

## ARTEFATTI E OGGETTI SPECIALI

Questi Oggetti sono magici, sovranaturali, maledetti o speciali e non vengono comunemente commerciati.

**Acqua dell'Invulnerabilità:** chi tocca le acque di questa pozza o ne beve 1 Dose deve tirare 1D:

1-4: i suoi organi interni si pietrificano e muore sul colpo

5-6: diventa parzialmente invulnerabile; da adesso in poi, ogni volta che il Personaggio subisce un Danno fisico di qualsiasi tipo deve tirare 1D e se il risultato è 6, il colpo non ha avuto alcun effetto e non vi è Danno.

Bere una seconda Dose è ancora più rischioso, questa volta si muore con 1-5 su 1D, ma in caso si ottenga 6, da allora in poi, il personaggio è invulnerabile con 5-6.

**Acqua dell'Oblio:** un sorso di questo liquido proveniente dai fiumi degli Inferi e nessuno riuscirà a ricordare più altro se non le proprie ultime azioni o i nomi dei compagni. Il bevitore perde la maggior parte dei suoi ricordi e delle sue conoscenze passate e deve segnare sulla scheda i punteggi di un Personaggio di Livello 1 (tranne quelli di Resistenza ed Esperienza) e continua con quelli finché non passerà di nuovo di Livello. Allo stesso modo perde tutti i Talenti a parte quelli di Livello 1 e tutte le Note che hanno a che fare con i ricordi delle ultime avventure. Al passaggio di Livello, il Personaggio acquisirà correttamente il Livello successivo. Una versione più terribile cancella i ricordi per sempre.

**Acqua della Rimembranza:** L'Acqua della Rimembranza cancella gli effetti dell'**Acqua dell'Oblio**. Se qualcuno la beve senza aver bevuto l'Acqua dell'Oblio, un torrente di pensieri e memorie si riversa nella sua mente, inarrestabile. Il bevitore tira 1D:

1: Riesce a sobbarcarsi l'onda di memorie finché non passa e rimane illeso.

2: Muore per il trauma.

3: La mente torturata riesce a sopravvivere, ma non senza problemi. -2 Prontezza fino al prossimo Livello

4-6: Perdita di senno; fino al prossimo passaggio di Livello, ad ogni Scontro il bevitore agisce a caso, lanciando 1D:

1: attacchi i tuoi alleati,

2: rimani inerme

3-6: agisci normalmente

**Amuleto del Viaggio Sicuro:** questi amuleti vengono venduti come talismani in grado di placare la furia delle tempeste e prevenire ogni catastrofe in mare. Solo pochi di essi sono davvero benedetti, mentre per la maggior parte sono solo una truffa.

**Amuleto di Osiride:** questo emblema sacro di potere divino permette di far tornare un Personaggio dalla morte, se chi muore lo indossa al momento del decesso. Il Personaggio torna al massimo dei suoi punti Resistenza ma l'amuleto si distrugge immediatamente. L'Amuleto non funziona se si mette al collo di qualcuno che sia già morto da più di 1 Round.

**Anello del Mago:** aggiunge +1 all'Intelligenza di chi lo indossa.

**Anello della Persuasione Fatata:** quando qualcuno degli alleati evoca un Faltyn e lui chiede una ricompensa, chi possiede l'Anello (anche lo stesso Incantatore) può decidere di mostrarglielo. In questo caso si tira 1D: con un risultato 1-4, il Faltyn obbedisce senza chiedere ricompense e senza imbrogliare; con un risultato 5-6 ruba l'anello e scompare senza obbedire alle richieste.

**Anello della Prodezza:** aggiunge +1 alla Prodezza di chi lo indossa.

**Anello di Protezione:** questi anelli incantati possiedono 1D cariche quando vengono creati (o trovati). Per ogni carica utilizzata, conferiscono +1 alla Protezione di chi li indossa per la durata di 1 Incontro. L'effetto ha gli stessi limiti di una Armatura di metallo (ma non impedisce il Lancio di Incantesimi).

**Ascia di Heraklos:** quest'Ascia con il manico in oro funziona come un'Ascia comune, tranne per il fatto che conferisce +1 alla Prodezza di chi la sta usando. Se chi la usa possiede la Tecnica dell'Ascia, allora questi può sfruttarla anche per un Tiro ed essa tornerà immediatamente in mano al proprietario dopo essere stata scagliata (che abbia colpito o meno).

**Bastone del Potere:** appartenuto all'Arcimago e Maestro della conoscenza Lord Kashu, questo artefatto inestimabile è un Bastone da Combattimento che concede +1 Prodezza e +1 Impatto a chi la usa, e può Lanciare 1 volta a Scontro l'Incantesimo Getto Vulcanico, effettuando la Prova di Lancio come uno Stregone che abbia Intelligenza 10 e che lo abbia già memorizzato.

**Blood Sword, Spada della Vita:** creata dall'arcangelo Abdiel, è forse l'Arma più potente del mondo. Conferisce +3 alla Prodezza e +2D di Impatto quando usata. Se colpisce una Creatura Nonmorta questa deve superare una Prova di Intelligenza o essere immediatamente distrutta. Inoltre, può emettere un bagliore che rischiarerà le tenebre più fitte e annulla la Protezione naturale delle creature Nonmorte e Demoniache.

**Blood Sword, Spada della Morte:** lama gemella della Spada della Vita, anch'essa conferisce +3 alla Prodezza e +2D di Impatto quando usata. Inoltre, può emettere un'ombra che oscura le luci più abbaglianti in un tollerabile crepuscolo e annulla la Protezione naturale delle creature Nonmorte e Demoniache. Se entrambe le Spade vengono impugnate in coppia (da chi possieda il Talento Ambidestria), esse conferiscono un ulteriore +3 all'Intelligenza del portatore. Se una Creatura Nonmorta viene colpita nello stesso Round da entrambe le Spade, la Prova di Intelligenza da superare per non essere distrutta è da effettuarsi con 4D.

**Blood Sword, Spada del Sangue (variante):** le due Spade sono state costruite anche per essere unite insieme e formare un'unica Spada (la **Spada del Sangue** vera e propria). Unendole insieme esse formano però un'Arma molto pesante e il portatore deve usare entrambe le mani, ottenendo un malus di -2 quando la utilizza (quindi, complessivamente +1 alla Prodezza), anche se il bonus all'Impatto sale a +4D. Un Avventuriero che abbia il Talento "Tecnica a Due Mani" può sfruttarlo con la Spada del Sangue. Se la Spada del Sangue colpisce una Creatura Nonmorta questa deve superare una Prova di Intelligenza "quasi impossibile" o essere immediatamente distrutta.

**Blutgetranker:** una Spada magica in argento e decorata di smeraldi che si dice appartenuta ad un dio. Conferisce +1 alla Prodezza quando la si usa e causa 1D di Impatto aggiuntivo contro i Giganti.

**Bracciale di Protezione d'Argento:** protegge chi lo indossa da Danni da Folgoramento e Forza, assorbendo metà (per eccesso) dei Danni di questo tipo che vengono inferti.

**Coltello Sacrificale di Vactris:** quest'Arma maledetta contamina chi la prende in mano. Non appena afferrato, il Coltello corrompe tutti gli Oggetti in suo possesso e li fa decadere e distruggere. Da allora in poi (fino al prossimo passaggio di Livello) il portatore di coltello non può disfarsene e non può possedere nessun altro Oggetto. Può usare una Pozione o una Pergamena al volo, ma non trattenerla in mano o addosso. In compenso, quest'Arma conferisce un bonus di +1 alla Prodezza quando usata nel combattimento in mischia.

**Corazza di Electrum:** questo Pettorale benedetto di lega Oro-Argento è un'Armatura Leggera che fornisce Protezione 2, non impedisce il Lancio degli Incantesimi e alla fine di ogni Scontro irradia una calda energia di guarigione su chi la indossa, curando istantaneamente 2D di Resistenza.

**Corazza di Mithril:** questa Corazza di piastre dal valore inestimabile è considerata un'Armatura Leggera, ma fornisce Protezione 4 e non impedisce il Lancio degli Incantesimi.

**Cotta di Mithril:** Questa Cotta di maglia dal valore inestimabile fornisce Protezione 2 e non impedisce il Lancio degli Incantesimi. Inoltre è talmente fina e leggera che può essere indossata come fosse un vestito e quindi non conta come 1 Oggetto nel calcolo dell'Equipaggiamento e può essere indossata assieme a un'altra Armatura, cumulando i valori di Protezione. Una perquisizione può però individuarla facilmente ed essa potrebbe essere riconosciuta e portata via al possessore.

**Fiaccola di Thuland:** questa antica reliquia protegge il possessore da tutti gli Incantesimi e gli effetti soprannaturali che vogliono controllare o comandare la sua mente, asservirlo o costringerlo a compiere azioni che non vuole. Non ha effetto contro inganni, illusioni, maledizioni o effetti diversi da quelli di asservimento. Pare che ve ne siano in giro diverse versioni false e prive di effetto.

**Gemma di Astarandel:** contiene l'ultimo respiro di Astarandel, Signore dei Draghi. L'Incantesimo che ha imprigionato questo soffio di fuoco è molto potente, ma in un punto in cui la magia non funziona esso può annullarsi e sprigionare una vampata distruttiva, capace di distruggere perfino un demone.

**Gioiello di Ghiaccio Blu:** può rilasciare attorno a sé una forte energia fredda di natura magica. L'effetto dura pochi istanti e può raffreddare un ambiente oppure causare 1D Danni da Gelo a tutti coloro che si trovano entro 10 Caselle.

**Kalium:** una sostanza alchemica molto pericolosa per la sua tendenza ad esplodere. Un lingotto pari a 1 Oggetto può deflagrare causando Danni ad area molto estesi: 4D di Impatto da Forza a tutti i personaggi entro 10 Caselle oppure Danni analoghi a oggetti, pareti e mobilio.

**Maschera Maledetta:** questo Oggetto presenta il vantaggio di permettere a chi la indossa di effettuare 2 azioni per Round, ogni volta che è il suo Turno. Tuttavia essa, una volta indossata, non può essere più tolta (fino al prossimo passaggio di Livello) con ovvie ripercussioni sociali, causando inoltre al possessore il doppio dei Danni per ogni colpo ricevuto da armi a contatto e a distanza.

**Mazza del Potere:** questa arma magica possiede 1D cariche quando viene creata (o trovata). Per ogni carica utilizzata in combattimento come attacco in mischia, la Mazza colpisce automaticamente 1 avversario e gli infligge 5D di Impatto (da Forza) che non possono essere assorbite dalla Protezione. Si possono anche usare le sue cariche per aprirsi la strada nei sotterranei. Ad esempio, per abbattere un muro di circa mezzo metro tra 2 stanze adiacenti servono 3 cariche della Mazza.

**Medaglioni di Opale:** questi oggetti permettono di comunicare a distanza, parlando e ascoltando tramite essi e mostrando il volto dell'interlocutore.

**Pendente della Resurrezione:** messo attorno al collo di un cadavere, lo rianima come un nonmorto dissennato che obbedisce ciecamente a chi gli ha fatto indossare il pendente. Una creatura così rianimata può solo combattere, è immune agli incantesimi psichici, ha +10 alla Resistenza rispetto al suo valore Iniziale in vita ma -1 a tutte le altre Caratteristiche. Non può Lanciare Incantesimi né usare poteri mentali.

**Pugnale a Trifoglio:** questa Arma insidiosa può essere utilizzata senza problemi solo da chi possiede il Talento Tecnica del Pugnale. In questo caso si tratta di un'Arma a distanza che provoca 1D+1 quando colpisce, per poi cadere ai piedi del bersaglio ed essere recuperabile con un'azione di Manovra. Se invece manca il bersaglio, esso torna nelle mani di chi lo ha lanciato. Combattenti che provano ad usarlo senza il Talento vedranno il pugnale tornare indietro e ucciderli sul colpo (anche se un Narratore comprensivo potrebbe solo infliggere all'incauto un Impatto di 1D+1).

**Pugnale di Vislet:** un Pugnale incantato che si dice appartenuto al Principe dei Ladri. Può essere lanciato come se chi lo usa abbia il talento Tecnica del Pugnale (vedi Ladro), ma inoltre torna in mano a chi lo ha lanciato se questi colpisce il bersaglio (anche se non gli causa Danno per via della Protezione). Se il bersaglio non è colpito, il Pugnale di Vislet cadrà a terra ai piedi del bersaglio o in una Casella vicina (a scelta del Narratore) e dovrà essere recuperato al termine del Combattimento o con una azione di Manovra. Come un normale Pugnale, quello di Vislet può essere usato anche in mischia e, in entrambi i casi (mischia e distanza), è incantato per eliminare il malus alla Prodezza tipico dei pugnali: non causa -1 alla Prodezza di chi lo usa. Provoca 1D di Impatto quando colpisce a distanza.

**Quattro Spade di Mator:** Queste potenti Armi funzionano solo se il proprietario le possiede tutte insieme oppure se si trovano tutte entro un raggio di 10 Caselle. In questo caso esse diventano Spade +1 Prodezza e +1D Impatto. Ce ne sono in giro molti esemplari finti e privi di particolarità.

**Scarabeo di Smeraldi:** questo emblema sacro di potere divino permette di far tornare un Personaggio dalla morte, se indossato dal cadavere o appoggiato sui resti del morto. Il Personaggio torna al massimo dei suoi punti Resistenza ma non potrà più usare lo Scarabeo. Se questo avviene, lo Scarabeo si dissolve ma riporta comunque in vita una seconda volta lo sfortunato. Se invece l'amuleto viene passato di mano in mano, può funzionare all'infinito, sempre su Personaggi diversi. Se venisse posto su cadaveri decomposti o mummificati, ne causerebbe il ritorno in vita come morto vivente. Lo Scarabeo funziona automaticamente e istantaneamente se chi lo tiene nel proprio Equipaggiamento dovesse morire. Versione meno potenti sono l'**Amuleto di Osiride** e il **Pendente della Resurrezione**.

**Scatola da acciarino in ambra:** questo acciarino speciale funziona istantaneamente in ogni situazione, producendo all'occorrenza anche speciali scintille incantate che accendono ogni torcia presente in una stanza.

**Sfera della Carneficina:** di colore rosso e attivato dalla parola “Sangue”, questo oggetto carico di energia magica rilascia un esercito di lame a doppio taglio macchiate di sangue coagulato che fluttuano nell'aria dapprima come aghi, crescendo fino a manifestarsi in una tempesta di spade. Le spade infliggono 1D x 1D di Impatto complessivo sugli avversari in Combattimento di chi attiva la Sfera, ma se non vi sono avversari esse si avventano sull'attivatore e i suoi alleati entro 10 Caselle. I punti Impatto ottenuti vanno divisi equamente tra i bersagli, prima di sottrarre la Protezione per ciascuno di essi.

**Sfera della Concessione:** di colore dorato e attivato dalla parola “Favore”, questo oggetto carico di energia magica rilascia uno straordinario effetto magico, purtroppo del tutto casuale. Chi attiva la Sfera lancia 1D:

**1 Vita:** in presenza di un Personaggio morto, la Sfera lo riporta in vita con 1D di Resistenza corrente.

**2 Salute:** la Sfera guarisce 2D Resistenza a ogni Personaggio presente entro 10 Caselle.

**3 Forza:** 1 Avventuriero a caso (presente entro 10 Caselle) guadagna +1 alla Prodezza

**4 Talento:** 1 Avventuriero a caso (presente entro 10 Caselle) guadagna +1 alla Prontezza

**5 Intelligenza:** 1 Avventuriero a caso (presente entro 10 Caselle) guadagna +1 alla Intelligenza.

**6 Maledizione:** tutti gli Avventurieri (entro 10 Caselle) perdono 1 punto a 1 Caratteristica a loro scelta tra Prodezza, Prontezza e Intelligenza.

La scelta casuale dei bersagli va effettuata lanciando 2D e scegliendo chi ha ottenuto il punteggio maggiore. Tutti gli effetti terminano al passaggio di Livello.

**Sfera del Fuoco:** di colore bianco e attivato dalla parola “Conflagrazione”, questo oggetto carico di energia magica, diventa sempre più incandescente e non può essere più toccato. Se cade su metalli o legname li buca e può dare vita a incendi. Il suo calore può anche scaldare una zona gelida e distruggere creature di gelo.

**Sfera del Mistero:** di colore blu e attivato dalla parola “Morte”, questo oggetto carico di energia magica rilascia spire di fumo blu che si avventano su tutti coloro che sono presenti entro un raggio di 10 Caselle. Chi ha attivato la Sfera deve tirare 2D + 1 e ottenere un numero minore o uguale all'Intelligenza, mentre tutti quelli attorno devono tirare 1D + 3 e ottenere un numero minore o uguale all'Intelligenza. Tutti coloro che non superano questa Prova muoiono misteriosamente.

**Sfera della Piaga:** di colore grigio e attivato dalla parola “Pestilenza”, questo oggetto carico di energia magica rilascia una progenie infinita di creature ripugnanti, manifestazione di tutti i morbi e i mali del mondo. Tutti i presenti entro 10 Caselle devono effettuare una Prova di Intelligenza. Chi la supera, ottiene l'Immunità perenne a ogni morbo o malattia esistente. Chi fallisce, acquisisce invece un male devastante che gli impedisce di recuperare punti Resistenza da cibo o riposo, ma solo da pozioni, magie o guarigione dei Saggi. Anche questo effetto è perenne.

**Shadowcleaver:** queste scimitarre benedette in argento sono state forgiate per distruggere le creature Demoniache. Quando brandita di fronte a nemici di questo tipo, una Shadowcleaver inizia a rifulgere e guida la mano del possessore contro il cuore del nemico, distruggendolo automaticamente. A quel punto, tuttavia, la lama diviene incandescente e si distrugge, dopo aver terminato il suo compito.

**Silex:** questa Spada magica conferisce +1 in Prodezza quando la si usa. Inoltre, fino a 3 volte al giorno, chi la brandisce può Lanciare l'Incantesimo Cortina di Fulmini, che funziona automaticamente.

**Spada di Loge Skyrunner:** una Spada leggendaria in cristallo blu, che diventa invisibile appena la si brandisce. Conferisce +1 alla Prodezza di chi la usa.

**Tabacchiera dorata di Shormiano:** La tabacchiera dorata contiene delle erbe speciali (Erba di Shormiano) che interagiscono con l'adrenalina e il senso di appagamento e li trasformano in energie vitali. Al termine di ogni Combattimento, tranne se si è battuti o fuggiti, un tiro della droga contenuta in questa scatola potrebbe permettere di recuperare punti Resistenza. Ogni volta che un Avventuriero prova a usare l'erba di Shormiano deve tirare 1D. Se esce 1 o 2 perde 1D di Resistenza; se esce 3-6 guadagna 1D di Resistenza. Si può usare una sola volta per Combattimento vinto e per Personaggio, per evitare effetti collaterali. In una Scatola piena ce ne entrano fino a 40 Dosi.

**Talismano della Fortezza:** aggiunge +1 alla Protezione di chi lo indossa. L'effetto ha gli stessi limiti di una Armatura di metallo (ma non impedisce il Lancio di Incantesimi).