpire indica che il pugnale inietta del veleno alla vittima ( **tiro salvezza contro veleno** per evitare una morte istantanea).

## Pugnale +2, Dentato

Un pugnale dalla lama larga che acquisisce proprietà speciali se impugnato da un semiumano di taglia inferiore a quella umana.

- **Lunghezza:** la lama si estende per formare una spada corta, infliggendo 1d6+2 danni.
- **Contro legno o pietra:** se colpisce un avversario di legno o pietra, la lama infligge il danno massimo.

## Tridente -2, della Bramosia (Maledetto)

Un tridente maledetto che instilla in chiunque lo tocchi un intenso desiderio di immergersi in acque profonde.

- **Maledizione:** chi lo brandisce è subito obbligato a cercare il più vicino specchio d'acqua abbastanza profondo per immergersi completamente.
- **Respirare:** il tridente non conferisce alcuna abilità speciale per respirare sott'acqua.

## Tridenti

Ai fini del combattimento, i tridenti vengono trattati come lance (1d6 danni). Non possono essere lanciati.

## Tridente +1, del Comando dei Pesci

Un tridente incantato con il potere di controllare empaticamente i pesci.

- **Comandare i pesci:** quando si pronuncia la parola di comando, si consuma 1 carica e tutti i pesci entro 18 m devono superare un  **tiro salvezza contro incantesimi** o essere affascinati.
- **Se fallisce il tiro salvezza:** il pesce obbedisce agli ordini empatici di chi brandisce il tridente, che può controllarne movimenti e schema comportamentale (ad es. rabbia, paura, fame, ecc.). Lo charme dura finché il pesce è in grado di vedere il tridente e chi lo brandisce.
- **Se supera il tiro salvezza:** il pesce non è affascinato, ma non si avvicinerà a più di 3 m da chi impugna il tridente.
- **Banchi di pesce:** possono essere trattati come una singola entità invece di effettuare un tiro salvezza per ciascun pesce.
- **Cariche:** 1d4+16.

## Tridente +1, della Sottomissione

Un tridente incantato con il potere di demoralizzare i nemici.

- **Se colpisce:** il bersaglio deve superare un  **tiro salvezza contro incantesimi** o essere demoralizzato. Ciò consuma 1 carica.
- **Bersagli demoralizzati:** devono superare un tiro sul morale per non arrendersi. La perdita di morale dura 2d4 round.
- **Cariche:** 1d4+16.

## Tridente +2, dell'Allarme

Un tridente incantato in grado di avvisare chi lo brandisce della presenza di predatori marini.

- **Individuazione:** a comando, il tridente può individuare tutti i predatori marini ostili entro 72 m (inclusi quelli che stanno cacciando). Ciò richiede 1 round e consuma 1 carica.
- **Cariche:** 1d6+18.

# BACCHETTE, BASTONI, VERGHE

## Bacchette, Bastoni e Verghe Magici

d%	Oggetto
01-15	Bacchetta dei Dardi Incantati
16-30	Bacchetta della Radianza
31-33	Bacchetta del Richiamo
34-45	Bastone dei Boschi
46-52	Bastone della Dissoluzione
53-58	Bastone del Guaritore
59-67	Bastone dello Sciame d'Insetti
68-70	Verga Accattivante
71-79	Verga dell'Assorbimento
80-82	Verga del Colpire
83-88	Verga Inamovibile
89-91	Verga della Parata
92-97	Verga della Potenza Maestosa
98-00	Verga della Resurrezione

## Utilizzo

Se non specificato diversamente nella descrizione dell'oggetto, bacchette, bastoni e verghe possono essere utilizzati dai seguenti tipi di personaggio:

- ▶ **Bacchette:** utilizzatori di magia arcana.
- ▶ **Bastoni:** utilizzatori di magia.
- ▶ **Verghe:** tutti i personaggi.

## Cariche

Se non specificato diversamente nella descrizione dell'oggetto, bacchette, bastoni e verghe contengono le seguenti cariche al loro ritrovamento:

- ▶ **Bacchette:** 2d10 cariche.
- ▶ **Bastoni:** 3d10 cariche.
- ▶ **Verghe:** 1d10 cariche.

## Bacchetta dei Dardi Incantati

Lancia dardi incantati che colpiscono inesorabilmente il bersaglio.

- ▶ **Dardi:** ogni carica materializza un dardo che colpisce inesorabilmente un nemico entro 45 m, infliggendo 1d6+1 danni.
- ▶ **Cariche per round:** è possibile spendere fino a 2 cariche per round.

## Bacchetta della Radianza

Ha tre differenti effetti luminosi.

- ▶ **Luce:** spendendo 1 carica, emana luce per 6 turni in un raggio di 4,5 m. È possibile far emanare la luce da un punto od oggetto entro 36 m.
- ▶ **Luce perenne:** spendendo 2 cariche, emana luce perenne in un raggio di 9 m. È possibile far emanare la luce da un punto od oggetto entro 36 m.
- ▶ **Esplosione di luce solare:** spendendo 3 cariche, materializza un breve bagliore di lucenti raggi solari, emanati da un punto entro 36 m. Le creature non-morte entro 12 m dal bagliore subiscono 6d6 danni. Le creature che vedono il flash devono superare un  **tiro salvezza contro bacchette**  o essere accecate per 1 round.

## Bacchetta del Richiamo

Richiama mostri che seguono il volere del personaggio.

- ▶ **Mostri di 1° livello:** ne richiama 2d4 spendendo 1 carica.
- ▶ **Mostri di 2° livello:** ne richiama 1d6 spendendo 2 cariche.
- ▶ **Mostri di 3° livello:** ne richiama 1d4 spendendo 3 cariche.
- ▶ **Tipò di mostri:** l'arbitro dovrebbe determinare casualmente il tipo di mostri che viene richiamato, per esempio utilizzando le tabelle dei mostri erranti per i dungeon.
- ▶ **Tempo di arrivo:** i mostri richiamati raggiungono la posizione del personaggio in 1d4 round.
- ▶ **Comandare:** i mostri attaccano i nemici come indicato. Se il personaggio è in grado di comunicare con loro, possono eseguire altri compiti.
- ▶ **Durata:** i mostri si dileguano dopo 1 round per livello del personaggio.

## Bastone dei Boschi

Un oggetto dal grande potere druidico, questo bastone può evocare svariati effetti magici ed essere utilizzato in mischia.

- ▶ **Magia druidica:** riservato agli utilizzatori di magia divina con accesso agli incantesimi del druido.
- ▶ **Mischia:** funziona come un bastone +2.
- ▶ **Anima albero:** permette a un grosso albero entro 9 m di prendere vita sotto il controllo di chi impugna il bastone.
- ▶ **Incantesimi:** può lanciare *amicizia con gli animali*, *muro di spine*, *parlare con gli animali*. (Vedere *Advanced Fantasy: Incantesimi del Druido e dell'Illusionista*.)

**Albero animato:** CA 2 [17], DV 8 (36pf), Att 2 × pugno (2d6), THACO 12 [+7], MV 9 m (3 m), TS M8 B9 P10 S10 I12 (8), ML 9, AL Legale, PX 650, NA 1 (1), TT Nessuno

## Bastone della Dissoluzione

Dissolve ogni effetto magico toccato.

▶ **Incantesimi:** se chi ha lanciato l'incantesimo da dissolvere è di livello superiore al 9°, c'è una probabilità del 5% per livello di differenza che il tentativo di dissolvere fallisca.

▶ **Oggetti magici:** a uso singolo (ad es. pozioni o pergamene) vengono distrutti completamente; quelli permanenti (ad es. armature, armi o bacchette) diventano non magici per 1d4 round.

## Bastone del Guaritore

Ha il potere di curare coloro che tocca.

▶ **Magia divina:** riservato agli utilizzatori di magia divina.

▶ **Curare:** ogni utilizzo ha uno dei seguenti effetti:

a. **Cura ferite:** 3d6+3pf.

b. **Cura malattia.**

c. **Cura cecità.**

▶ **Frequenza d'uso:** ogni funzione può essere impiegata al massimo due volte al giorno. Un singolo soggetto può essere influenzato una volta al giorno.

## Bastone dello Sciame d'Insetti

Ha il potere di richiamare uno sciame di insetti mordaci.

▶ **Magia divina:** riservato agli utilizzatori di magia divina.

▶ **Richiamare uno sciame:** un bersaglio entro 18 m +3 m per livello di chi impugna il bastone viene coperto di insetti mordaci. Il bersaglio è incapace di agire per 1 round e subisce 6 danni +1 per livello del proprietario. Dopodiché, lo sciame di insetti si disperde.

▶ **Limitazioni:** le creature di taglia superiore a quella umana o con una CA naturale migliore di 5 [14] non sono influenzate.

## Verga Accattivante

Lusinga creature di ogni tipo.

► **Effetto:** affascina tutte le creature intelligenti entro 6 m (includendo quelle di intelligenza animale).

► **Resistere:** le creature con un livello di intelligenza umano possono effettuare un tiro salvezza contro incantesimi (con una penalità di -2) per resistere.

► **Creature affascinate:** considerano il personaggio un amico fidato e un alleato, intervenendo in sua difesa.

► **Ordini:** se parlano la stessa lingua, il personaggio può dare ordini alle creature affascinate ed essere ubbidito.

► **Natura del soggetto:** una creatura affascinata può ignorare ordini che contraddicono le sue abitudini o il suo allineamento.

► **Ordini suicidi:** una creatura affascinata non ubbidisce mai a ordini suicidi o palesemente autolesionisti.

► **Durata:** 1 turno.

## Verga dell'Assorbimento

Assorbe incantesimi lanciati contro il personaggio e usa l'energia assorbita per lanciare i suoi incantesimi.

► **Restrizione all'uso:** riservato a chi lancia incantesimi (divini o arcani).

► **Assorbimento di incantesimi:** quando viene lanciato un incantesimo sul personaggio, la verga ne assorbe l'energia, annullandone gli effetti. Ciò consuma 1 carica per livello dell'incantesimo. La verga guadagna un egual numero di livelli di energia accumulata.

► **Energia accumulata:** può essere usata per lanciare incantesimi memorizzati dal personaggio. In questo caso, viene speso un numero di livelli di energia accumulata pari al livello dell'incantesimo lanciato. Gli incantesimi così lanciati *non* si cancellano dalla memoria del personaggio.

► **Cariche:** la verga ha 50 cariche.

## Verga del Colpire

Una verga che può essere usata come arma, particolarmente potente contro costrutti e mostri caotici extraplanari.

► **Attaccare:** la verga conta come un oggetto magico +3, infliggendo 1d8 danni.

► **Se usata contro costrutti:** (per esempio i golem). Ogni colpo spende 1 carica e infligge danno doppio. Con un 20 naturale, il costrutto viene distrutto istantaneamente.

► **Se usata contro mostri caotici extraplanari:** con un 20 naturale, viene spesa 1 carica e inflitto danno triplo.

## Verga Inamovibile

Una sbarra di metallo lunga 120 cm con il potere di ancorarsi a un punto nello spazio.

► **In combattimento:** la verga conta come un oggetto magico +2, infliggendo 1d6 danni. Può essere scagliata (gittata: 1,5-6 m/7-12 m/13-18 m).

► **Ancoraggio:** con una parola di comando, la verga si ancora al punto nello spazio occupato in quel momento. Una volta ancorata, può essere mossa solo da un desiderio. (Neanche la gravità sposta la verga.)

► **Rilascio:** una seconda parola di comando permette di spostare la verga.

► **Momento:** se la verga è in movimento quando viene ancorata, continua a spostarsi con la stessa direzione e velocità.

► **Non consuma cariche:** può essere impiegata un numero illimitato di volte.

## Verga della Parata

Una verga di metallo lunga 1,5 m che fornisce capacità offensive e difensive in mischia.

► **Attaccare:** la verga conta come un oggetto magico +2, infliggendo 1d8 danni.

► **Parare:** invece di attaccare, il personaggio può usarla per parare, guadagnando per 1 round un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi in mischia. Non è possibile parare con la verga mentre ci si ritira dalla mischia (vedere *Movimento*, *Combattimento* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

► **Non consuma cariche:** può essere impiegata un numero illimitato di volte.

## Verga della Potenza Maestosa

Una spessa verga di metallo con una testa sferica e una serie di 8 borchie lungo l'asta. Premere le borchie attiva svariati effetti, magici e mondani.

► **Restrizione all'uso:** riservata a personaggi marziali che non lanciano incantesimi (ad es. i guerrieri).

► **Attaccare:** conta come una mazza +2. Se chi la impugna ha una FOR inferiore a 16, il peso della verga causa una penalità di -2 al tiro per colpire.

► **Borchie:** hanno i seguenti effetti:

a. **Paralisi:** spendendo 1 carica, una creatura toccata deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o essere paralizzata per 6 turni.

b. **Paura:** spendendo 1 carica, le creature all'interno di un cono di 18 m (largo 9 all'estremità) devono superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o fuggire in preda al terrore per 10 round.

c. **Risucchio vitale:** spendendo 1 carica, una creatura colpita in mischia (è necessario un tiro per colpire) subisce 2d4 danni. Chi la impugna guadagna lo stesso numero di pf (fino al suo normale massimo).

d. **Spada fiammeggiante +1:** la lama di una spada fiammeggiante spunta dalla sfera, mentre la verga si accorcchia per diventare un'elsa. La spada emana luce in un raggio di 9 m e può essere utilizzata per appiccare il fuoco (va trattata come una torcia). Contro nemici vulnerabili al fuoco, il suo bonus ai tiri per colpire incrementa: +2 contro creature simili a uccelli e creature che non possono rigenerare danni da fuoco; +3 contro creature vegetali e non-morti.

e. **Ascia da battaglia +3:** la lama di un'ascia spunta dalla sfera, mentre la verga si allunga per diventare un manico.

f. **Lancia +2:** una lama spunta dalla sfera, mentre la verga si allunga per diventare un'asta di 1,8 m.

g. **Scala:** la verga si allunga fino a 15 m di lunghezza, con sbarre orizzontali per arrampicarsi su entrambi i lati, appuntite alle estremità. Se entrambe le estremità vengono attaccate a una superficie solida, la verga può sostenere fino a 40.000 monete di peso.

h. **Orientamento:** chi la impugna guadagna immediata consapevolezza dell'altitudine a cui si trova e della direzione del nord.

► **Se vengono spese tutte le cariche:** le borchie da a. a e. smettono di funzionare.

## Verga della Resurrezione

Ha il potere di riportare in vita i morti.

► **Restrizione all'uso:** riservata agli utilizzatori di magia divina.

► **Effetto:** una persona deceduta da meno di 100 anni che si trovi entro 36 m viene riportata in vita con tutti i suoi pf. Il numero di cariche spese dipende dalla razza della persona (vedere tabella).

► **Frequenza d'uso:** può essere impiegata al massimo una volta al giorno.

### Verga della Resurrezione: Cariche per Utilizzo

Razza del Soggetto	Cariche
Elfo (inclusi i drow)	4
Gnomo (inclusi gli svirfneblin)	3
Halfling	2
Mezzelfo	2
Mezzorco	4
Nano (inclusi i duergar)	3
Umano	1
Altro	4

# OGGETTI MISTI

## Oggetti Misti Magici

### d% Oggetto

- 01 Acqua della Purezza
- 02 Alambicco dell'Alchimista
- 03 Amuleto Piumato
- 04 Amuleto di Protezione dalla Possessione
- 05 Apparato del Granchio
- 06 Barca Pieghevole
- 07 Borsa della Trasformazione
- 08 Borsellino dell'Abbondanza Monetaria
- 09 Bracciali dell'Armatura
- 10 Bracciali dell'Indifeso
- 11 Brocca dei Liquidi Infiniti
- 12 Buco Portatile
- 13 Campana dell'Apertura
- 14 Campana dell'Insaziabilità
- 15 Candela dell'Invocazione
- 16 Caraffa dell'Acqua Infinita
- 17 Ciondolo della Proiezione del Pensiero
- 18 Collana dell'Adattamento
- 19 Collana delle Palle di Fuoco
- 20 Collana dello Strangolamento
- 21 Corda dell'Intralcio
- 22 Corda dello Strangolamento
- 23 Corno delle Frane
- 24 Corno dei Marinidi
- 25 Corno della Schiuma
- 26 Corno del Valhalla
- 27 Cubo di Forza
- 28 Cubo di Resistenza al Gelo
- 29 Fermaglio Protettivo
- 30 Ferri di Cavallo della Velocità

### d% Oggetto

- 31 Ferri di Cavallo di uno Zefiro
- 32 Fiasca di Ferro
- 33 Filatterio della Longevità
- 34 Filatterio della Fedeltà
- 35 Filatterio del Tradimento
- 36 Flauto delle Fogne
- 37 Fortezza Istantanea
- 38 Freccia Localizzante
- 39 Gemma dell'Attrazione dei Mostri
- 40 Gemma della Luce
- 41 Gemma della Sfaccettatura Immacolata
- 42 Gemma della Visione
- 43 Grimorio Vacuo
- 44 Guanti della Destrezza
- 45 Guanti del Nuoto e dell'Arrampicata
- 46 Incenso della Meditazione
- 47 Incenso dell'Ossessione
- 48 Lenti dell'Aquila
- 49 Lenti dello Charme
- 50 Lenti della Pietrificazione
- 51 Lenti della Vista Microscopica
- 52 Liber del Potere Arcano
- 53 Libro dell'Abietta Corruzione
- 54 Libro degli Incantesimi Infiniti
- 55 Libro della Sublime Santità
- 56 Lira della Costruzione
- 57 Mantello di Difesa
- 58 Mantello della Manta
- 59 Mantello del Veleno
- 60 Mantello del Volo
- 61 Mazzo delle Tante Cose

## Oggetti Misti Magici (Cont.)

### d% Oggetto

62	Olio dell'Intangibilità
63	Olio della Scivolosità
64	Perla del Potere
65	Perla della Saggezza
66	Pietra Fortunata
67	Pietra della Zavorra
68	Pietre di Ioun
69	Polvere dell'Apparizione
70	Polvere della Sparizione
71	Polvere della Tosse e degli Starnuti
72	Pozzo dei Mondi
73	Rete dell'Intrappolamento
74	Rete dell'Intrappolamento Acquatico
75	Scarabeo del Caos
76	Scarabeo della Furia
77	Scarabeo della Morte
78	Sega dell'Abbattimento
79	Sfera dell'Annientamento
80	Sfera di Cristallo Ipnotica
81	Specchio dell'Antagonismo

## Acqua della Purezza

Una fiala di liquido scintillante con il potere di trasmutare altri liquidi in pura acqua potabile.

- ▶ **Utilizzo:** la fiala di acqua della purezza deve essere versata nel liquido da purificare. Il volume trasmutato dipende dal tipo di liquido.
- ▶ **Sale o acqua impura:** fino a 3.000 m<sup>3</sup>.
- ▶ **Acido:** fino a 30 m<sup>3</sup>.
- ▶ **Pozioni:** una pozione. (Viene resa non magica).
- ▶ **Liquido avvelenato:** fino a 6 litri.

### d% Oggetto

82	Specchio delle Capacità Mentali
83	Statuetta del Potere Meraviglioso
84	Stivali Danzanti
85	Talismano della Cancrena
86	Talismano della Protezione dal Veleno
87	Talismano della Rimarginazione
88	Talismano della Salute
89	Talismano della Sfera
90	Tamburi del Tuono
91	Tappeto del Soffocamento
92	Tinture Meravigliose
93	Tunica dell'Arcimago
94	Tunica del Camuffamento
95	Tunica dei Colori Scintillanti
96	Tunica dell'Impotenza
97	Tunica degli Occhi
98	Tunica degli Oggetti Utili
99	Unguento Rigenerante
00	Vanga dello Scavo Possente

## Alambicco dell'Alchimista

Un misurino di vetro contenente 1d4+1 strati di liquido. Ogni strato ha gli effetti di una pozione magica.

- ▶ **Tipi di pozione:** l'arbitro ne seleziona casualmente 1d4+1. (Sono possibili duplicati ed effetti nocivi.)
- ▶ **Mescita delle pozioni:** avviene sempre seguendo l'ordine degli strati.
- ▶ **Mischiare le pozioni:** è pericoloso. Vedere *Pozioni, Oggetti Magici in Old-School Essentials Classic Fantasy*.
- ▶ **Ricarica:** una volta che tutti gli strati sono stati versati, il liquido si rinnova in un numero di giorni pari a quello delle pozioni nell'alambicco.
- ▶ **Scadenza:** ogni mese, l'alambicco smette di essere in grado di produrre lo strato più basso di liquido, finché non perde del tutto il suo potere magico.

## Amuleto Piumato

Una piccola piuma che produce un effetto magico quando viene lanciata.

- **Tipo di amuleto:** quando viene trovato, tirare 1d20 sulla tabella sottostante per determinarne il potere.
- **Una sola volta:** scompare dopo l'uso.

### Amuleto Piumato: Tipo

d20	Tipo di Amuleto
1-5	Albero
6-9	Ancora
10-12	Barca a Forma di Cigno
13-14	Frusta
15-17	Uccello
18-20	Ventaglio

### Amuleto dell'Albero

Fa in modo che una grande quercia si manifesti improvvisamente (1,8 m di diametro del tronco, 18 m d'altezza, 12 m di diametro in cima).

### Amuleto dell'Ancora

Fa in modo che un vascello acquatico rimanga ancorato per 1 giorno (o finché non viene liberato) nel luogo in cui è stato usato l'amuleto.

### Amuleto della Barca a Forma di Cigno

Evoca una barca simile a un cigno per 24 ore. Può navigare senza equipaggio o vento con una velocità di 72 m (24 m). La barca può ospitare fino a 32 persone, ha una CA di 7 [12] e (1d6+3)×10 punti scafo.

### Amuleto della Frusta

Evoca una grossa frusta di cuoio che attacca da sola per un massimo di 6 turni, seguendo gli ordini del personaggio.

- **Attacchi:** THAC0 13 [+6]. Può colpire anche avversari vulnerabili solo alla magia.
- **Danno:** 1d6+1. **Tiro salvezza contro incantesimi** per non essere intralciato (inca-pace di muoversi o agire) per 1d6+1 round.

### Amuleto dell'Uccello

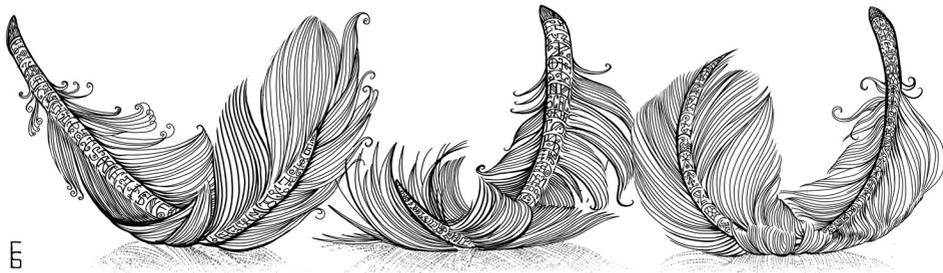
Evoca un gigantesco uccello per 24 ore. È possibile ordinarlo di scacciare dei volatili aggressivi o di trasportare il personaggio.

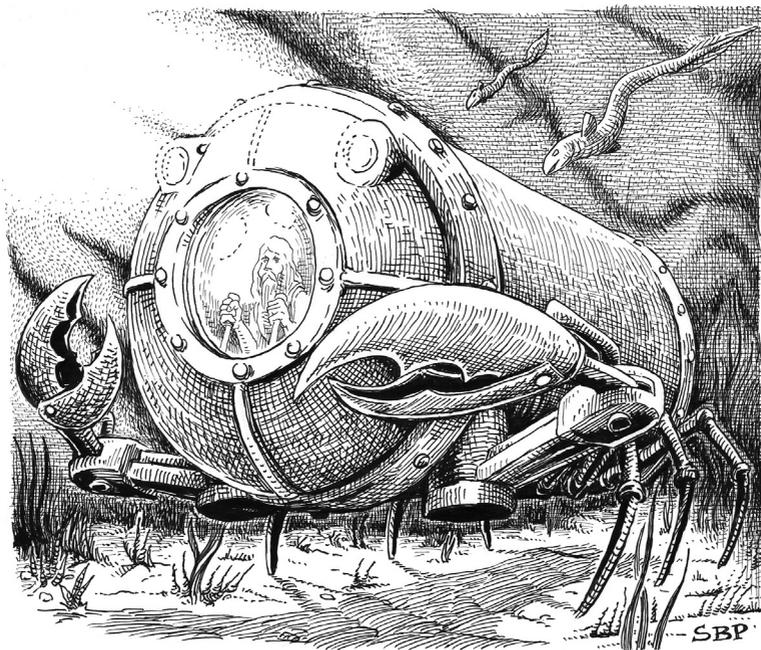
- **Capacità di Movimento:** 144 m (48 m) volando.
- **Trasportare:** l'uccello è abbastanza forte da portare un animale enorme (ad es. un mammut) o una combinazione di creature più piccole.
- **Attaccare:** non si può ordinare all'uccello di attaccare.

### Amuleto del Ventaglio

In mare, evoca un grande ventaglio ondeggiante a cui si può ordinare una delle seguenti attività per un massimo di 8 ore:

- **Propellere:** un singolo vascello viene spinto da venti sostenuti, che incrementano di metà la sua velocità di navigazione.
- **Calmare:** in condizioni di tempesta, burrasca o vento forte, può creare un'area di calma o venti più leggeri. (Ciò non influenza la dimensione delle onde durante una tempesta.) (Vedere *Avventure Marittime* in *Old-School Essentials Classic Fantasy* per i dettagli sulla navigazione e il vento.)





## Amuleto di Protezione dalla Possessione

Un amuleto che impedisce agli spiriti incorporei di entrare nel corpo di chi lo indossa e possederlo.

- ▶ **Giara magica:** l'incantesimo del mago *giara magica* (vedere *Incantesimi del Mago* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*) non può influenzare chi lo indossa.
- ▶ **Possessione dei fantasmi:** l'attacco di un fantasma che causa possessione non ha effetto su chi lo indossa. (Vedere *Advanced Fantasy: Mostri*.)

## Apparato del Granchio

Un grande cilindro di ferro (alto 180 cm e largo 120) che funge da veicolo meccanico acquatico, simile a un granchio gigante.

- ▶ **Portello di ingresso segreto:** posto su un lato, permette di accedere all'apparato.
- ▶ **Leve:** si trovano dentro l'apparato, con i seguenti effetti:
  - a. **Estendere/ritrarre zampe e coda:** con zampe e coda in estensione, l'apparato

ha una capacità di movimento di 18 m (6 m) sulla terra o in acqua.

- b. **Scoprire/coprire l'oblo anteriore.**
- c. **Scoprire/coprire gli obli laterali.**
- d. **Estendere/ritrarre le chele:** quando sono estese, l'apparato può attaccare.
- e. **Far scattare le chele:** due attacchi per round, THAC0 19 [0], 2d6 danni.
- f. **Movimento avanti/indietro.**
- g. **Girare a destra/sinistra.**
- h. **Emersione/immersione in acqua.**
- i. **Aprire/chiudere gli occhi:** proiettano luce nel raggio di 9 m attorno all'apparato.
- j. **Aprire/chiudere il portello segreto:** quando è chiuso, l'apparato è a tenuta stagna.

▶ **Statistiche di combattimento:** l'apparato è trattato come un mezzo di trasporto (vedere *Mezzi di Trasporto* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*) con CA 0 [19] e 40 punti scafo.

▶ **Equipaggio:** fino a due persone di taglia umana.

▶ **Aria:** una volta sigillato, c'è aria sufficiente per 1d4+1 ore (il doppio con una sola persona all'interno).

## Barca Pieghevole

Una scatola di legno dall'aspetto ordinario (un cubo di circa 30 cm) che si spiega magicamente per formare una barca o nave pronunciando la parola di comando.

► **Barca:** una parola di comando fa in modo che la scatola si spieghi per formare un piccolo battello fluviale (lunghezza 3 m, larghezza 120 cm, pescaggio 60 cm), con remi, una vela e un'ancora. La barca può trasportare fino a 4 personaggi di taglia umana e fino a 5.000 monete di carico. Ha una capacità di movimento di 45 m (15 m) a remi e 72 m (24 m) a vela, CA 8 [11] e 1d10+10 punti scafo.

► **Nave:** un'altra parola di comando fa in modo che la scatola si spieghi per formare una piccola barca a vela (lunghezza 7,2 m, larghezza 2,4 m, pescaggio 1,8 m), con 5 paia di remi, una vela, una cabina e un'ancora. La nave può trasportare fino a 15 personaggi di taglia umana e fino a 15.000 monete di carico. Ha una capacità di movimento di 54 m (18 m) a remi e 108 m (54 m) a vela, CA 8 [11] e 1d20+20 punti scafo.

► **Ripiegare:** la nave o barca si ripiega in una scatola quando viene pronunciata una terza parola di comando.

## Borsa della Trasformazione

Un piccolo sacco dall'aspetto normale in grado di contenere magicamente oggetti di grande peso e dimensioni. La sua magia è instabile e dopo un po' di tempo trasmuterà gli oggetti che vi vengono riposti.

► **Dimensioni:** può portare oggetti fino a 300×150×90 cm.

► **Peso:** può portare fino a 10.000 monete.

► **Quando è piena:** pesa 600 monete.

► **Magia instabile:** dopo essere stata usata per 1d6 giorni, diventa maledetta.

► **Maledizione:** quando la maledizione è attiva, gli oggetti preziosi nella borsa vengono trasformati in oggetti senza valore (ad es. i metalli preziosi in piombo, le gemme in sassi, gli oggetti magici in normali, ecc.).

## Borsellino dell'Abbondanza Monetaria

Una piccola sacca di pelle con il potere di duplicare le monete piazzate al suo interno.

► **Quando viene ritrovato:** è riempito da 26 monete di ogni tipo (mr, ma, me, mo, mp).

► **Riempimento:** ogni mattina duplica qualunque moneta lasciata al suo interno, producendo fino a 25 monete per ogni tipo che contiene (ad es. se contiene una singola moneta doro, il giorno seguente conterrà 26 mo).

► **Se viene svuotato completamente:** perde definitivamente il suo potere magico.

## Bracciali dell'Armatura

Bracciali incantati che conferiscono a chi li indossa la protezione di un'armatura.

► **CA conferita:** 8-1d4 [11+1d4]. (La CA conferita da ogni paio di bracciali è fissa.)

► **Indossarli con un'armatura:** non garantisce alcun beneficio.

## Bracciali dell'Indifeso

Bracciali maledetti che sembrano conferire a chi li indossa la protezione di un'armatura, rendendolo invece vulnerabile.

► **Indossati inizialmente:** conferiscono CA 5 [14] finché il personaggio non indossa un'armatura.

► **Combattimento pericoloso:** una volta che chi li indossa si trova in una situazione di combattimento pericolosa, la maledizione si attiva.

► **Maledizione della vulnerabilità:** quando si attiva, la CA di chi li indossa diventa 9 [10] e si annulla ogni bonus dovuto alla DES o ad altre protezioni magiche.

► **Rimozione:** una volta che la maledizione è attiva, il personaggio non può togliersi i bracciali. La maledizione può essere rimossa solo con la magia (ad es. *rimuovi maledizione*).

## Brocca dei Liquidi Infiniti

Una brocca di vetro o ceramica da cui possono scaturire liquidi differenti a comando.

► **Nominare un liquido:** a voce alta inclinando la brocca per mescolare le quantità indicate:

- a. **Aceto:** fino a 8 litri.
- b. **Acido:** fino a 1 fiala. Abbastanza da sciogliere un'area di 30×30 cm di legno o metallo nel giro di 1 turno.
- c. **Acqua dolce:** fino a 32 litri.
- d. **Acqua salata:** fino a 64 litri.
- e. **Birra:** fino a 16 litri.
- f. **Olio:** fino a mezzo litro.
- g. **Veleno:** fino a 1 fiala. Se ingerito, la vittima subisce 40pf di danno (**tiro salvezza contro veleno** per dimezzare). Probabilità del 40% di riconoscere il veleno dall'odore prima di berlo.
- h. **Vino:** fino a 4 litri.

► **Velocità di miscela:** fino a 0,5 l a round.

► **Frequenza d'uso:** si può mescolare ogni tipo di liquido fino a una volta al giorno.

## Buco Portatile

Un cerchio di fine tessuto nero del diametro di 1,8 m, trovato spesso ripiegato a mo' di fazzoletto. Può essere posizionato su una superficie (pavimento, parete, soffitto, ecc.) per materializzare un buco extradimensionale.

► **Posizionato su una superficie:** crea un buco del diametro di 1,8 m e profondo 3.

► **Raccoglierlo:** mentre è posizionato su una superficie, può essere raccolto da una creatura all'interno o all'esterno di esso. A quel punto, il buco scompare dalla superficie su cui era stato piazzato.

► **Ciò che si trova dentro il buco:** quando viene raccolto, rimane in uno spazio extradimensionale.

► **Creature viventi nel buco:** possono spiegare il tessuto (se lo posseggono) per ricreare il buco nella sua ultima posizione. Il buco contiene abbastanza aria per 1 turno.



## Campana dell'Apertura

Un tubo di metallo cavo lungo 30 cm con il potere di aprire lacci, lucchetti, portali, ecc. quando viene suonato.

► **Aprire:** ogni volta che la campana viene percossa e lasciata risuonare per 1 minuto, un portale, lucchetto, coperchio, sbarra, ecc. (a scelta dell'utilizzatore) si apre.

► **Rumore:** ogni volta che la campana viene suonata, c'è una probabilità di 1-su-6 che vengano attratti dei mostri erranti.

► **Lucchetti magici:** gli incantesimi *blocca porta* e *chiavistello del mago* sono annullati (il secondo solo se lanciato da un personaggio di livello inferiore al 9°).

► **Cariche:** dopo essere stata suonata per 4d20 volte, la campana va in frantumi.

## Campana dell'Insaziabilità

Un tubo di metallo cavo lungo 30 cm che provoca una fame esasperante quando viene suonato.

► **Creature influenzate:** tutte quelle entro 18 m.

► **Creature che hanno del cibo:** lasciano cadere ciò che tengono in mano e consumano immediatamente tutto il cibo disponibile per 1d6 round.

► **Creature senza cibo:** si muovono il più velocemente possibile verso il punto in cui è stata suonata la campana, cercando poi di uccidere e mangiare chiunque sia presente.

► **Saziare la fame:** ogni round in cui mangia, una creatura può effettuare un  **tiro salvezza contro incantesimi**  per porre fine alla fame.

## Candela dell'Invocazione

Candele appositamente consacrate e associate a uno specifico allineamento (determinato casualmente). Quando accendono la candela, i personaggi di quell'allineamento guadagnano dei benefici.

► **Se accesa da un utilizzatore di magia divina:** finché la candela brucia, il personaggio è in grado di memoriz-

zare e lanciare incantesimi come se avesse due livelli di esperienza aggiuntivi. Quando la candela si spegne, tutti gli incantesimi memorizzati che il personaggio normalmente non potrebbe lanciare sono persi.

► **Se accesa da un altro personaggio:** finché la candela brucia, esso ha un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.

► **Durata:** la candela brucia per un totale di 4 ore. Può essere spenta e riaccesa.

## Caraffa dell'Acqua Infinita

Una fiaschetta con tappo che, quando si pronuncia la giusta parola di comando, fa sgorgare acqua dolce o salata a tre diverse velocità.

► **Rivolo:** uno sgocciolo di 4 litri per round.

► **Fontana:** una fontana di 20 litri per round, alta 1,5 m.

► **Geyser:** un getto di 120 litri per round, lungo 6 m. Chiunque tenga la caraffa deve superare un tiro su FOR ogni round o essere buttato a terra dalla potenza del geyser.

► **Attaccare:** il geyser conta come attacco a distanza (6 m di gittata) che infligge 1d2 danni.

► **Riempire spazi:** il geyser riempie un cubo con spigolo di 3 m ogni 4 turni.

► **Fermare il flusso:** una parola di comando ferma lo scorrere dell'acqua, permettendo di rimettere il tappo.





## Ciondolo della Proiezione del Pensiero

Un medaglione attaccato a una catena, incantato con il potere di leggere il pensiero e al contempo maledetto in modo da proiettare i pensieri di chi lo indossa verso gli altri.

- ▶ **Focalizzare:** chi indossa il ciondolo può concentrarsi per 1 round su una creatura entro 9 m.
- ▶ **Resistere all'effetto:** a discrezione dell'arbitro, il bersaglio può effettuare un  **tiro salvezza contro incantesimi**.
- ▶ **Concentrazione:** chi indossa il ciondolo può muoversi mentre sta leggendo il pensiero, ma non lanciare incantesimi o attaccare.
- ▶ **Proiezione del pensiero:** quando il ciondolo viene usato, probabilità di 5-su-6 che la maledizione proietti i pensieri di chi lo indossa a chiunque si trovi entro 9 m, segnalando così la sua presenza.

## Collana dell'Adattamento

Una pesante catena con medaglione che conferisce a chi la indossa la capacità di sopravvivere senza respirare.

- ▶ **Gas:** non influenzano chi la indossa.
- ▶ **Acqua o vuoto:** chi la indossa può sopravvivere sott'acqua, nel vuoto o in ogni altro ambiente privo d'aria.

## Collana delle Palle di Fuoco

Un medaglione, all'apparenza di poco valore, che permette di lanciare palle di fuoco.

- ▶ **Tipo di collana:** quando viene ritrovata, tirare 1d20 per determinarne i poteri.
- ▶ **Indossandola:** chi lo fa può percepirne la vera forma: una catena d'oro a cui sono appese piccole sfere dorate.
- ▶ **Tirare le sfere:** possono essere staccate e lanciate a una distanza massima di 21 m, esplodendo come palle di fuoco.
- ▶ **Dimensione delle sfere:** quelle più grandi rilasciano palle di fuoco più potenti quando esplodono.
- ▶ **Palle di fuoco:** infliggono il danno indicato a chiunque si trovi nel raggio di 6 m ( **tiro salvezza contro incantesimi** per dimezzare).
- ▶ **Se chi la indossa è ferito da fuoco magico:** deve effettuare un  **tiro salvezza contro incantesimi**. Se il tiro fallisce, tutte le sfere dorate rimaste esplodono immediatamente.

## Collana delle Palle di Fuoco: Tipo

### d20 Palle di Fuoco e Danni

1-4 1x5d6, 2x3d6

5-8 1x6d6, 2x4d6, 2x2d6

9-12 1x7d6, 2x5d6, 4x3d6

13-16 1x8d6, 2x6d6, 2x4d6, 4x2d6

17-18 1x9d6, 2x8d6, 2x5d6, 2x3d6

19 1x10d6, 2x8d6, 2x6d6, 4x4d6

20 1x11d6, 2x9d6, 2x7d6, 2x5d6, 2x3d6

## Collana dello Strangolamento

Una favolosa collana ingioiellata, maledetta in modo da strangolare chi la indossa.

- ▶ **Indossandola:** la collana si stringe attorno al collo del personaggio, infliggendo 6 punti di danno per round.
- ▶ **Rimozione:** si può farlo solo con la magia (ad es. *rimuovi maledizione*).
- ▶ **Se il personaggio muore:** la collana rimane stretta al suo posto finché il cadavere non si è decomposto (circa 1 mese). Poi si allenta, pronta per un'altra vittima.

## Corde dell'Intralcio

Una corda lunga 15 m con il potere di intralciare i nemici.

- ▶ **Ordini:** il proprietario può ordinare alla corda di intralciare fino a 8 creature di taglia umana (o un numero di creature più grandi o più piccole equivalenti).
- ▶ **Gittata:** fino a 6 m in avanti o 3 m in altezza.
- ▶ **Tiro salvezza:** ogni bersaglio può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per evitare di essere intralciato.
- ▶ **Creature intralciate:** sono del tutto bloccate, incapaci di muoversi, lanciare incantesimi o liberarsi in qualunque modo.
- ▶ **Tagliare la corda:** ha CA -2 [21] e 22pf. Se tagliata, la corda diventa non magica.
- ▶ **Rigenerazione:** la corda ripara in 6 turni i danni subiti.

## Corde dello Strangolamento

Una corda maledetta lunga 15 m che strangola chi cerca di attivare la sua magia.

- ▶ **Ordini:** impartire ordini alla corda tenendola in mano ne attiva la maledizione.
- ▶ **All'attivazione:** la corda prende vita e cerca di strangolare il personaggio che la tiene in mano più 1d4 altri entro 3 m.
- ▶ **Tiro salvezza:** ogni vittima può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per evitare di essere intralciata.



▶ **Creature strangolate:** subiscono 2d6 danni per round, non possono lanciare incantesimi e sono incapaci di liberarsi in alcun modo.

▶ **Liberare le vittime:** *dissolvi magie* costringe la corda a liberare le sue vittime, così come tagliarla.

▶ **Tagliare la corda:** ha CA -2 [21] e 22pf. Se tagliata, la corda diventa non magica.

## Corno delle Frane

Un corno musicale o da caccia con il potere di causare crolli quando viene suonato.

- ▶ **Senza la parola di comando:** la frana avviene direttamente sopra il personaggio.
- ▶ **Con la parola di comando:** il personaggio può mirare una sezione del soffitto entro 18 m. Probabilità del 90% che la frana avvenga nell'area desiderata e del 10% che avvenga direttamente sopra il personaggio.
- ▶ **All'aperto:** se viene suonato senza pronunciare la parola di comando, una salva di 2d6 pietre piove sul personaggio. Ognuna infligge 1d6 danni.
- ▶ **Al coperto / sottoterra:** il soffitto crolla, infliggendo 6d6 danni a chiunque si trovi nel raggio di 3 m. (**Tiro salvezza contro paralisi** per dimezzare.)

## Corno dei Marinidi

Una grande conchiglia che ha potere sui mari e le creature che li abitano. Ogni volta che viene suonata, è possibile invocare uno dei seguenti effetti.

- ▶ **Calmare il mare mosso:** nel raggio di 1,5 km.
- ▶ **Richiamare cavalcature:** 6d6 ippocampi o cavallucci marini giganti (vedere *Advanced Fantasy: Mostri*) arrivano per mettersi al servizio del personaggio. (Funziona solo in luoghi dove vivono questi animali.)
- ▶ **Panico:** fa scappare per 3d6 turni le creature marine entro 72 m ( **tiro salvezza contro incantesimi**).
- ▶ **Frequenza d'uso:** una volta al giorno. (I marinidi possono suonare il corno fino a tre volte al giorno.)
- ▶ **Allerta i marinidi:** tutti quelli entro 4,5 km sentono il suono del corno.

## Corno della Schiuma

Uno strumento musicale dall'aspetto ordinario, maledetto in modo da ostacolare il proprietario se viene suonato in circostanze pericolose.



- ▶ **In circostanze normali:** suonare il corno non ha alcun effetto speciale.
- ▶ **In circostanze pericolose:** (ad es. in presenza di mostri ostili). Suonare il corno fa schiumare da esso una massa di bolle che copre la testa del personaggio, causandogli cecità per 2d10 round.

## Corno del Valhalla

Un corno da caccia di metallo intarsiato che evoca dei berserker per combattere a fianco del personaggio.

- ▶ **Frequenza d'uso:** una volta alla settimana.
- ▶ **Tipo di corno:** quando viene trovato, tirare sulla tabella sottostante per determinarne l'esatto potere.
- ▶ **Berserker:** il loro numero e DV sono mostrati nella tabella sottostante.
- ▶ **Durata:** i berserker rimangono finché non vengono uccisi, hanno ucciso i loro nemici o è passata 1 ora.
- ▶ **Limitazioni di classe:** tutti i personaggi possono suonare il corno d'argento, ma gli altri tipi sono riservati solo a chierici, guerrieri e ladri, come indicato nella tabella.
- ▶ **Personaggi di altre classi:** se un personaggio di una classe non autorizzata suona il corno, i berserker evocati lo attaccano.

### Corno del Valhalla: Tipo

Berserker				
d%	Tipo	Numero	DV	Classi
01-40	Argento	2d4+2	2	Tutte
41-75	Ottone	2d4+1	3	C, G, L
76-90	Bronzo	2d4	4	C, G
91-00	Ferro	1d4+1	5	G

**Berserker:** CA 4 [15], DV da 2 a 5 (6pf per DV), Att 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), THAC0 19 [0] (DV 1-3) o 18 [+1] (DV 4-5), MV 36 m (12 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (DV 1-3) o M10 B11 P12 S13 I14 (DV 4-5), ML 12, AL Neutrale, PX 10/20/35/75/175, NA Vedere sopra, TT Nessuno

- ▶ **Armi:** 50% hanno spade e lance, 50% hanno asce da battaglia e lance.

## Cubo di Forza

Un cubo in osso, avorio o pietra con spigolo di 1,5 cm. Premerne una faccia attiva un campo di forza cubico con spigolo di 3 m attorno al personaggio.

- **Premere le facce:** ogni faccia del cubo attiva o disattiva il campo di forza, con vari effetti (vedere tabella).
- **Cariche:** il cubo ha 36 cariche al giorno. Attivare il campo di forza consuma un certo numero di cariche per turno (vedere tabella).
- **Bloccare altri effetti:** diversi da quelli elencati nella tabella è possibile, al costo di cariche aggiuntive: proiettile di catura / macigno lanciato: 1 carica; *muro di fuoco* / rogo non magico: 2; *palla di fuoco* / *passa-pareti*: 3; *fulmine magico*: 4; corno distruttore / *disintegrazione*: 6.

### Cubo di Forza: Effetti per Lato

#	Cariche	Movimento	Respinge
1	1	36 m (12 m)	Gas, vento
2	2	27 m (9 m)	Materiale non vivente
3	3	18 m (6 m)	Cose viventi
4	4	9 m (3 m)	Magia
5	6	9 m (3 m)	Tutte le cose
6	0	Normale	Si disattiva

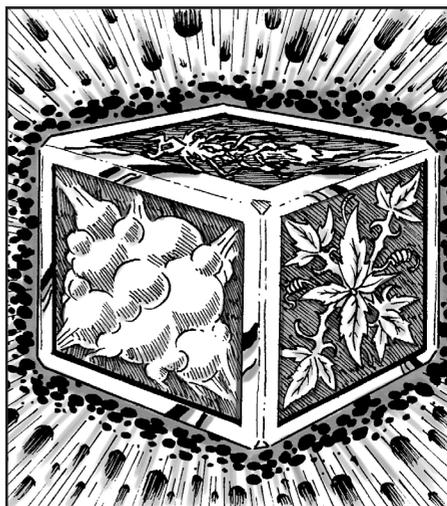
**Cariche:** cariche spese per turno.

**Movimento:** capacità di movimento massima mentre un campo di forza di questo tipo è attivo.

## Cubo di Resistenza al Gelo

Un cubo in osso, avorio o pietra con spigolo di 1,5 cm. Premerne una faccia attiva un campo protettivo cubico con spigolo di 3 m attorno al personaggio.

- **Dentro al campo:** si mantiene una temperatura ambiente piacevole, anche quando le condizioni esterne diventano molto più rigide.



- **Attacchi basati sul freddo:** sono assorbiti dal campo. Se vengono assorbiti più di 50pf di danno in 1 turno, il campo collassa e non può essere riattivato per 1 ora.

## Fermaglio Protettivo

Un fermaglio d'oro o d'argento (solitamente non ingioiellato) che protegge chi lo indossa dai *dardi incantati* (provenienti da incantesimi, bacchette, ecc.).

- **Assorbimento del danno:** i *dardi incantati* puntano e colpiscono il bersaglio normalmente, ma la spilla assorbe il danno inflitto.
- **Protezione limitata:** una volta che la spilla ha annullato 101pf di danno inflitto da *dardi incantati*, il suo potere è esaurito.
- **Una volta esaurito il potere:** la spilla si dissolve, diventando del tutto inutile.

## Ferri di Cavallo della Velocità

Ferri di cavallo che raddoppiano la capacità di movimento dell'animale quando vengono inchiodati.

- **Complementari:** la magia dei ferri ha effetto solo se sono indossati tutti e 4.

## Ferri di Cavallo di uno Zefiro

Ferri di cavallo che consentono all'animale di fluttuare leggermente sopra il terreno.

- **Acqua:** il cavallo può muoversi su di essa come se fosse su terreno solido.
- **Tracce:** il cavallo non ne lascia.
- **Complementari:** la magia dei ferri ha effetto solo se sono indossati tutti e 4.

## Fiasca di Ferro

Una fiasca di ferro, decorata con rune d'argento e chiusa con un tappo di ottone su cui è inciso un sigillo. Se viene utilizzata la parola di comando appropriata, ha il potere di intrappolare e soggiogare un essere extraplanare.

- **Quando viene trovata:** probabilità del 50% che una creatura (ad es. un elementale, jinn, ifrit, segugio invisibile o altra creatura di origine extraplanare) sia già intrappolata nella fiaschetta.
- **Rimuovere il tappo:** libera l'eventuale creatura intrappolata. Se il personaggio pronuncia la parola di comando, la creatura è costretta a servire per 1 turno. Se la parola di comando non viene pronunciata, la

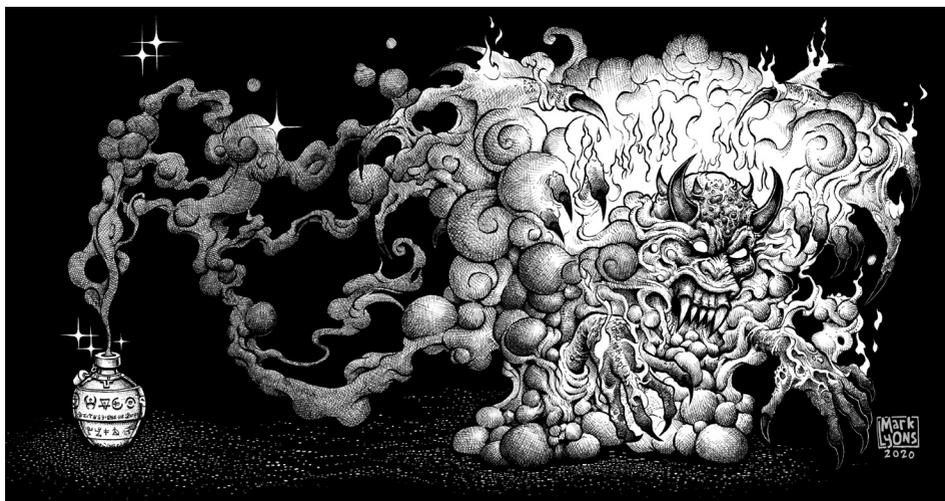
reazione della creatura dovrebbe essere determinata casualmente (vedere *Incontri in Old-School Essentials Classic Fantasy*).

- **Intrappolare creature:** se la fiaschetta è vuota, è possibile intrappolare una creatura extraplanare entro 18 m togliendo il tappo e pronunciando la parola di comando. La creatura può effettuare un  **tiro salvezza contro incantesimi** per resistere. Se è stata intrappolata nella fiaschetta in precedenza, guadagna un bonus di +2 al tiro e diventa totalmente ostile.

## Filatterio della Fedeltà

Una scatoletta contenente strisce di pergamena con scritti sacri. Può avvertire un utilizzatore di magia divina di azioni od oggetti che potrebbero attirare lo sfavore della divinità.

- **Indossarlo:** deve essere avvolto al braccio.
- **Utilizzo:** il personaggio deve contemplare brevemente un oggetto o corso d'azione.
- **Avvertimento:** il filatterio avvisa il personaggio se il corso d'azione od oggetto contemplato comporterebbe un cambio di allineamento o lo farebbe incorrere in altro modo nello sfavore della divinità.





## Flauto delle Fogne

Un flauto di legno a più canne con il potere di richiamare e controllare i ratti.

► **Suonare:** una specifica melodia, imparata in precedenza (trattata come parola di comando), attiva l'effetto magico.

► **Richiami:** se entro 120 m ci sono dei ratti, suonare la melodia corretta richiama 1d6×10 ratti giganti o 3d6×10 ratti normali (vedere *Mostri in Old-School Essentials Classic Fantasy*).

► **Arrivo:** i ratti richiamati si muovono verso la posizione del personaggio con una capacità di movimento di 15 m per round.

► **Controllo:** finché continua a suonare il flauto, probabilità del 95% che i ratti obbediscano ai comandi mentali del personaggio.

► **Smettendo di suonare:** i ratti se ne vanno immediatamente. Se la musica ricomincia, probabilità del 70% che i ratti obbediscano nuovamente al personaggio e del 30% che lo attacchino.

► **Ratti controllati:** il flauto può anche essere suonato per togliere il controllo di un gruppo di ratti a qualcun altro (ad es. un vampiro o un topo mannaro), con una probabilità di successo del 30% per round. L'altra creatura può quindi tentare di riprendere il controllo, sempre con il 30% di probabilità per round.

## Fortezza Istantanea

Un cubetto di metallo in grado di trasformarsi in una torre quadrata metallica alta 9 m e larga 6.

► **Parole di comando:** una attiva la torre e un'altra la disattiva, riportandola alla forma di cubetto metallico.

► **All'attivazione:** la torre finisce di espandersi in 1 round. Chiunque (eccetto il proprietario) si trovi entro 6 m deve superare un  **tiro salvezza contro paralisi** o subire 10d6 danni.

► **Esterno:** la fortezza ha tre piani, feritoie su tutti i lati, un singolo ingresso a livello del terreno e un parapetto merlato in cima.

► **Entrare:** la porta si apre solo per ordine del proprietario. *Scassinare* non può forzarla.

## Filatterio della Longevità

Una scatoletta contenente strisce di pergamena con scritti sacri. Ha il potere di rallentare il processo di invecchiamento di un utilizzatore di magia divina.

► **Indossarlo:** deve essere avvolto al braccio.

► **Effetto:** il personaggio invecchia a  $\frac{1}{4}$  della velocità normale. Per esempio, dopo aver indossato il filatterio per 4 anni, il personaggio è più vecchio solo di 3.

## Filatterio del Tradimento

Una scatoletta contenente strisce di pergamena con scritti sacri. Porta una maledizione che attrae i nemici della religione di un utilizzatore di magia divina.

► **Indossarlo:** deve essere avvolto al braccio.

► **Effetto:** una volta indossato, la maledizione si attiva. I nemici della religione del personaggio (ad es. potenti mostri di allineamento opposto, preti di religioni avversarie, ecc.) sono allertati della sua presenza quando si trovano entro 36 m.

► **Rimozione:** una volta che la maledizione è attiva, il personaggio non può togliersi il filatterio. La maledizione può essere rimossa solo con la magia (ad es. *rimuovi maledizione*).

- ▶ **Interno:** i due piani superiori e il parapetto sono collegati da scale.
- ▶ **Danneggiare:** la torre conta come un mezzo di trasporto (vedere *Mezzi di Trasporto* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*) con CA 5 [14] e 40 punti scafo. Può essere riparata solo con un desiderio (2 punti scafo per desiderio).
- ▶ **Disattivazione:** si può fare solo quando è vuota.

## Freccia Localizzante

Una freccia dall'aspetto normale con il potere di puntare verso alcuni elementi di un dungeon.

- ▶ **Attivazione:** bisogna scoccare la freccia in aria dichiarando a voce alta l'elemento che si vuole localizzare. La freccia cade per terra puntando in direzione dell'elemento più vicino del tipo prescelto.
- ▶ **Tipi di elementi:** entrata/uscita del dungeon, scale che salgono, scale che scendono.
- ▶ **Frequenza d'uso:** è possibile chiedere la direzione di un elemento del dungeon solo una volta al giorno. Dopo che quello più vicino è stato indicato, è possibile lanciare nuovamente in aria la freccia per un massimo di altre 7 volte (a intervalli di 1 turno) ed essa indicherà la direzione dell'elemento precedentemente individuato.

## Gemma dell'Attrazione dei Mostri

Una gemma brillante, apparentemente dal grande valore. Un personaggio che la prende con sé viene colpito da una maledizione.

- ▶ **Mostri erranti:** ogni volta che l'arbitro tira per i mostri erranti, la probabilità di un incontro è raddoppiata.
- ▶ **Inseguimento:** se l'arbitro tira per determinare un possibile inseguimento da parte dei mostri, la probabilità di inseguimento è raddoppiata.
- ▶ **Liberarsi della gemma:** riappare nascosta da qualche parte addosso al personaggio, a meno che la maledizione non sia rimossa con la magia (ad es. *rimuovi maledizione*).

## Gemma della Luce

Un cristallo dalla forma di un lungo, rozzo prisma. Tre parole di comando consentono di emettere tre tipi diversi di luce.

- ▶ **Cariche:** la gemma ha 50 cariche.
- ▶ **Barlume:** un barlume di luce pallida, lungo 3 m e largo 60 cm. Non consuma cariche.
- ▶ **Raggio:** un raggio fulmineo di luce brillante, lungo 15 m e largo 30 cm da dirigere contro gli occhi di una creatura. Il bersaglio deve superare un  **tiro salvezza contro incantesimi** o rimanere accecato per 1d4 round. Consuma 1 carica.
- ▶ **Lampo:** un cono fulmineo di luce brillante, lungo 9 m e largo 1,5 all'estremità. Tutte le creature nel cono devono superare un  **tiro salvezza contro incantesimi** o essere accecate per 1d4 round e subire una penalità permanente ai tiri per colpire pari al numero di round di cecità. La penalità al tiro per colpire può essere curata solo da una magia potente (ad es. un *cura ferite gravi* lanciato espressamente per lo scopo). Consuma 5 cariche.
- ▶ **Oscurità magica:** annulla gli effetti della gemma.



## Gemma della

### Sfaccettatura Immacolata

Una gemma magica con il potere di aumentare il valore di altre gemme.

- ▶ **Uso:** la gemma deve essere posizionata vicino a una o più gemme non magiche.
- ▶ **Effetto:** probabilità del 20% che ogni altra gemma venga magicamente sfaccettata, rifinita o perfezionata in altro modo, incrementandone il valore del 50%.
- ▶ **Cariche:** la gemma ha 10d10 cariche, usandone 1 ogni volta che trasforma un'altra gemma.
- ▶ **Facce:** la gemma ne ha tante quante sono le cariche. Ogni volta che viene spesa 1 carica, perde una faccia. Quando sono state spese tutte le cariche, diviene una sfera di pietra senza valore.

## Gemma della Visione

Una gemma chiara, tagliata finemente. Guardare attraverso di essa rivela cose nascoste, incantate o invisibili.

- ▶ **Porte segrete e trappole:** vengono rivelate.
- ▶ **Invisibilità:** gli oggetti e le creature invisibili vengono percepite.
- ▶ **Illusioni:** vengono riconosciute.
- ▶ **Incantamenti:** gli oggetti e le creature incantate diventano evidenti.
- ▶ **Gittata:** fino a 9 m.
- ▶ **Velocità di perlustrazione:** un'area di 10 m<sup>2</sup> (ad es. 10 quadrati con lato di 1 m) può essere perlustrata in un round.
- ▶ **Possibilità di errore:** ogni volta che viene utilizzata, la gemma ha una probabilità del 5% di fornire false informazioni, ovvero un'allucinazione di qualcosa che non è davvero presente.

## Grimorio Vacuo

Un tomo maledetto che può ridurre le facoltà mentali di un personaggio.

- ▶ **Aspetto:** il tomo adatta il proprio aspetto per confondersi con qualunque altro libro nelle vicinanze.
- ▶ **Leggere:** anche una sola parola dal libro affligge il personaggio con una magia maligna.
- ▶ **Personaggi colpiti:** perdono 1 punto di INT ( **tiro salvezza contro incantesimi per evitare**) e 2 punti di SAG ( **tiro salvezza contro incantesimi per evitare**).
- ▶ **Distruzione:** il grimorio è indifferente al danno fisico, a meno che non venga colpito da *rimuovi maledizione*.

## Guanti della Destrezza

Un paio di morbidi guanti di pelle che conferisce una notevole manualità.

- ▶ **Incrementano la DES:** di chi li indossa in base al valore normale (+4 con 6 o meno, +2 con 7-13, +1 con 14-17).
- ▶ **Borseggiare:** il proprietario può borseggiare con una probabilità di successo del 35% (o un bonus del 10% se è già in grado di farlo). Se la vittima è di livello superiore al 5°, il tiro ha una penalità del 5% per ogni livello superiore al 5°. C'è sempre almeno l'1% di probabilità di fallimento. Un risultato di più del doppio della percentuale richiesta indica che il tentativo è stato notato. L'arbitro dovrebbe determinare la reazione della vittima (vedere *Incontri in Old-School Essentials Classic Fantasy*).
- ▶ **Scassinare:** il proprietario può scassinare con una probabilità di successo del 30% (o un bonus del 10% se è già in grado di farlo). Servono degli arnesi da scasso. Il personaggio ha un solo tentativo per serratura. Se il tiro fallisce, non può riprovare ad aprire la stessa serratura finché non avanza di livello.

## Guanti del Nuoto e dell'Arrampicata

Un paio di morbidi guanti in pelle che conferisce una notevole capacità nel nuoto e nell'arrampicata.

► **Nuotare:** 54 m (18 m) in superficie, 45 m (15 m) sott'acqua. (Non viene però conferita la capacità di respirare sott'acqua.)

► **Arrampicarsi su superfici ripide:** probabilità di successo del 95% (o del 99% se il personaggio è già in grado di farlo). Si deve effettuare un tiro ogni 30 m di arrampicata. Se il tiro fallisce, il personaggio cade a metà strada, subendo danni da caduta.

## Incenso della Meditazione

Blocchetti di incenso che garantiscono dei vantaggi agli utilizzatori di magia divina quando vengono bruciati. In genere, si trovano insieme 2d4 blocchetti.

► **Bruciare l'incenso:** produce un caratteristico fumo dalle tinte perlacee e dalla fragranza dolce. Un blocchetto brucia per 8 ore.

► **Meditazione:** se l'utilizzatore di magia divina che ha acceso il blocchetto prega e medita per 8 ore nelle vicinanze dell'incenso, guadagna per 24 ore i seguenti vantaggi:

a. **Incantesimi massimizzati:** tutte le qualità variabili degli incantesimi hanno il loro valore massimo. (Ad es. *cura ferite leggere* guarisce il massimo: 7pf.)

b. **Penalità ai tiri salvezza:** -1 contro gli incantesimi del personaggio.

c. **Resuscitare i morti:** se viene usata questa regola opzionale (vedere *Varianti Avanzate* in *Advanced Fantasy: Regole di Ambientazione*), la magia di resurrezione usata dal personaggio ha più probabilità di riuscita, considerando la COS del soggetto incrementata di 4.

► **Riconoscimento:** un utilizzatore di magia divina è in grado di riconoscere il fumo e l'aroma unici dal 5° livello.

## Incenso dell'Ossessione

Blocchetti rettangolari di incenso dall'aroma dolce. In genere, si trovano insieme 2d4 blocchetti. Bruciare questo incenso provoca a un utilizzatore di magia divina l'illusione che i suoi incantesimi siano molto più potenti.

► **Bruciare l'incenso:** produce un caratteristico fumo dalle tinte perlacee e dalla fragranza dolce, identici all'*incenso della meditazione*. Un blocchetto brucia per 1 ora.



► **Meditazione:** se l'utilizzatore di magia divina che ha acceso il blocchetto prega e medita nelle vicinanze dell'incenso, diviene ossessionato dal lancio di incantesimi.

► **Ossessione:** il personaggio è determinato a sfruttare ogni occasione per usare i suoi incantesimi, specialmente quando sono inutili o non richiesti. L'ossessione permane per 24 ore o finché non sono stati lanciati tutti gli incantesimi.

## Lenti dell'Aquila

Un paio di lenti di cristallo da portare sopra gli occhi, migliorando di 100 volte la visione a lungo raggio (ad es. chi le indossa può vedere a una distanza di 600 m dettagli che normalmente sarebbero visibili a 6).

► **Indossare una sola lente:** provoca intense vertigini, a meno che l'altro occhio non sia chiuso.

## Lenti dello Charme

Un paio di lenti di cristallo da portare sopra gli occhi. Chi le indossa acquisisce il potere di affascinare le persone che incontrano il suo sguardo.

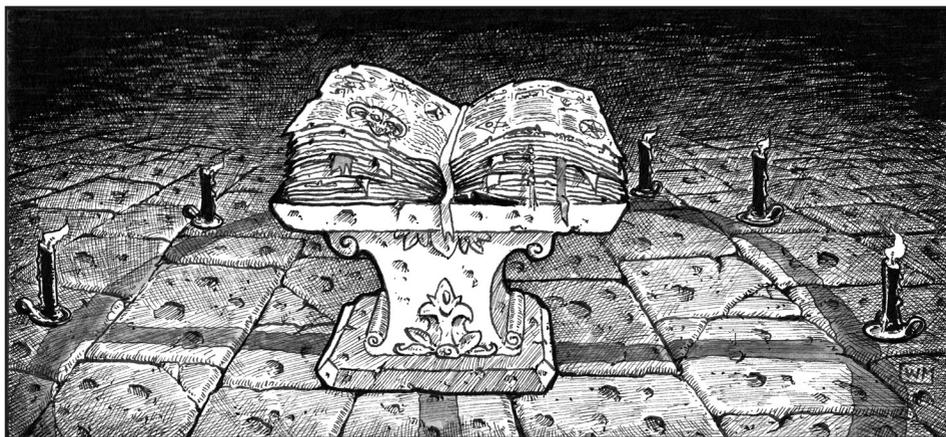
► **Usò:** è possibile lanciare un charme su una persona entro 18 m. Si può affascinare un bersaglio per round.

► **Resistere:** il soggetto può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi, con un bonus di +2 se viene indossata una sola lente.

► **Individui affascinati:** considerano il personaggio un amico fidato e intervengono in sua difesa. I soggetti ubbidiscono agli ordini del personaggio, purché non siano evidentemente autolesionisti e non contraddicano il loro allineamento.

► **Durata:** lo charme dura finché non viene dissolto o le lenti non vengono rimosse.





## Lenti della Pietrificazione

Un paio di lenti di cristallo da portare sopra gli occhi. Chi le indossa si tramuta istantaneamente in pietra, senza tiro salvezza.

## Lenti della Vista Microscopica

Un paio di lenti di cristallo da portare sopra gli occhi, conferendo la capacità di vedere dettagli minuscoli a un esame ravvicinato (30 cm o meno).

► **Indossare una sola lente:** provoca intense vertigini, a meno che l'altro occhio non sia chiuso.

## Liber del Potere Arcano

Un tomo di conoscenza arcana associato a uno specifico allineamento. Aprire il tomo ha effetti che dipendono da classe e allineamento del personaggio.

- **Allineamento del liber:** determinato tirando 1d6; legale con 1-2, neutrale con 3-4, caotico con 5-6.
- **Svanisce con l'uso:** dopo che il suo effetto magico si è manifestato.
- **Utilizzatori di magia arcana (stesso allineamento):** possono studiare il libro per 1 settimana e guadagnare 1 livello di esperienza. Un personaggio può usufruire di questo beneficio solo una volta, anche se viene scoperto un altro liber.

► **Utilizzatori di magia arcana (altro allineamento):** subiscono 5d4 danni, svencono per 5d4 turni e perdono la capacità di guadagnare punti esperienza finché non completano un'impresa di espiazione.

► **Altre classi:** devono effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per non perdere completamente il senno. Questa condizione può essere rimossa solo con la magia.

## Libro dell'Abietta Corruzione

Un libro dall'aspetto ordinario, incantato con un'empia e potente magia. Aprire il libro produce un effetto che dipende da classe e allineamento del personaggio.

- **Utilizzatori di magia divina (legali):** devono superare un **tiro salvezza contro morte** o morire.
- **Utilizzatori di magia divina (neutrali):** il loro allineamento diventa caotico.
- **Utilizzatori di magia divina (caotici):** percepiscono la malvagità del libro e possono studiarlo (serve 1 settimana) per guadagnare 1 livello di esperienza e 1 punto di SAG. Un personaggio può usufruire di questo beneficio solo una volta, anche se viene scoperto un altro libro dell'abietta corruzione.
- **Utilizzatori di magia arcana:** devono superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o perdere 1 punto di INT.

- ▶ **Altre classi (legali):** subiscono 4d10 danni.
- ▶ **Altre classi (neutrali):** il loro allineamento diventa caotico.
- ▶ **Altre classi (caotici):** nessun effetto.
- ▶ **Svanisce con l'uso:** dopo che il suo effetto magico si è manifestato.

## Libro degli Incantesimi Infiniti

Un tomo di grande potere magico con 1d8+12 pagine. Ogni pagina conferisce al proprietario la capacità di lanciare un incantesimo.

- ▶ **Non utilizzatori di magia:** la prima volta che aprono il libro subiscono 5d4 danni e sono paralizzati per 5d4 turni, potendo in seguito beneficiare dei suoi poteri.
- ▶ **Leggere una pagina:** il proprietario guadagna la capacità di lanciare l'incantesimo associato. Gli incantesimi sono di livello 1-5 e possono essere di qualunque tipo (ad es. del chierico, druido, mago). Tipo e livello sono determinati casualmente per pagina.
- ▶ **Girare pagina:** l'incantesimo sulla pagina precedente scompare e il proprietario perde la capacità di lanciarlo. Una volta che tutte le pagine sono state lette, il libro è vuoto.
- ▶ **Lanciare gli incantesimi:** il proprietario può lanciare l'incantesimo sull'ultima pagina che ha letto una volta al giorno. Se si tratta di un incantesimo che il personaggio potrebbe lanciare normalmente (in base alla sua classe e al suo livello), il limite sale a quattro volte al giorno.
- ▶ **Ogni volta che viene lanciato un incantesimo:** probabilità di 1-su-6 che esso scompaia dalla sua pagina nel libro. Il proprietario perde la capacità di lanciarlo e deve girare pagina.
- ▶ **Conservare il libro:** il proprietario beneficia del potere del libro anche se non è con esso. Può quindi essere conservato altrove.

## Libro della Sublime Santità

Un libro dall'aspetto ordinario, incantato da una sacra e potente magia. Aprire il libro produce un effetto che dipende da classe e allineamento del personaggio.

- ▶ **Utilizzatori di magia divina (legali):** percepiscono che il libro è sacro e possono studiarlo (serve 1 settimana) per guadagnare 1 livello di esperienza e 1 punto di SAG. Un personaggio può usufruire di questo beneficio solo una volta, anche se viene scoperto un altro libro della sublime santità.
- ▶ **Utilizzatori di magia divina (neutrali o caotici):** perdono 1 livello di esperienza. Ciò implica la perdita di 1 DV di pf, oltre a tutti gli altri benefici del livello perso (ad es. incantesimi, tiri salvezza, ecc.). I PX del personaggio sono ridotti a metà strada tra il vecchio livello e quello nuovo. Se questo porta il personaggio a un livello inferiore al 1°, esso non viene influenzato (allineamento neutrale) o muore (caotico).
- ▶ **Utilizzatori di magia arcana:** devono superare un  **tiro salvezza contro incantesimi** o perdere 1 punto di INT.
- ▶ **Altre classi (legali o neutrali):** nessun effetto.
- ▶ **Altre classi (caotici):** subiscono 4d10 danni.
- ▶ **Svanisce con l'uso:** dopo che il suo effetto magico si è manifestato.



## Lira della Costruzione

Uno strumento musicale squisitamente realizzato, che manifesta capacità magiche legate alla costruzione quando viene suonato da un musicista abile.

- ▶ **Proteggere edifici:** una volta al giorno, suonare gli accordi giusti (trattati come una parola di comando) annulla gli effetti degli attacchi contro un edificio o costruzione. Ad es. questo può annullare il potere di un *cornò distruttore* (vedere *Old-School Essentials Classic Fantasy*) o il danno di armi da assedio.
- ▶ **Costruzione:** una volta alla settimana, suonare i giusti accordi (trattati come una parola di comando) consente di costruire edifici magicamente. In 3 turni si porta a termine ciò che 100 umani farebbero in 3 giorni.
- ▶ **Se il musicista viene disturbato:** probabilità del 50% che gli effetti siano annullati.

## Mantello di Difesa

Un mantello di qualunque possibile foggia o materiale. Protegge magicamente chi lo indossa dal danno.

- ▶ **Protezione:** chi lo indossa guadagna un bonus alla CA e a tutti i tiri salvezza.
- ▶ **Bonus:** si tira 1d8 quando il mantello viene trovato, risultando in +1 con 1-4, +2 con 5-6, +3 con 7-8.
- ▶ **Indossarlo con l'armatura:** se il personaggio usa uno scudo o indossa un'armatura più pesante del cuoio o magica, non ha effetto.

## Mantello della Manta

Un mantello di cuoio che si avvolge attorno a chi lo indossa durante un'immersione in acqua salata, conferendogli abilità simili a quelle di una manta.

- ▶ **Respirare sott'acqua:** è concesso a chi lo indossa.
- ▶ **Movimento:** chi lo indossa può nuotare a 54 m (18 m) con ali simili a pinne di manta.
- ▶ **Classe Armatura:** la CA di chi lo indossa è 6 [13], a meno che non migliori con armature magiche o congegni protettivi.

▶ **Attacco:** chi lo indossa può attaccare una volta per round con la coda appuntita (1d6 danni) e ha anche la possibilità di liberare le braccia dal mantello per effettuare altri attacchi.

▶ **Travestimento:** quando indossa il mantello sott'acqua, il proprietario è al 90% indistinguibile da una manta.

## Mantello del Veleno

Un mantello di lana che elimina istantaneamente chi lo indossa.

- ▶ **Maneggiare:** il mantello può essere maneggiato senza pericolo.
- ▶ **Resuscitare la vittima:** non è possibile farlo finché il mantello rimane al suo posto.
- ▶ **Rimozione:** una volta indossato, può essere rimosso solo con la magia (ad es. *rimuovi maledizione*). La vittima può poi essere resuscitata con altra magia (prima per neutralizzare il veleno e poi per riportarla in vita).

## Mantello del Volo

Un mantello nero, dall'aspetto semplice, che conferisce a chi lo indossa la capacità di volare.

- ▶ **Parola di comando:** pronunciandola correttamente, il mantello si trasforma in un paio di grandi ali da pipistrello (6 m di apertura alare), che permettono a chi lo indossa di volare per un periodo limitato.
- ▶ **Capacità di movimento:** 108 m (36 m) per un massimo di 2 turni, 54 m (18 m) per un massimo di 4 o 36 m (12 m) per un massimo di 8.
- ▶ **Carico:** il personaggio può volare trasportando il proprio carico massimo normale.
- ▶ **Riposo:** dopo aver volato per il numero massimo di turni indicati, il personaggio deve stendersi e riposare per 6 turni. Voli più brevi richiedono un riposo proporzionalmente più breve (ad es. un volo alla massima velocità per 1 turno necessita di 3 turni di riposo).
- ▶ **Frequenza d'uso:** fino a una volta al giorno.

## Mazzo delle Tante Cose

Un mazzo di 22 carte d'avorio o cartapeccora conservate in una scatola o borsa di pelle. Ogni carta è decorata con un'immagine e una serie di glifi magici.

► **Carte nel mazzo:** il mazzo delle tante cose può essere simulato con 22 carte da gioco normali (indicate di seguito con il nome di ogni carta).

► **Pescare le carte:** un personaggio può decidere di pescare fino a 4 carte dal mazzo ed essere soggetto agli effetti magici di ognuna di esse (vedere sotto). Le carte pescate tornano magicamente nel mazzo.

► **Una volta sola:** ogni personaggio può pescare (1-4 carte) da un mazzo delle tante cose una volta sola.

### Sole (Re di Quadri)

Il personaggio guadagna 50.000 PX e un oggetto misto magico con effetti benefici. (Tirare per l'oggetto magico fino a ottenere qualcosa di positivo per il personaggio.)

### Luna (Regina di Quadri)

1d4 desideri, che devono essere utilizzati entro 1 turno per desiderio ricevuto.

### Stella (Jack di Quadri)

Il requisito primario aumenta di 2 punti. Se questo lo porta sopra a 18, i punti sono invece assegnati a caratteristiche casuali.

### Visir (Asso di Quadri)

Garantisce la risposta esatta e completa a una domanda o problema. La domanda può essere posta immediatamente o in qualunque momento futuro.

### Cometa (2 di Quadri)

Se il personaggio sconfigge da solo il prossimo mostro (o mostri) che incontra, guadagna 1 livello.

### Trono (Re di Cuori)

Il CAR aumenta fino a 18 e il personaggio ottiene la proprietà di un piccolo forte.

### Chiave (Regina di Cuori)

Il personaggio ottiene una mappa del tesoro e un'arma magica, bastone o bacchetta (a seconda della sua classe) scelti casualmente.

### Cavaliere (Jack di Cuori)

Il personaggio riceve il leale servizio di un guerriero di 4° livello.

### Destini (Asso di Cuori)

Consente al personaggio di evitare una situazione o gli effetti di un evento. Utilizzabile in qualunque momento futuro. I compagni del personaggio non guadagnano gli stessi benefici.

### Gemma (2 di Cuori)

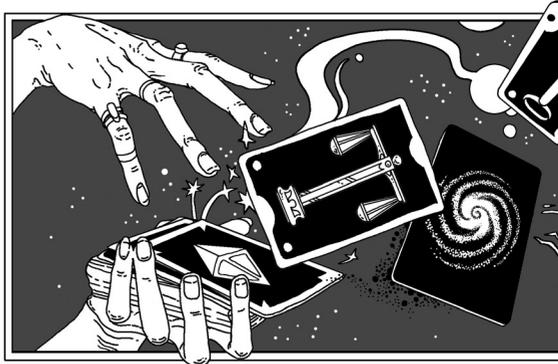
Il personaggio guadagna 20 gemme o gioielli casuali.

### Il Vuoto (Re di Fiori)

Il personaggio diventa un automa privo di coscienza, la sua anima intrappolata in una prigione su un altro mondo o piano di esistenza. L'anima può essere recuperata solo tramite le avventure (neanche un desiderio è sufficiente). Quando questa carta viene pescata, il mazzo delle tante cose svanisce e non è possibile pescarne altre.

### Fiamme (Regina di Fiori)

Un potente mostro caotico extraplanare acquisisce consapevolezza dell'esistenza del personaggio e trama per distruggerlo.



## Teschio (Jack di Fiori)

Una versione minore del tristo mietitore appare e attacca il personaggio, che deve sconfiggerlo da solo. Se il personaggio viene ucciso, non può tornare in vita in alcun modo. Se altri personaggi lo aiutano nella battaglia, appaiono dei tristi mietitori per combattere anche con loro.

**Tristo Mietitore Minore:** CA -3 [22], DV 10\*\* (45pf), Att 1 × falce (2d8), THACO 11 [+8], MV 36 m (12 m), TS M6 B7 P8 S8 I10 (10), ML 12, AL Neutrale, PX 2.300, NA 1 (1), TT Nessuno

- ▶ **Non-morti:** immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).
- ▶ **Iniziativa:** vincono sempre.
- ▶ **Attacco:** colpiscono sempre.
- ▶ **Immunità all'energia:** il freddo, il fuoco e il fulmine non li danneggiano.

## Idiota (Asso di Fiori)

Il personaggio perde 1d4 di INT. Può scegliere di pescare un'altra carta.

## Artigli (2 di Fiori)

Tutti gli oggetti magici posseduti dal personaggio svaniscono istantaneamente e permanentemente.

## Rovina (Re di Picche)

Tutto il denaro, i preziosi, e le proprietà del personaggio svaniscono istantaneamente e permanentemente.

## Medusa (Regina di Picche)

Il personaggio subisce una penalità permanente di -3 ai tiri salvezza contro pietrificazione.

## Furfante (Jack di Picche)

Un PNG amichevole (un seguace, se il personaggio ne ha) diviene del tutto e permanentemente ostile verso il personaggio. All'inizio, tale odio rimane segreto e viene rivelato solo in un momento sconcertante.

## Dongione (Asso di Picche)

Il personaggio viene privato di equipaggiamento e incantesimi e imprigionato, magicamente o fisicamente. Quando questa carta viene pescata, il mazzo delle tante cose svanisce e non è possibile pescarne altre.

## Equilibrio (2 di Picche)

Il personaggio cambia allineamento (legale diventa caotico, caotico diventa legale, neutrale diventa legale o caotico). In caso non riesca a comportarsi secondo il suo nuovo allineamento, il personaggio sarà giudicato da poteri più alti e rischierà l'annientamento.

## Joker (Joker senza Marchio)

Il personaggio guadagna 10.000 PX e pesca altre due carte. Dopo essere stata pescata, la carta del Joker scompare per sempre.

## Matto (Joker con il Marchio)

Il personaggio perde 10.000 PX (fino a un minimo di 0) e pesca un'altra carta. Dopo essere stata pescata, la carta del Matto scompare per sempre.



## Olio dell'Intangibilità

Una fiaschetta d'olio leggero con il potere di rendere personaggi e oggetti intangibili.

- ▶ **Applicare:** l'olio strofinandolo sul personaggio od oggetto. Una fiaschetta è sufficiente per un personaggio di taglia umana e il suo equipaggiamento.
- ▶ **Intangibilità:** il soggetto diventa intangibile, potendo oltrepassare gli oggetti fisici come un fantasma, e può essere ferito solo con la magia.
- ▶ **Durata:** 1d4+4 turni.

## Olio della Scivolosità

Una fiaschetta d'olio che può rendere personaggi od oggetti impossibili da afferrare.

- ▶ **Applicare:** l'olio strofinandolo sul personaggio od oggetto. Una fiaschetta è sufficiente per un personaggio di taglia umana e il suo equipaggiamento.
- ▶ **Scivolosità:** afferrare o bloccare il soggetto diventa impossibile. Esso è immune agli attacchi che intrappolano e fugge istantaneamente da reti, corde, catene e così via.
- ▶ **Applicarlo al pavimento:** una fiaschetta può coprire un'area di 3x3 m. Le creature che l'attraversano hanno il 95% di probabilità di scivolarci sopra.
- ▶ **Durata:** 8 ore.

## Perla del Potere

Una perla magica che consente a un utilizzatore di magia arcana di ricordare gli incantesimi che ha lanciato.

- ▶ **Effetto:** il personaggio può memorizzare istantaneamente un incantesimo già lanciato, che deve essere compreso tra quelli memorizzati più di recente dal personaggio.
- ▶ **Livello massimo dell'incantesimo:** viene determinato tirando 1d20 quando viene trovata la perla.
- ▶ **Frequenza d'uso:** una volta al giorno.

## Perla del Potere: Livello Massimo dell'Incantesimo

d20	Livello Massimo
1-5	1°
6-10	2°
11-14	3°
15-17	4°
18-19	5°
20	6°

## Perla della Saggezza

Una perla dall'aspetto ordinario, che aumenta la Saggezza di un utilizzatore di magia divina che la tenga con sé.

- ▶ **Effetto:** la SAG del personaggio aumenta di 1 (fino a un massimo di 18) finché la perla si trova sulla sua persona.
- ▶ **Effetto ritardato:** il personaggio deve tenere la perla con sé per 30 giorni prima che l'effetto si attivi.

## Pietra Fortunata

Un lucido pezzo di pietra ornamentale (ad es. agata), squadrato rozzamente, che garantisce buona fortuna al suo proprietario.

- ▶ **Bonus:** il personaggio guadagna un bonus di +1 (o 5%, dove applicabile) ai tiri salvezza, tiri sulle caratteristiche e simili.

## Pietra della Zavorra

Un lucido pezzo di pietra ornamentale (ad es. agata), squadrato rozzamente, che colpisce il proprietario con una maledizione che ne rallenta il movimento.

- ▶ **Fuga:** la maledizione si attiva quando il personaggio prova a fuggire da un nemico (durante un combattimento o un inseguimento).
- ▶ **Effetto:** la capacità di movimento del personaggio è dimezzata ed esso può attaccare o lanciare incantesimi solo una volta ogni 2 round.
- ▶ **Liberarsi della pietra:** riappare nascosta da qualche parte addosso al personaggio, a meno che la maledizione non sia rimossa con la magia (ad es. *rimuovi maledizione*).



## Pietre di Ioun

Piccole pietre fluttuanti di forme e colori differenti. In genere, si trovano insieme 1d10 pietre.

- ▶ **Tipo di pietra:** tirare 1d20 quando vengono trovate per determinarlo. Risultati doppi per lo stesso gruppo di pietre indicano che una di esse è esaurita e di color grigio opaco.
- ▶ **Attivazione:** il potere di una pietra si attiva quando viene tenuta in mano e poi rilasciata vicino la testa di un personaggio. A quel punto, la pietra intraprende un'orbita circolare attorno alla testa, tenendosi a una distanza di 1d3×30 cm.
- ▶ **Rubare:** le pietre afferrandole o catturandole con una rete per separarle dal loro proprietario.
- ▶ **Attaccare le pietre:** CA 0 [19] e 10pf.
- ▶ **Conservarle:** il personaggio può attivare una pietra fluttuante e metterla da parte, disattivando temporaneamente il suo potere.

### Pietre di Ioun: Tipo

d20	Colore	Forma	Potere
1	Blu pallido	Romboide	+1 FOR (massimo 18)
2	Scarlatto e blu	Sfera	+1 INT (massimo 18)
3	Blu incandescente	Sfera	+1 SAG (massimo 18)
4	Rosso profondo	Sfera	+1 DES (massimo 18)
5	Rosa	Romboide	+1 COS (massimo 18)
6	Rosa e verde	Sfera	+1 CAR (massimo 18)
7	Verde pallido	Prisma	+1 livello d'esperienza
8	Trasparente	Cilindro	Sostenta un personaggio senza cibo o acqua
9	Iridescente	Cilindro	Sostenta un personaggio senza aria
10	Bianco perlaceo	Cilindro	Cura 1pf di danno per turno
11	Lavanda pallido	Ellissoide	Assorbe incantesimi di 3° livello o inferiore. Dopo aver assorbito 1d3×10 livelli di incantesimi si esaurisce e diventa grigio opaco, per sempre inutile.
12	Verde e lavanda	Ellissoide	Assorbe incantesimi di 5° livello o inferiore. Dopo aver assorbito 2d3×10 livelli di incantesimi si esaurisce e diventa grigio opaco, per sempre inutile.
13	Viola acceso	Prisma	Può accumulare 2d4 livelli di incantesimi, che devono essere lanciati direttamente sulla pietra. Il personaggio può quindi attivarli quando desidera (al massimo uno per round).
14	Rosa sbiadito	Prisma	Bonus di +1 a CA e tiri salvezza
15+	Grigio opaco	Ellissoide	Nessuno; esaurita

## Polvere dell'Apparizione

Pacchetti avvolti nella seta di finissima polvere metallica, in grado di rivelare cose invisibili. In genere, si trovano insieme 5d10 pacchetti.

- ▶ **Lanciarla in aria:** la polvere copre tutto nel raggio di 3 m.
- ▶ **Soffiarla attraverso un tubo:** la polvere copre tutto in un cono lungo 6 m e largo 4,5 m all'estremità.
- ▶ **Effetto:** ogni cosa coperta dalla polvere diventa visibile per 2d10 turni, annullando magie di invisibilità, mimetizzazione, distorsione e immagini illusorie.

## Polvere della Sparizione

Pacchetti avvolti nella seta di finissima polvere metallica che rende invisibile tutto quello che tocca. In genere, si trovano insieme 5d10 pacchetti.

- ▶ **Lanciarla in aria:** la polvere copre tutto nel raggio di 3 m.
- ▶ **Soffiarla attraverso un tubo:** la polvere copre tutto in un cono lungo 6 m e largo 4,5 m all'estremità.

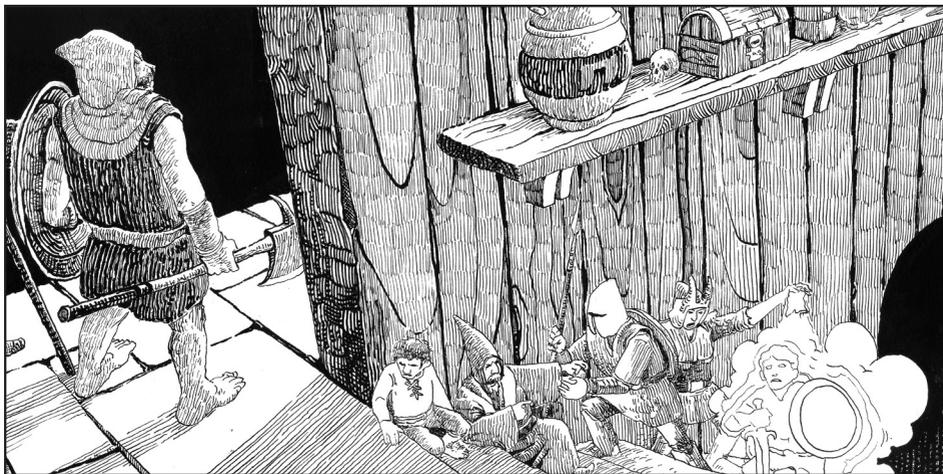
▶ **Effetto:** ogni cosa coperta dalla polvere diventa invisibile per 2d10 turni.

▶ **Creature invisibili:** sorprendono sempre e guadagnano un bonus di +4 alla CA. (Ciò non vale contro nemici in grado di individuare l'invisibile.)

## Polvere della Tosse e degli Starnuti

Pacchetti avvolti nella seta di finissima polvere metallica che agisce come un veleno mortale quando viene lanciata in aria. In genere, si trovano insieme 5d10 pacchetti.

- ▶ **Lanciarla in aria:** la polvere riempie un'area del raggio di 6 m.
- ▶ **Soffiarla attraverso un tubo:** la polvere riempie un cono lungo 6 m e largo 4,5 m all'estremità.
- ▶ **Effetto:** ogni creatura nell'area della polvere viene sopraffatta da una crisi di tosse e starnuti e deve superare un  **tiro salvezza contro veleno** per non morire, non potendo comunque muoversi o agire per 5d4 round.





## Pozzo dei Mondi

Un cerchio di fine tessuto nero del diametro di 1,8 m, trovato spesso ripiegato a mo' di fazzoletto. Può essere posizionato su una superficie per materializzare un portale verso un altro mondo.

- ▶ **Posizionato su una superficie:** crea un buco del diametro di 1,8 m.
- ▶ **Ciò che viene messo nel buco:** è trasportato in un altro mondo, piano o dimensione (a discrezione dell'arbitro).
- ▶ **Tornare:** il luogo di destinazione sull'altro mondo ospita un buco identico, che permette di andare e venire.
- ▶ **Raccoglierlo:** mentre è posizionato su una superficie, può essere raccolto da entrambi i mondi per far sparire il buco.
- ▶ **Spostare il buco:** raccoglierlo e posizionarlo in un altro luogo apre un portale verso un mondo, piano o dimensione differente.

## Rete dell'Intrappolamento

Una rete quadrata di corda intrecciata, con lato di 3 m, con il potere di intrappolare creature.

- ▶ **Lanciarla:** può essere fatto fino a 6 m. Le creature devono superare un  **tiro salvezza contro incantesimi** o essere intrappolate.
- ▶ **Appenderla in alto:** una parola di comando fa cadere la rete.
- ▶ **Piazzarla sul terreno:** con una parola di comando, la rete si richiude verso l'alto.
- ▶ **Liberarsi:** solo creature con la forza di un gigante possono farlo. Le maglie della rete non possono essere tagliate o danneggiate con mezzi mondani.

## Rete dell'Intrappolamento Acquatico

Funziona solo sott'acqua.

## Scarabeo del Caos

Un piccolo amuleto a forma di scarabeo con il potere di condurre temporaneamente alla follia chi lo vede.

- ▶ **Cariche:** 1d8+8 cariche.
- ▶ **Parola di comando:** il proprietario deve pronunciarla mentre mostra lo scarabeo per attivarne la magia.
- ▶ **All'attivazione:** le creature entro 6 m devono superare un  **tiro salvezza contro incantesimi (con una penalità di -2)** o diventare temporaneamente folli.
- ▶ **Follia:** le creature influenzate non possono lanciare incantesimi e agiscono in modo del tutto irrazionale. Ogni round, tirare sulla tabella sottostante per il comportamento di ciascun soggetto.
- ▶ **Durata:** 1d4+8 round.

### Scarabeo del Caos: Comportamento del Soggetto

#### 2d6 Comportamento

2-5	Attacca il gruppo del proprietario dello scarabeo
6-8	Nessuna azione
9-12	Attacca il gruppo del soggetto

## Scarabeo della Furia

Un piccolo amuleto a forma di scarabeo con il potere di instillare una furia sanguinaria in chi lo vede.

- ▶ **Cariche:** 1d6+18.
- ▶ **Parola di comando:** il proprietario deve pronunciarla mentre mostra lo scarabeo per attivare la magia.
- ▶ **All'attivazione:** i nemici intelligenti entro 12 m sono colpiti da una furia sanguinaria (**tiro salvezza contro incantesimi** per evitare l'effetto).
- ▶ **Furia sanguinaria:** chi è influenzato attacca immediatamente la creatura più vicina, amica o nemica. Se questa viene uccisa, chi è in preda alla furia passa alla seguente creatura più vicina. La furia conferisce un bonus di +1 ai tiri per colpire, +2 al danno e una penalità di -3 alla CA.
- ▶ **Durata:** 1d6+6 round.

## Scarabeo della Morte

Una piccola spilla a forma di scarabeo che porta la maledizione di uccidere chiunque ne entri in possesso.

- ▶ **Attivazione:** la maledizione si attiva quando un personaggio tiene in mano lo scarabeo per più di 1 round o lo porta con sé per più di 1 turno.
- ▶ **All'attivazione:** lo scarabeo prende vita e si fa strada attraverso cuoio, stoffa e carne cercando il cuore del personaggio. Ciò richiede 1 round e provoca la morte.
- ▶ **Bloccare / contenere:** lo scarabeo non può farsi strada attraverso legno, ceramica, osso, avorio o metallo. Se piazzato in un contenitore di questi materiali, rimane inerte anche mentre viene trasportato.

## Sega dell'Abbattimento

Una lama seghettata adamantina, lunga 120 cm e larga 30, con il potere di tagliare tronchi a una velocità straordinaria.

- ▶ **FOR minima:** un personaggio con FOR 18 può impiegarla da solo. Due personaggi con FOR 17 possono impiegarla insieme.
- ▶ **Velocità di taglio:** può tagliare un tronco spesso 120 cm in 3 turni, uno da 60 in 1 turno e uno da 30 in 3 round.
- ▶ **Riposare:** dopo aver segato per 6 turni, un personaggio deve riposare per altrettanti.

## Sfera dell'Annientamento

Uno squarcio nel tessuto del multiverso che si manifesta come una sfera completamente nera con il diametro di 60 cm. Distrugge tutto ciò che tocca.

- ▶ **Tocco:** qualunque materiale tocchi la sfera è annientato istantaneamente e permanentemente. Recuperarlo è impossibile, anche con un desiderio.
- ▶ **Spostamento:** un utilizzatore di magia arcana può cercare di muovere la sfera con la propria mente, ma deve trovarsi al massimo a una distanza di 3 m per livello. Ogni tentativo di spostare la sfera la mette in movimento.
- ▶ **Tiro di controllo:** è necessario effettuare uno ogni round, con probabilità di successo dipendente dal livello del personaggio (vedere tabella).
- ▶ **Se supera il tiro:** il personaggio può spostare la sfera in qualunque direzione per 1 round, alla velocità mostrata nella tabella.
- ▶ **Se fallisce il tiro:** la sfera scivola verso il personaggio a una velocità di 3 m per 1d4 round. Durante questo tempo, non è possibile riprovare a prenderne il controllo.
- ▶ **Lottare per il controllo:** se più utilizzatori di magia arcana cercano di prenderne il controllo, ognuno effettua un tiro ogni round, dando la precedenza al personaggio di livello più alto. Se nessuno dei personaggi riesce a prenderne il controllo, la sfera scivola verso quello di livello più alto, come spiegato in *se fallisce il tiro*.

## Sfera dell'Annientamento: Controllo

Livello	Movimento/ Round	Probabilità di Controllo
1-5	2,4 m	15%
6-7	3 m	30%
8-9	3,6 m	50%
10-11	4,2 m	60%
12-13	4,8 m	70%
14	5,4 m	80%

## Sfera di Cristallo Ipnotica

Trasmette a un utilizzatore di magia arcana false visioni di qualunque posto od oggetto su cui si concentri, ponendolo in realtà sotto l'influsso di un'intelligenza malevola.

► **False visioni:** chi usa la sfera vede il posto od oggetto desiderato per 1 turno, ma tutte le informazioni sono false.

► **Frequenza d'uso:** conferisce visioni al massimo 3 volte al giorno.

► **Contatto maligno:** in realtà, chi usa la sfera di cristallo entra in contatto con il malvagio creatore dell'oggetto (un mago, lich, entità extraplanare, ecc.), che inventa le visioni.

► **Controllo mentale:** dopo ogni uso della sfera di cristallo, nella mente dell'utilizzatore viene impiantata telepaticamente una suggestione, che lo induce progressivamente sotto l'influenza dell'entità remota, finendo per eseguirne gli ordini.

## Specchio dell'Antagonismo

Uno specchio, alto 120 cm e largo 90, che dà vita a un duplicato di chiunque si rifletta sulla sua superficie.

► **Riflessi di creature:** escono dallo specchio, portati in vita dalla magia, e attaccano gli originali.

► **Opposti speculari:** hanno le stesse statistiche, abilità (inclusi gli incantesimi) ed equipaggiamento degli originali.

► **Sconfitta:** se l'opposto speculare o l'originale sono uccisi, l'opposto scompare con tutto il suo equipaggiamento.

## Specchio delle Capacità Mentali

Un grande specchio, alto 150 cm e largo 60, che conferisce diversi poteri magici al personaggio che lo possiede.

► **Letture del pensiero:** il personaggio può leggere la mente di chiunque appaia riflesso nello specchio, anche se i pensieri sono in un linguaggio sconosciuto.

► **Osservare:** fino a 3 volte al giorno, è possibile ricevere una visione (accompagnata dal suono) di un luogo od oggetto focalizzato nella propria mente. La chiarezza della visione dipende dalla familiarità dell'osservatore con il soggetto. Non è possibile lanciare incantesimi sulla scena visualizzata attraverso lo specchio.

► **Viaggio dimensionale:** mentre osserva, il personaggio può entrare nello specchio, apparendo nel luogo visualizzato, come l'incantesimo dell'illusionista *attraverso lo specchio*. (Vedere *Advanced Fantasy: Incantesimi del Druido e dell'Illusionista*.)

► **Domande:** una volta alla settimana, è possibile porre una breve domanda riguardante una creatura che appare riflessa nello specchio. La risposta è concisa ma veritiera.



## Statuetta del Potere Meraviglioso

Una minuscola statuetta (alta circa 2,5 cm), scolpita con le sembianze di un animale. Se viene lanciata a terra pronunciando la parola di comando corretta, si trasforma in un essere vivente agli ordini del personaggio.

- ▶ **Tornare statuetta:** ripetere la parola di comando riporta l'animale alla sua forma di statuetta.
- ▶ **Se l'animale viene ucciso:** ritorna alla sua forma di statuetta.
- ▶ **Se la statuetta viene distrutta:** il suo potere magico è perso per sempre.
- ▶ **Tipo:** viene determinato casualmente tirando sulla tabella seguente quando la statuetta viene trovata.

### Statuetta del Potere Meraviglioso: Tipo

d20	Tipo di Statuetta
1-4	Cane d'onice
5-6	Trio di capre d'avorio (del dolore, del terrore e del viaggio)
7-9	Elefante di marmo
10-12	Gufo di serpentino
13-15	Coppia di leoni d'oro
16-18	Mosca d'ebano
19-20	Stallone di ossidiana

## Cane d'Onice

Un cane da caccia dai sensi eccezionali.

CA 6 [13], DV 2+2 (11pf), Att 1 × morso (2d4), THACO 17 [+2], MV 36 m (12 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 11, AL Neutrale, PX 25, NA 1 (1), TT Nessuno

- ▶ **Segue le tracce:** con il fiuto. Dopo che ha iniziato, è molto difficile fargli perdere la pista.
- ▶ **Infravisione:** 27 m.
- ▶ **Individuazione dell'invisibile:** 65% di probabilità.
- ▶ **Intelligente:** parla il Comune.
- ▶ **Frequenza d'uso:** 6 ore al massimo, una volta alla settimana.

## Capra d'Avorio del Dolore

Una capra mostruosa, più grande di un toro.

CA 0 [19], DV 16 (96pf), Att 1 × morso (2d4), 2 × zoccolo (2d4+2), 2 × corno (2d6), THACO 8 [+11], MV 72 m (24 m), TS M8 B9 P10 S10 I12 (8), ML 12, AL Neutrale, PX 1.350, NA 1 (1), TT Nessuno

- ▶ **Carica:** quando non è in mischia. È necessaria una rincorsa ininterrotta di almeno 20 m. Le corna infliggono danno raddoppiato. Non può attaccare con morso o zoccoli mentre sta caricando.
- ▶ **Frequenza d'uso:** 12 ore al massimo, una volta al mese. Dopo 3 utilizzi complessivi, la capra perde la sua magia per sempre.

## Capra d'Avorio del Terrore

Una capra gigante, grande come un destriero, che può essere cavalcata. Le corna della capra diventano armi che il cavaliere può brandire.

CA 2 [17], DV 8\* (48pf), Att Nessuno, THACO 12 [+7], MV 108 m (36 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 12, AL Neutrale, PX 1.200, NA 1 (1), TT Nessuno

- ▶ **Corna:** un corno conta come lancia da cavalleria +3, l'altro come spada +3.
- ▶ **Carica:** quando non è in mischia. È necessaria una rincorsa ininterrotta di almeno 20 m. La lancia del cavaliere infligge danno raddoppiato.
- ▶ **Aura di terrore:** in battaglia, gli avversari entro 9 m devono superare un  **tiro salvezza contro incantesimi**  o subire una penalità di -3 ai tiri per colpire fino alla fine del combattimento.
- ▶ **Frequenza d'uso:** 3 ore al massimo, una volta ogni 2 settimane. Dopo 3 utilizzi complessivi, la capra perde la sua magia per sempre.

## Capra d'Avorio del Viaggio

Una grossa capra che può essere cavalcata.

CA 6 [13], DV 4 (24pf), Att 2 × corno (1d8), THACO 16 [+3], MV 144 m (48 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 12, AL Neutrale, PX 75, NA 1 (1), TT Nessuno

- ▶ **Portare carichi:** si muove di 108 m (36 m) se cavalcata.

► **Frequenza d'uso:** 24 ore al massimo nel corso di 1 settimana. Dopo 24 ore d'uso, la capra non può essere usata nuovamente per almeno 1 giorno. Dopo 3 utilizzi complessivi, la capra perde la sua magia per sempre.

### Elefante di Marmo

Un grosso elefante che può essere utilizzato come bestia da soma o a cui si può ordinare di attaccare.

CA 5 [14], DV 9 (40pf), Att 2 × zanna (2d4) o 1 × travolgere (4d8), THACO 12 [+7], MV 36 m (12 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (5), ML 12, AL Neutrale, PX 900, NA 1 (1), TT Nessuno

► **Carica:** nel primo round di combattimento, quando non è in mischia. È necessaria una rincorsa ininterrotta di almeno 20 m. Le zanne infiggono danno raddoppiato.

► **Travolge:** ogni round con probabilità di 3-su-4. +4 ai tiri per colpire creature di taglia umana o inferiore.

► **Frequenza d'uso:** 24 ore al massimo, fino a 4 volte al mese.

### Gufo di Serpentino

Un gufo dotato di corna con poteri telepatici.

CA 7 [12], DV ½ (3pf), Att 2 × artiglio (1d2), THACO 19 [0], MV 72 m (24 m) volando, TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 12, AL Neutrale, PX 5, NA 1 (1), TT Nessuno

► **Sorpresa:** la ottiene con 1-5, grazie al volo silenzioso.

► **Telepatia:** può informare il padrone su ciò che sente e vede.

► **Frequenza d'uso:** 8 ore al massimo, una volta al giorno.

### Leone d'Oro

Un leone con formidabili capacità di combattimento.

CA 6 [13], DV 5 (22pf), Att 2 × artigli (1d4+1), 1 × morso (1d10), THACO 15 [+4], MV 45 m (15 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (3), ML 12, AL Neutrale, PX 175, NA 1 (1), TT Nessuno

► **Frequenza d'uso:** 1 ora al massimo, 1 volta al giorno.

► **Se ucciso:** non può essere ritrasformato dalla forma di statuetta per 1 settimana.

### Mosca d'Ebano

Una mosca delle dimensioni di un pony da utilizzare come cavalcatura.

CA 4 [15], DV 4+4 (22pf), Att Nessuno, THACO 15 [+4], MV 144 m (48 m) volando, TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 12, AL Neutrale, PX 125, NA 1 (1), TT Nessuno

► **Portare carichi:** si muove di 108 m (36 m) se cavalcata.

► **Frequenza d'uso:** 12 ore al giorno, 3 volte alla settimana.

### Stallone di Ossidiana

In forma di statuetta è un pezzetto di ossidiana dalla vaga forma quadrupede. Si trasforma in un incubo: un cavallo demoniaco intelligente con scintillanti occhi rossi, narici fiammeggianti e zoccoli come tizzoni ardenti.

CA -3 [22], DV 6\* (27pf), Att 2 × zoccolo infuocato (2d4+2), 1 × morso (2d4), THACO 14 [+5], MV 45 m (15 m) / 108 m (36 m) volando, TS M10 B11 P12 S13 I14 (6), ML 10, AL Caotico, PX 500, NA 1 (1), TT Nessuno

► **Fumo ardente:** emette una nube tossica di fumo ardente. Chiunque si trovi in mischia con l'incubo deve effettuare un  **tiro salvezza contro veleno**  o subire una penalità di -2 ai tiri per colpire e al danno contro il mostro.

► **Frequenza d'uso:** 24 ore al massimo, una volta alla settimana.

### Stivali Danzanti

Stivali maledetti che costringono chi li indossa a ballare incontrollabilmente.

► **Mischia o fuga:** la maledizione si attiva quando il personaggio è in mischia o sta fuggendo da un incontro.

► **Effetti del ballo:** non si può attaccare o muoversi, penalità di -4 alla CA, penalità di -4 ai tiri salvezza.

► **Rimozione:** una volta che la maledizione è attiva, il personaggio non può togliersi gli stivali. La maledizione può essere rimossa solo con la magia (ad es. *rimuovi maledizione*).

## Talismano della Cancrena

Una piccola gemma, dal valore apparentemente insignificante, che maledice il suo proprietario con un'orribile malattia corruttiva.

- ▶ **Maledizione:** il personaggio perde ogni settimana 1 punto di CAR, COS e DES, a partire da quella successiva all'acquisizione della gemma.
- ▶ **Morte:** se una delle caratteristiche raggiunge lo 0, il personaggio muore.
- ▶ **Cura:** la maledizione deve essere rimossa (ad es. con *rimuovi maledizione*) prima che la malattia possa essere curata (ad es. con *cura malattia*).
- ▶ **Sigilli invisibili magici:** sono incisi sulla gemma, visibili solo con la magia.

## Talismano della Protezione dal Veleno

Una piccola gemma, dal valore apparentemente insignificante, che protegge il suo proprietario dal veleno.

- ▶ **Potere:** quando viene ritrovata, tirare 1d10 sulla tabella sottostante per determinare la potenza del talismano.
- ▶ **Effetto:** protegge il suo proprietario dai veleni. L'effetto dipende dal tiro salvezza consentito dal veleno:
  - Nessun tiro:** il personaggio ha una probabilità percentuale di resistere al veleno.
  - Tiro con penalità:** il personaggio effettua il tiro salvezza senza la penalità.
  - Tiro normale:** il personaggio guadagna un bonus al tiro salvezza.

### Talismano della Protezione dal Veleno: Bonus

d10	% Nessun tiro	Bonus al Tiro
1-4	10%	+1
5-7	20%	+2
8-9	30%	+3
10	40%	+4

## Talismano della Rimarginazione

Una piccola gemma, dal valore apparentemente insignificante, che protegge il suo proprietario dalle ferite.

- ▶ **Sanguinamento:** il personaggio è immune al danno da sanguinamento.
- ▶ **Guarigione naturale:** il personaggio recupera pf dal riposo al doppio della velocità normale (2d3pf per giornata o riposo).
- ▶ **Danno non guaribile:** il personaggio può curare normalmente con la magia il danno non guaribile.

## Talismano della Salute

Una piccola gemma, dal valore apparentemente insignificante, che protegge il suo proprietario dalle malattie.

- ▶ **Effetto:** finché la gemma si trova sulla sua persona, il personaggio è immune a tutte le forme di malattia (incluse quelle magiche), *eccetto* quella causata dalla maledizione del *talismano della cancrena*.

## Talismano della Sfera

Un cerchio con manico adamantino in grado di incrementare il controllo di un utilizzatore di magia arcana su una *sfera dell'annientamento*.

- ▶ **Utilizzatori di magia arcana:** utilizzare il talismano mentre tenta di controllare una *sfera dell'annientamento* consente al personaggio di aggiungere il proprio punteggio di INT alla probabilità di riuscita. Se un tiro di controllo ha successo, il personaggio può muovere la sfera per 2 round prima di doverne effettuare un altro.
- ▶ **Altri personaggi:** subiscono 5d6 danni quando toccano il talismano.

## Tamburi del Tuono

Un paio di timpani che rilasciano un tuono assordante quando vengono percossi insieme.

- ▶ **Chiunque si trovi entro 18 m:** è permanentemente assordato dal rumore. La sordità può essere curata da qualche potente magia (ad es. un *cura ferita gravi* lanciato espressamente per lo scopo).
- ▶ **Chiunque si trovi entro 3 m:** è anche stordito e incapace di muoversi o agire per 1d4 round.

## Tappeto del Soffocamento

Un tappeto intrecciato di alta qualità, maledetto per soffocare chiunque cerchi di attivare la sua magia.

- ▶ **Ordini:** qualunque ordine impartito al tappeto da un personaggio seduto su di esso attiva la maledizione.
- ▶ **All'attivazione:** il tappeto avvolge strettamente il personaggio e cerca di soffocarlo.
- ▶ **Tiro salvezza:** la vittima può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per evitare di essere soffocata.
- ▶ **Soffocamento:** il personaggio soffoca in 1d4+2 round.
- ▶ **Liberare la vittima:** un *dissolvi magie* costringe il tappeto a farlo.

## Tinture Meravigliose

Vasetti di vernice magica evoca un oggetto reale tridimensionale se applicata su una superficie piatta. In genere, si trovano insieme 1d4 vasetti di tintura e un pennello.

- ▶ **Applicazione:** l'oggetto da evocare deve essere dipinto su una superficie liscia (ad es. muro, porta, pavimento, soffitto). L'abilità artistica del personaggio non ha importanza. L'oggetto fluisce magicamente dal pennello, guidato solo dall'immaginazione.
- ▶ **Tempo:** dipingere un oggetto richiede 1 turno.
- ▶ **Dimensioni:** ogni vasetto di tintura è sufficiente a coprire una superficie di 3×3 m, evocando un oggetto grande fino a 27 m<sup>3</sup> (ad es. 3×3×3 m).
- ▶ **Tipo di oggetti:** è possibile evocare solo cose inanimate non magiche, come stanze, portali, armature, equipaggiamento, alberi, fiori, botole, passaggi, ecc.



- ▶ **Oggetti di valore:** è possibile evocarli. Questi sembrano preziosi, ma in realtà sono composti da materiali di scarso valore (ad es. latta, vetro, ecc.).
- ▶ **Durata:** gli oggetti evocati sono permanenti e reali in ogni senso.

## Tunica dell'Arcimago

Una tunica dall'aspetto ordinario che garantisce a un utilizzatore di magia arcana del giusto allineamento una serie di vantaggi.

- ▶ **Allineamento della tunica:** tirare 1d20 quando viene ritrovata per determinarlo, risultando in legale con 1-9, neutrale con 10-15 e caotico con 16-20.
- ▶ **Allineamento del personaggio:** se differisce da quello della tunica, subisce 6d4 danni prima di cambiare l'allineamento in quello richiesto.
- ▶ **Utilizzatori di magia arcana:** indossare la tunica conferisce i seguenti poteri:
  - Protezione:** CA 5 [14].
  - Tiri salvezza:** +1 a tutti.
  - Potenziamento degli incantesimi:** quando il personaggio lancia incantesimi di charme, blocco o metamorfosi (ad es. *charme*, *blocca persone*, *metamorfosi*), il bersaglio subisce una penalità di -4 al tiro salvezza.

## Tunica del Camuffamento

Una tunica dall'aspetto ordinario con poteri di travestimento e mimetismo.

- ▶ **Mimetismo:** il personaggio può confondersi con l'ambiente naturale (ad es. pareti di roccia o boscaglia).
- ▶ **Travestimento:** se in mezzo a creature di un altro tipo, il personaggio può scegliere di apparire come loro. Le dimensioni del tipo di creatura scelto non possono superare il doppio del personaggio o essere inferiori alla metà.
- ▶ **Notare il personaggio:** gli osservatori con alta intelligenza (ad es. INT 15 o più) o con almeno 10 DV hanno una probabilità di 1-su-6 per turno di notare il personaggio.
- ▶ **Alleati:** riescono a vedere il personaggio normalmente.

## Tunica dei Colori Scintillanti

Una tunica dall'aspetto ordinario in grado di far materializzare una trama ipnotica dalle tonalità incredibili.

- ▶ **INT e SAG minime:** solo un personaggio con almeno INT 15 e SAG 13 può usare la magia della tunica.
- ▶ **Attivazione:** i colori sulla tunica cominciano a fluttuare in circolo.
- ▶ **Ipnatismo:** le creature entro 12 m che vedono la trama ipnotica devono superare un  **tiro salvezza contro incantesimi**  o rimanere imbambolate (incapaci di muoversi o agire) per 1d4+1 round, dopo i quali possono effettuare un altro tiro salvezza.
- ▶ **Protezione:** il personaggio guadagna un bonus di +1 alla CA per ogni round in cui la trama è attiva (fino a un bonus massimo di +5 dopo 5 round).
- ▶ **Concentrazione:** per mantenere la trama, il personaggio non può muoversi per più di 3 m per round, potendo comunque lanciare incantesimi ed eseguire altre azioni.

## Tunica dell'Impotenza

Una tunica maledetta che indebolisce chi la indossa.

- ▶ **Perdita di FOR:** ridotta a 3.
- ▶ **Perdita di INT:** ridotta a 3.
- ▶ **Perdita di magia:** il personaggio perde ogni abilità magica e non può lanciare incantesimi.
- ▶ **Rimuovere la tunica:** non rimuove la maledizione. Per questo è necessaria la magia (ad es. *rimuovi maledizione*).

## Tunica degli Occhi

Una lussuosa tunica, decorata con dozzine di motivi a forma di occhio. Indossarla conferisce i seguenti poteri legati alla vista:

- ▶ **Sorpresa:** il personaggio non può essere sorpreso.
- ▶ **Infravisione:** fino a 36 m.
- ▶ **Vista multidirezionale:** il personaggio può vedere in tutte le direzioni contemporaneamente.
- ▶ **Vedere l'invisibile:** entro 36 m.
- ▶ **Vedere distorsione:** il personaggio vede le creature che usano effetti distorcenti (ad es. un *mantello distorcente*) nella loro vera posizione.
- ▶ **Individuazione di creature mimetizzate o nascoste:** il personaggio può vedere chiaramente chiunque si stia nascondendo o mimetizzando.
- ▶ **Colpire con luce:** un incantesimo *luce* lanciato direttamente sulla tunica acceca il personaggio per 1d3 round. *Luce perenne* acceca per 2d4 round.

## Tunica degli Oggetti Utili

Una tunica dall'aspetto ordinario con il potere di materializzare oggetti dal nulla.

- ▶ **Utilizzatori di magia arcana:** dopo aver indossato la tunica, notano una serie di toppe di tessuto cucite su di essa, con la forma di oggetti.

- ▶ **Altri personaggi:** non possono percepire o utilizzare i poteri di questa tunica.
- ▶ **Rimuovere una toppa:** richiede 1 round. La toppa si trasforma permanentemente nell'oggetto corrispondente.
- ▶ **Tipi di toppa:** quando viene ritrovata, la tunica ha le seguenti toppa:
  - a. Due pugnali.
  - b. Due pertiche di 3 m.
  - c. Due lanterne, accese e piene d'olio.
  - d. Due sacchi grandi.
  - e. Due specchietti tascabili d'acciaio.
  - f. Due corde lunghe 15 m.
  - g. 4d4 oggetti tirati sulla tabella che segue.

### Tunica degli Oggetti Utili: Tipo di Oggetto

d%	Oggetto
01-07	Barca a remi (lunga 3,6 m, capacità di movimento di 9 m (3 m), CA 9 [10], 10 punti scafo)
08-15	Borsa con 100 mo
16-22	Due cani da guerra (vedere sotto)
23-32	Finestra (60×120 cm, profonda 60 cm)
33-40	10 gemme (ciascuna del valore di 100 mo)
41-47	Mulo con bisacce
48-55	Pergamena con un incantesimo arcano casuale
56-62	Porta di metallo con una sbarra su un lato; può essere attaccata a un muro
63-71	Pozione che cura 2d6+2pf
72-79	Pozzo profondo 3 m
80-93	Scala di legno, lunga 4,2 m
94-00	Scatoletta d'argento (del valore di 500 mo)

**Cane da guerra:** CA 6 [13], DV 2+2 (11pf), Att 1 × morso (2d4), THACO 17 [+2], MV 36 m (12 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 11, AL Neutrale, PX 25, NA 0 (0), TT Nessuno



### Unguento Rigenerante

Un vasetto di unguento magico che cura ferite, malattie e veleni. In genere, si trovano insieme 1d3 vasetti, da 5 dosi l'uno.

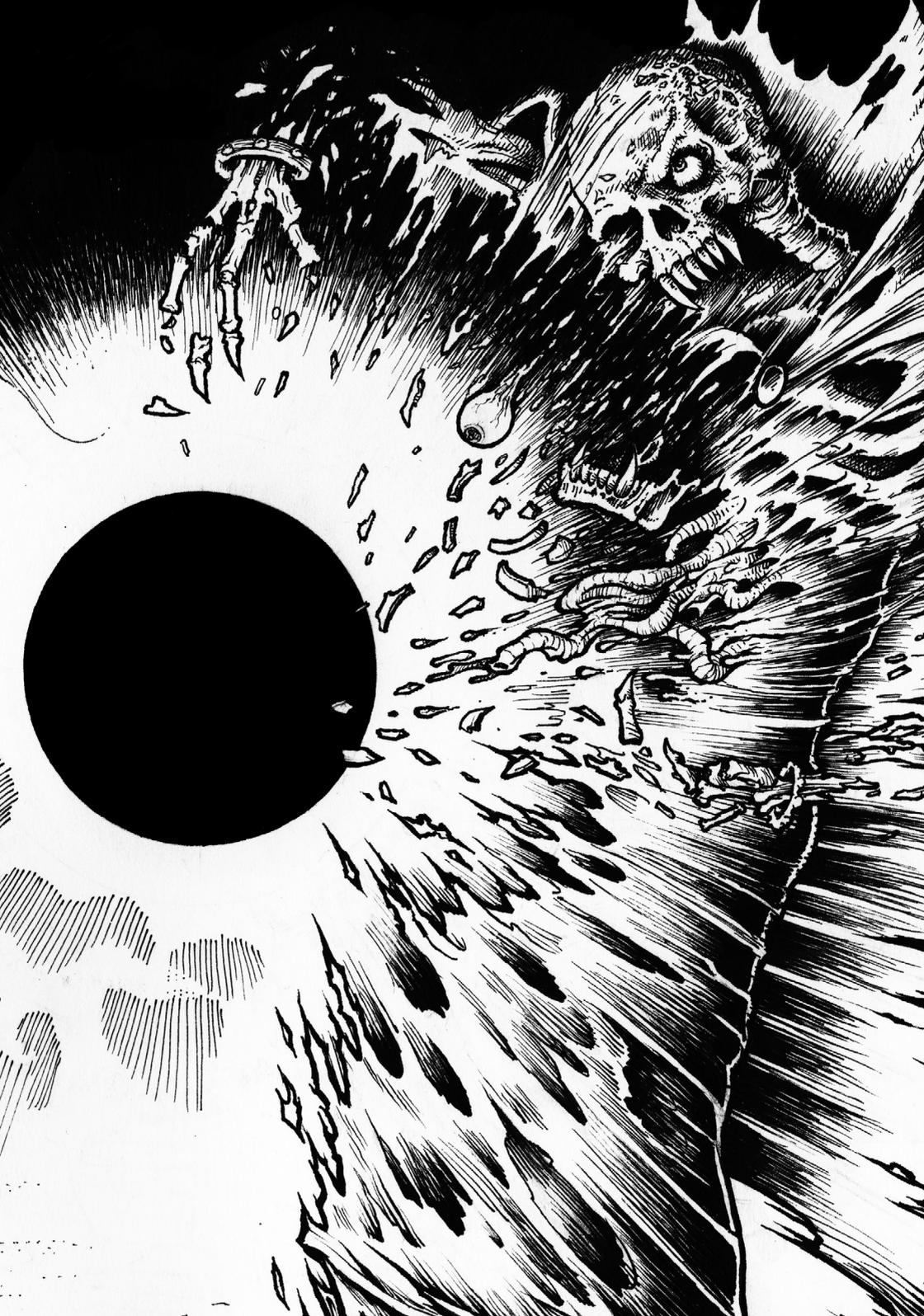
- ▶ **Ferite:** una dose cura 1d4+8pf.
- ▶ **Malattia:** una dose cura una malattia.
- ▶ **Veleno:** una dose cura qualunque veleno.

### Vanga dello Scavo Possente

Vanga magica con manico di 2,4 m e lama di 90 cm. Scava il terreno a velocità prodigiosa.

- ▶ **FOR minima:** solo un personaggio con FOR 18 o superiore può utilizzarla.
- ▶ **Velocità di scavo:** può avanzare attraverso 1 m<sup>3</sup> di argilla dura in 2 round, 1 m<sup>3</sup> di terra normale in 1 round e 2 m<sup>3</sup> di terreno molle in 1 round.
- ▶ **Riposare:** dopo aver scavato per 10 round, il personaggio deve riposarsi per 5.





# SPADE

## Spade Magiche

d%	Spada
01-12	Spada -1, Berserker (Maledetta)
13-23	Spada +1, +3 contro Mutaforma
24-35	Spada +1, +3 contro Rettili
36-38	Spada +1, Affilata
39-47	Spada +1, Ammazdraghi
48-56	Spada +1, Ammazzagiganti
57-59	Spada +1, del Ferimento
60-62	Spada +1, Lama della Fortuna
63-65	Spada +1, Lama del Sole
66-73	Spada +1, del Gelo
74-76	Spada +2, Danzante
77-79	Spada +2, Ruba Nove Vite
80-82	Spada +2, di Venger
83-85	Spada +2, Vorpai
86-88	Spada +3, Difensiva
89-91	Spada +3, Sacro Vendicatore
92-00	Spada Corta +2, della Rapidità

## Tipo di Spada

A meno che non sia indicato un tipo di spada specifico (ad es. spada corta, spada normale o a due mani), l'arbitro può sceglierlo o tirare sulla seguente tabella:

## Tipo di Spada

d6	Tipo di Spada
1-2	Spada corta
3-5	Spada normale
6	Spada a due mani

## Spada -1, Berserker (Maledetta)

Quando viene usata in battaglia, provoca in chi la brandisce la furia dei berserker.

- **Attacco indiscriminato:** chi la brandisce attacca la creatura più vicina, amica o nemica. Se questa viene uccisa, passa al bersaglio più vicino.
- **La furia termina:** solo se chi brandisce la spada muore o uccide tutti entro 18 m.

## Spada +1, Affilata

Una lama incredibilmente affilata in grado di mozzare arti e appendici.

- **Mozzare:** con un 18, 19 o 20 naturale sul tiro per colpire, una delle estremità del bersaglio viene mozzata. Ciò avviene solo con 19 o 20 contro bersagli di taglia superiore a quella umana e solo con 20 contro bersagli di solida pietra o metallo.
- **Estremità mozzata:** scelta casualmente in base al bersaglio (ad es. braccio, gamba, coda, tentacolo, collo, ecc.).

## Spada +1, Ammazdraghi

Letale per i draghi, specialmente quelli di un tipo specifico.

- **Tipo di drago:** scelto casualmente (ad es. draghi rossi, draghi bianchi, ecc.).
- **Se usata contro il tipo specifico:** conta come una spada +3 e infligge danno doppio.
- **Se usata contro altri draghi:** conta come una spada +3.

## Spada +1, Ammazzagiganti

Letale per i giganti e le creature della stessa famiglia (ad es. ogre, ettin, ecc.).



► **Se usata contro creature della famiglia dei giganti:** conta come una spada +3.

► **Se usata contro veri giganti:** conta come una spada +3 e infligge danno doppio.

### Spada +1, del Ferimento

Infligge ferite crudeli e sanguinolente.

► **Sanguinamento:** dopo essere stato colpito, il bersaglio subisce 1 punto aggiuntivo di danno per round (fino a un massimo di 10 round).

► **Ferite multiple:** ognuna infligge danni per round aggiuntivi.

► **Fermare il sanguinamento:** bendare una ferita ferma l'emorragia e previene danni aggiuntivi.

► **Cura:** il danno della spada non può essere curato tramite magia o rigenerazione.

► **Limitazioni:** i costrutti e le creature senza sangue non subiscono le ferite aggiuntive della spada.

### Spada +1, del Gelo

Conferisce benefici speciali contro il fuoco e creature a esso affini.

► **Nel freddo estremo, emana luce:** in un raggio di 9 m.

► **Bonus al tiro per colpire:** +3 contro creature che usano il fuoco o vi dimorano.

► **Può estinguere le fiamme:** se infilata tra di esse, può farlo in un raggio di 3 m con il 50% di probabilità. Ciò influenza anche il fuoco magico (ma non gli effetti istantanei).

► **Protezione dal fuoco:** chi la brandisce guadagna i seguenti benefici:

a. **Fuoco normale:** immunità al fuoco non magico.

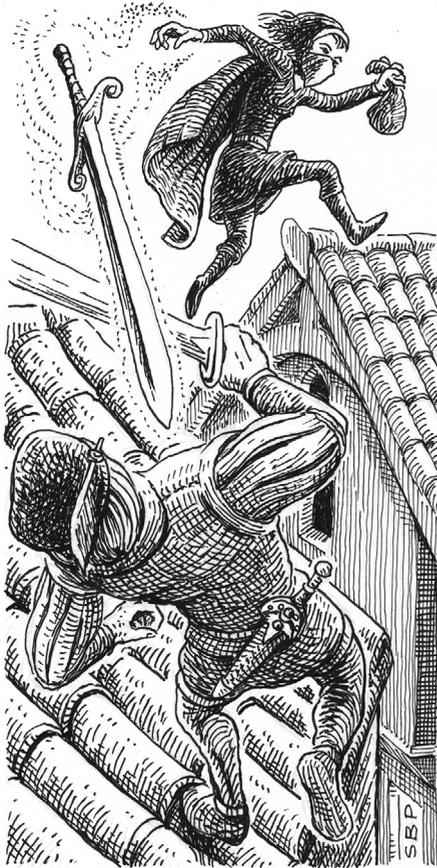
b. **Bonus ai tiri salvezza:** +2 contro soffio e attacchi magici basati sul fuoco.

c. **Danno basato sul fuoco:** è ridotto di 1 punto per ogni dado tirato. (Ogni dado infligge almeno 1 punto ferita di danno.)

## Spada +1, Lama della Fortuna

Protegge il proprietario e conferisce alcuni desideri (vedere **Desideri**, **Oggetti Magici** in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

- ▶ **Protezione:** +1 a tutti i tiri salvezza.
- ▶ **Cariche:** conferisce 1d4 desideri.
- ▶ **Desiderare:** chi la brandisce deve esprimere il desiderio ad alta voce.



## Spada +1, Lama del Sole

Una spada d'argento puro e scintillante, incantata per contrastare i poteri delle tenebre.

- ▶ **Se usata contro creature incorporee d'ombra:** (ad es. spettri, ombre). Conta come una spada +3.
- ▶ **Rotare la spada:** il proprietario può farlo sopra la testa una volta al giorno, evocando per 1 turno un globo di luce dorata del raggio di 18 m.
- ▶ **Creature influenzate dalla luce diurna:** sono influenzate allo stesso modo dal globo di luce.

## Spada +2, Danzante

Una spada con il potere di attaccare autonomamente, staccandosi danzando dalla mano del suo proprietario.

- ▶ **Attivazione:** prima che la spada possa attaccare autonomamente (ovvero “danzare”), chi la brandisce deve attaccare con essa per 4 round consecutivi.
- ▶ **Danzare:** la spada attacca per 4 round con THAC0 del proprietario, dopo i quali torna tra le sue mani.
- ▶ **Gittata:** la spada può danzare a una distanza massima di 9 m dal proprietario. Se i due sono separati per più di 9 m, la spada smette di danzare e cade per terra.

## Spada +2, Ruba Nove Vite

Ha il potere di risucchiare l'anima delle creature viventi.

- ▶ **20 naturale:** sul tiro per colpire indica che il bersaglio deve effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per evitare che la sua anima venga risucchiata (morte istantanea). Se lo supera, la spada infligge danno normale.
- ▶ **Cariche:** la spada può rubare fino a 9 anime. Raggiunto questo numero, diventa una normale spada magica +2.
- ▶ **Limitazioni:** le creature non viventi sono immuni.

## Spada +2, di Venger

Risponde magicamente agli attacchi portati verso chi la brandisce.

- ▶ **Iniziativa:** quando brandisce questa spada in combattimento, il personaggio attacca sempre per ultimo nel round, come se avesse perso l'iniziativa.
- ▶ **Ritorsione:** in aggiunta al suo normale attacco, il personaggio può effettuare uno extra con la spada contro chiunque lo abbia attaccato in mischia durante il round. Ciò richiede un tiro per colpire, infliggendo danno normale in caso di successo.

## Spada +2, Vorpai

Una lama incredibilmente affilata in grado di decapitare i nemici.

- ▶ **Mozzare:** con un 18, 19 o 20 naturale sul tiro per colpire, il bersaglio è decapitato. Ciò avviene solo con 19 o 20 contro bersagli di taglia superiore a quella umana e solo con 20 contro bersagli di solida pietra o metallo.
- ▶ **Limitazioni:** le creature senza testa non sono influenzate, così come alcune creature con la testa (ad es. costrutti o elementali).



## Spada +3, Difensiva

Può conferire un bonus all'attacco o alla difesa, determinato ogni round da chi la brandisce.

- ▶ **Difesa:** all'inizio di ogni round di combattimento, chi brandisce la spada può scegliere di trasferire tutto o parte del bonus di +3 alla CA contro attacchi in mischia. Il bonus dura fino alla fine del round.

## Spada +3, Sacro Vendicatore

Una spada sacra che conferisce bonus speciali ai personaggi legali di classi che possono accedere agli incantesimi del chierico.

- ▶ **Bonus ai tiri salvezza:** +4 contro magia.
- ▶ **Se usata contro creature caotiche:** infligge danno doppio.
- ▶ **Se usata da altri personaggi legali:** conta come una spada +1, senza gli altri vantaggi descritti sopra.
- ▶ **Se toccata da un personaggio non legale:** infligge 1d6 danni per round a personaggi neutrali e 2d6 per round a personaggi caotici.

## Spada Corta +2, della Rapidità

Consente a chi la brandisce di colpire con grande velocità.

- ▶ **Iniziativa:** quando attacca con la spada, il proprietario colpisce sempre per primo nel round, come se avesse vinto l'iniziativa.

# OPEN GAME LICENSE

## DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

All artwork, logos, and presentation are product identity. The names “Necrotic Gnome” and “Old-School Essentials” are product identity. All text and tables not declared as Open Game Content are product identity.

## DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

The names of all magic items are Open Game Content.

The game statistics and descriptions of the following magic items are Open Game Content: Apparatus of the Crab; Arrow +1, Slaying; Book of Infinite Spells; Boots of Dancing; Bracers of Armour; Bracers of Defencelessness; Brooch of Shielding; Candle of Invocation; Chime of Opening; Cloak of Flight; Cloak of Poison; Cloak of the Manta Ray; Crystal Hypnosis Ball; Cube of Force; Cube of Frost Resistance; Decanter of Endless Water; Deck of Many Things; Dust of Appearance; Dust of Disappearance; Dust of Sneezing and Choking; Eyes of Charming; Eyes of Petrification; Eyes of the Eagle; Feather Token; Figurines of Wondrous Power; Folding Boat; Gem of Brightness; Gem of Seeing; Gloves of Dexterity; Gloves of Swimming and Climbing; Horn of the Tritons; Horn of Valhalla; Horseshoes of a Zephyr; Horseshoes of Speed; Immovable Rod; Incense of Meditation; Incense of Obsession; Instant Fortress; Ioun Stones; Iron Flask; Javelin of Lightning; Loadstone; Luckstone; Lyre of Building; Marvellous Pigments; Medallion of Thought Projection; Mirror of Mental Prowess; Mirror of Opposition; Necklace of Adaptation; Necklace of Fireballs; Necklace of Strangulation; Net of Aquatic Snaring; Pearl of Power; Periapt of Foul Rotting; Periapt of Health; Periapt of Proof Against Poison; Periapt of Wound Closure; Phylactery of Faithfulness; Pipes of the Sewers; Portable Hole; Restorative Ointment; Robe of Blending; Robe of Eyes; Robe of Powerlessness; Robe of Scintillating Colors; Robe of the Archmagi; Robe of Useful Items; Rod of Absorption; Rod of Lordly Might; Rope of Entanglement; Scarab of Death; Spear -1, Backbiter (Cursed); Sphere of Annihilation; Staff of Swarming Insects; Staff of the Woodlands; Sword +1, Frost Brand; Sword +1, Luck Blade; Sword +1, Sun Blade; Sword

+2, Nine Lives Stealer; Sword +2, Vorpal; Sword +3, Holy Avenger; Talisman of the Sphere; Trident +1, Fish Command; Trident +2, Warning; Vacuous Grimoire; Well of Many Worlds.

## 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: “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 Copyright 2000–2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

B/X Essentials: Adventures and Treasures © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Treasures © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Advanced Fantasy: Treasures © 2020 Gavin Norman.

END OF LICENSE

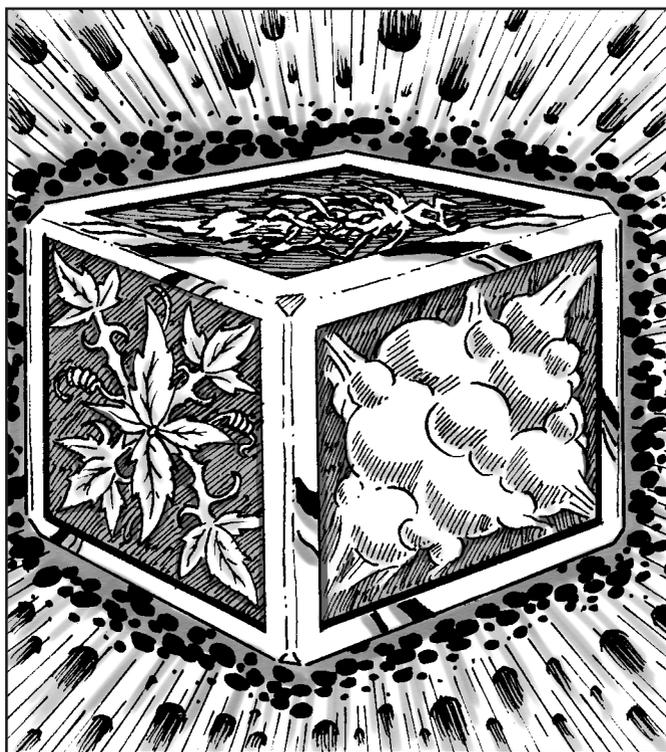
# INDICE DEGLI OGGETTI MAGICI

Acqua della Purezza	13	Corno dei Marinidi	20
Alambicco dell'Alchimista	13	Corno della Schiuma	21
Amuleto di Protezione dalla Possessione	15	Corno del Valhalla	21
Amuleto Piumato	14	Cubo di Forza	22
Apparato del Granchio	15	Cubo di Resistenza al Gelo	22
Bacchetta dei Dardi Incantati	8	Fermaglio Protettivo	22
Bacchetta del Richiamo	9	Ferri di Cavallo della Velocità	22
Bacchetta della Radianza	8	Ferri di Cavallo di uno Zefiro	23
Balestra +1, della Distanza	4	Fiasca di Ferro	23
Balestra +1, della Velocità	4	Filatterio della Fedeltà	23
Balestra +2, della Precisione	4	Filatterio della Longevità	24
Barca Pieghevole	16	Filatterio del Tradimento	24
Bastone +1, della Crescita	5	Flauto delle Fogne	24
Bastone dei Boschi	9	Fortezza Istantanea	24
Bastone del Guaritore	9	Freccia Localizzante	25
Bastone della Dissoluzione	9	Freccia +1, dell'Uccisione	5
Bastone dello Sciame d'Insetti	9	Gemma dell'Attrazione dei Mostri	25
Borsa della Trasformazione	16	Gemma della Luce	25
Borsellino dell'Abbondanza Monetaria	16	Gemma della Sfaccettatura Immacolata	26
Bracciali dell'Armatura	16	Gemma della Visione	26
Bracciali dell'Indifeso	16	Giavellotto del Fulmine	5
Brocca dei Liquidi Infiniti	17	Giavellotto della Ricerca	5
Buco Portatile	17	Grimorio Vacuo	26
Campana dell'Apertura	18	Guanti della Destrezza	26
Campana dell'Insaziabilità	18	Guanti del Nuoto e dell'Arrampicata	27
Candela dell'Invocazione	18	Incenso della Meditazione	27
Caraffa dell'Acqua Infinita	18	Incenso dell'Ossessione	27
Ciondolo della Proiezione del Pensiero	19	Lancia -1, Traditrice (Maledetta)	5
Collana dell'Adattamento	19	Lenti dell'Aquila	28
Collana delle Palle di Fuoco	19	Lenti dello Charme	28
Collana dello Strangolamento	20	Lenti della Pietrificazione	29
Corda dell'Intralciamiento	20	Lenti della Vista Microscopica	29
Corda dello Strangolamento	20	Liber del Potere Arcano	29
Corno delle Frane	20	Libro dell'Abietta Corruzione	29

Libro degli Incantesimi Infiniti	30	Spada +2, Danzante	50
Libro della Sublime Santità	30	Spada +2, Ruba Nove Vite	50
Lira della Costruzione	31	Spada +2, di Venger	51
Mantello di Difesa	31	Spada +2, Vorpai	51
Mantello della Manta	31	Spada +3, Difensiva	51
Mantello del Veleno	31	Spada +3, Sacro Vendicatore	51
Mantello del Volo	31	Spada Corta +2, della Rapidità	51
Martello da Guerra +3, delle Saette	5	Specchio dell'Antagonismo	39
Mazza +1, Disgregatrice	6	Specchio delle Capacità Mentali	39
Mazzo delle Tante Cose	32	Statuetta del Potere Meraviglioso	40
Olio dell'Intangibilità	34	Stivali Danzanti	41
Olio della Scivolosità	34	Talismano della Cancrena	42
Perla del Potere	34	Talismano della Protezione dal Veleno	42
Perla della Saggezza	34	Talismano della Rimarginazione	42
Pietra Fortunata	34	Talismano della Salute	42
Pietra della Zavorra	34	Talismano della Sfera	42
Pietre di Ioun	35	Tamburi del Tuono	42
Polvere dell'Apparizione	36	Tappeto del Soffocamento	43
Polvere della Sparizione	36	Tinture Meravigliose	43
Polvere della Tosse e degli Starnuti	36	Tridente -2, della Bramosia (Maledetto)	7
Pozzo dei Mondi	37	Tridente +1, del Comando dei Pesci	7
Proiettile per Fionda +1, dell'Impatto	6	Tridente +1, della Sottomissione	7
Pugnale +1, Fibbia	6	Tridente +2, dell'Allarme	7
Pugnale +1, da Lancio	6	Tunica dell'Arcimago	43
Pugnale +1, Velenoso	7	Tunica del Camuffamento	44
Pugnale +2, Dentato	7	Tunica dei Colori Scintillanti	44
Rete dell'Intrappolamento	37	Tunica del Camuffamento	44
Scarabeo del Caos	37	Tunica dell'Impotenza	44
Scarabeo della Furia	38	Tunica degli Oggetti Utili	44
Scarabeo della Morte	38	Unguento Rigenerante	45
Sega dell'Abbattimento	38	Vanga dello Scavo Possente	45
Sfera dell'Annientamento	38	Verga Accattivante	10
Sfera di Cristallo Ipnotica	39	Verga dell'Assorbimento	10
Spada -1, Berserker (Maledetta)	48	Verga del Colpire	10
Spada +1, Affilata	48	Verga Inamovibile	10
Spada +1, Ammazzagraghi	48	Verga della Parata	10
Spada +1, Ammazzagiganti	48	Verga della Potenza Maestosa	11
Spada +1, del Ferimento	49	Verga della Resurrezione	10
Spada +1, del Gelo	49		
Spada +1, Lama della Fortuna	50		
Spada +1, Lama del Sole	50		

# INDICE DELLE TABELLE

Amuleto Piumato: Tipo	14	Sfera dell'Annientamento: Controllo	39
Armi Magiche	4	Spade Magiche	48
Bacchette, Bastoni e Verghe Magici	8	Statuetta del Potere	
Collana delle Palle di Fuoco: Tipo	19	Meraviglioso: Tipo	40
Corno del Valhalla: Tipo	21	Talismano della Protezione	
Cubo di Forza: Effetti per Lato	22	dal Veleno: Bonus	42
Perla del Potere:		Tipo di Spada	48
Livello Massimo dell'Incantesimo	34	Tunica degli Oggetti Utili:	
Pietre di Ioun: Tipo	35	Tipo di Oggetto	45
Scarabeo del Caos:		Verga della Resurrezione:	
Comportamento del Soggetto	37	Cariche per Utilizzo	11



# OLD-SCHOOL ESSENTIALS

## ADVANCED FANTASY

### Tesori

Questo manuale espande il gioco con 150 oggetti magici bizzarri e meravigliosi ispirati al regolamento Advanced degli anni '80 per attirare avventurieri di ogni livello.

- ▶ **Oggetti magici di vario tipo:** l'apparato del granchio, le pietre di ioun, il mazzo delle molte cose e tanto altro!
- ▶ **Spade e armi:** armi magiche per sostenere il valore di ogni guerriero, incluse spade vorpal, spade danzanti e il potente sacro vendicatore.
- ▶ **Bacchette, bastoni e verghe:** strumenti di potere per utilizzatori di magia e personaggi di ogni tipo.

#### Altri manuali Advanced Fantasy

*Regole di Ambientazione*

*Incantesimi del Druido e dell'Illusionista*

*Mostr*

Richiede Old-School Essentials Classic Fantasy



**NECROTIC  
GNOME**



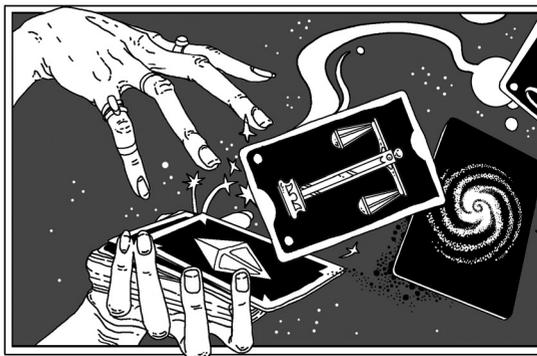
**NEED  
GAMES!**



## Tipo di Oggetto Magico

**B: d% X: d% Tipo di Oggetto**

01-05	01-05	Anello
06-15	06-10	Arma
16-25	11-20	Armatura o Scudo
26-30	21-25	Bacchetta / Bastone / Verga
31-35	26-30	Oggetto Misto
36-55	31-60	Pergamena o Mappa
56-80	61-80	Pozione
81-00	81-00	Spada



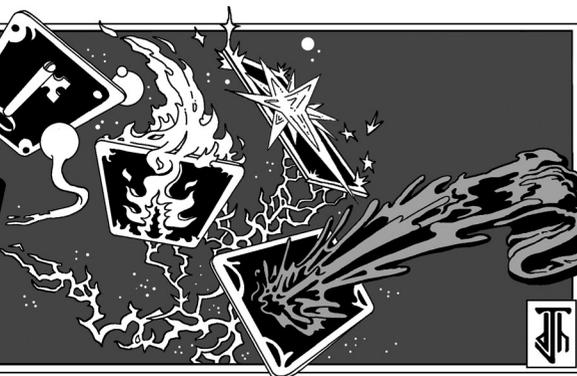
## Oggetti Misti Magici

**d% Oggetto**

01	Acqua della Purezza
02	Alambicco dell'Alchimista
03	Amuleto Piumato
04	Amuleto di Protezione dalla Possessione
05	Apparato del Granchio
06	Barca Pieghevole
07	Borsa della Trasformazione
08	Borsellino dell'Abbondanza Monetaria
09	Bracciali dell'Armatura
10	Bracciali dell'Indifeso
11	Brocca dei Liquidi Infiniti
12	Buco Portatile
13	Campana dell'Apertura
14	Campana dell'Insaziabilità
15	Candela dell'Invocazione
16	Caraffa dell'Acqua Infinita
17	Ciondolo della Proiezione del Pensiero
18	Collana dell'Adattamento
19	Collana delle Palle di Fuoco
20	Collana dello Strangolamento
21	Corda dell'Intralcio
22	Corda dello Strangolamento
23	Corno delle Frane
24	Corno dei Marinidi
25	Corno della Schiuma
26	Corno del Valhalla
27	Cubo di Forza
28	Cubo di Resistenza al Gelo

**d% Oggetto**

29	Fermaglio Protettivo
30	Ferri di Cavallo della Velocità
31	Ferri di Cavallo di uno Zefiro
32	Fiasca di Ferro
33	Filatterio della Longevità
34	Filatterio della Fedeltà
35	Filatterio del Tradimento
36	Flauto delle Fogne
37	Fortezza Istantanea
38	Freccia Localizzante
39	Gemma dell'Attrazione dei Mostri
40	Gemma della Luce
41	Gemma della Sfaccettatura Immacolata
42	Gemma della Visione
43	Grimorio Vacuo
44	Guanti della Destrezza
45	Guanti del Nuoto e dell'Arrampicata
46	Incenso della Meditazione
47	Incenso dell'Ossessione
48	Lenti dell'Aquila
49	Lenti dello Charme
50	Lenti della Pietrificazione
51	Lenti della Vista Microscopica
52	Liber del Potere Arcano
53	Libro dell'Abietta Corruzione
54	Libro degli Incantesimi Infiniti
55	Libro della Sublime Santità
56	Lira della Costruzione
57	Mantello di Difesa
58	Mantello della Manta



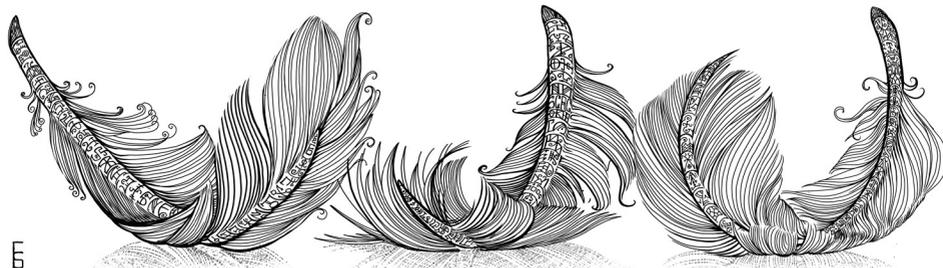
## Oggetti Misti Magici (Cont.)

### d% Oggetto

59	Mantello del Veleno
60	Mantello del Volo
61	Mazzo delle Tante Cose
62	Olio dell'Intangibilità
63	Olio della Scivolosità
64	Perla del Potere
65	Perla della Saggazza
66	Pietra Fortunata
67	Pietra della Zavorra
68	Pietre di Ioun
69	Polvere dell'Apparizione
70	Polvere della Sparizione
71	Polvere della Tosse e degli Starnuti
72	Pozzo dei Mondi
73	Rete dell'Intrappolamento
74	Rete dell'Intrappolamento Acquatico
75	Scarabeo del Caos
76	Scarabeo della Furia
77	Scarabeo della Morte
78	Sega dell'Abbattimento
79	Sfera dell'Annientamento

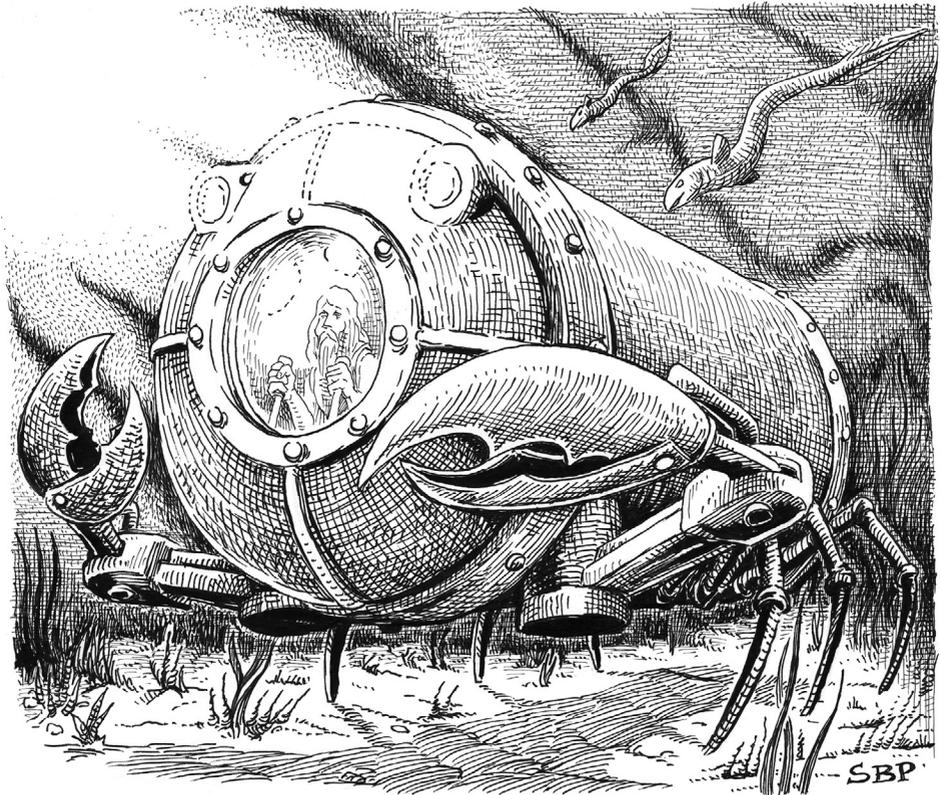
### d% Oggetto

80	Sfera di Cristallo Ipnotica
81	Specchio dell'Antagonismo
82	Specchio delle Capacità Mentali
83	Statuetta del Potere Meraviglioso
84	Stivali Danzanti
85	Talismano della Cancrena
86	Talismano della Protezione dal Veleno
87	Talismano della Rimarginazione
88	Talismano della Salute
89	Talismano della Sfera
90	Tamburi del Tuono
91	Tappeto del Soffocamento
92	Tinture Meravigliose
93	Tunica dell'Arcimago
94	Tunica del Camuffamento
95	Tunica dei Colori Scintillanti
96	Tunica dell'Impotenza
97	Tunica degli Occhi
98	Tunica degli Oggetti Utili
99	Unguento Rigenerante
00	Vanga dello Scavo Possente



## Bacchette, Bastoni e Verghe Magici

d%	Oggetto	Utilizzo	Cariche
01-15	Bacchetta dei Dardi Incantati	Utilizzatori di magia arcana	2d10
16-30	Bacchetta della Radianza	Utilizzatori di magia arcana	2d10
31-33	Bacchetta del Richiamo	Utilizzatori di magia arcana	2d10
34-45	Bastone dei Boschi	Utilizzatori di incantesimi del druido	3d10
46-52	Bastone della Dissoluzione	Utilizzatori di incantesimi	3d10
53-58	Bastone del Guaritore	Utilizzatori di magia divina	3d10
59-67	Bastone dello Sciame d'Insetti	Utilizzatori di magia divina	3d10
68-70	Verga Accattivante	Tutti i personaggi	1d10
71-79	Verga dell'Assorbimento	Utilizzatori di incantesimi	50
80-82	Verga del Colpire	Tutti i personaggi	1d10
83-88	Verga Inamovibile	Tutti i personaggi	Illimitate
89-91	Verga della Parata	Tutti i personaggi	Illimitate
92-97	Verga della Potenza Maestosa	Personaggi marziali che non utilizzano incantesimi	1d10
98-00	Verga della Resurrezione	Utilizzatori di magia divina	1d10





## Spade Magiche

d%	Spada
01–12	Spada -1, Berserker (Maledetta)
13–23	Spada +1, +3 contro Mutaforma
24–35	Spada +1, +3 contro Rettili
36–38	Spada +1, Affilata
39–47	Spada +1, Ammazzagraghi
48–56	Spada +1, Ammazzagiganti
57–59	Spada +1, del Ferimento
60–62	Spada +1, Lama della Fortuna
63–65	Spada +1, Lama del Sole
66–73	Spada +1, del Gelo
74–76	Spada +2, Danzante
77–79	Spada +2, Ruba Nove Vite
80–82	Spada +2, di Venger
83–85	Spada +2, Vorpai
86–88	Spada +3, Difensiva
89–91	Spada +3, Sacro Vendicatore
92–00	Spada Corta +2, della Rapidità

## Tipo di Spada

d6	Tipo di Spada
1–2	Spada corta
3–5	Spada normale
6	Spada a due mani

## Armi Magiche

d%	Arma
01–04	Balestra +1, della Distanza
05–08	Balestra +1, della Velocità
09–12	Balestra +2, della Precisione
13–22	Bastone +1, della Crescita
23–26	Freccia +1, dell'Uccisione
27–31	Giavellotto del Fulmine (1d4+1 giavellotti)
32–36	Giavellotto della Ricerca (2d4 giavellotti)
37–46	Lancia -1, Traditrice (Maledetta)
47–51	Martello da Guerra +3, delle Saette
52–56	Mazza +1, Disgregatrice
57–61	Proiettile per Fionda +1, dell'Impatto (1d4 proiettili)
62–66	Pugnale +1, Fibbia
67–71	Pugnale +1, da Lancio
72–75	Pugnale +1, Velenoso
76–80	Pugnale +2, Dentato
81–85	Tridente -2, della Bramosia (Maledetto)
86–90	Tridente +1, del Comando dei Pesci
91–95	Tridente +1, della Sottomissione
96–00	Tridente +2, dell'Allarme