

**WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY**  
**ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI**

**OGGETTI MAGICI**



---

**ELECO DETTAGLIATO DEGLI OGGETTI MAGICI IN COMMERCIO**

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

### OGGETTI MAGICI

#### INDICE

<b>AMULETI</b>	<b>3</b>
<b>ANELLI</b>	<b>7</b>
<b>ARMI</b>	<b>9</b>
<b>POZIONI</b>	<b>11</b>
<b>SPECCHI VEDI TUTTO</b>	<b>15</b>
<b>VESTIARIO</b>	<b>16</b>
STIVALI	<b>16</b>
<b>ARTEFATTI</b>	<b>18</b>
BACCHETTE	<b>18</b>
CORDE	<b>19</b>
GIOIELLI	<b>21</b>
GRIMORI	<b>22</b>
PERGAMENE	<b>23</b>
<b>NUOVE ABILITA'</b>	<b>24</b>
<b>CREDITI</b>	<b>26</b>

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

### AMULETI

Conoscenze Accademiche: **MAGIA**

#### ELENCO DESCRITTIVO:

Nome Oggetto Magico: <b>AMULETO DI ADAMANTINA</b>				
Costo:	<b>50</b>	C.O.	Ingombro: <b>5</b>	Ingombro Indossato: <b>0</b>
Effetti Contenuti: <b><u>Dona un Bonus Resistenza (BR) pari a 7.</u></b>				
<b>DESCRIZIONE</b>				
<p>L'Amuleto d'Adamantina ha la particolarità di donare una resistenza agli impatti micidiale, chiunque lo indossi si ritroverà la propria caratteristica BR pari al valore di 7. L'amuleto per sortire il proprio effetto, deve essere indossato intorno al collo e superare una Prova d'Accettazione (Volontà, +10% se sei un usufruttore di magia), se la prova è superata l'amuleto penetrerà nelle carni del personaggio senza procurare nessun danno e dolore. Il personaggio girando a collo scoperto, potrà incappare, nella curiosità di chiunque lo osservi. Ogni PNG o PG a meno di 5 metri, eseguirà una Prova d'Osservazione (Percepire), se riuscita verrà notata una leggera macchia scura sotto la pelle all'altezza dello sterno. Le Prove di Caratteristica Resistenza in caso di malattie, veleni, gas ecc.. vengono effettuate sulla reale resistenza del Personaggio, senza tenere conto dell'effetto che avrebbe l'amuleto.</p>				

Nome Oggetto Magico: <b>AMULETO DELLA BENEVOLENZA</b>				
Costo:	<b>50</b>	C.O.	Ingombro: <b>5</b>	Ingombro Indossato: <b>0</b>
Effetti Contenuti: <b><u>Dona 1 Punto Fortuna al giorno</u></b>				
<b>DESCRIZIONE</b>				
<p>L'Amuleto della Benevolenza ha la particolarità di aggiungere 1 punto fortuna in più ogni giorno. Una volta consumato questo bonus, bisognerà attendere l'alba successiva per ottenere di nuovo il punto fortuna. L'amuleto deve essere indossato intorno al collo, per sortire l'effetto. Quando si vuole indossare l'amuleto, la prima volta bisogna eseguire una Prova d'Accettazione (Volontà, +10% se sei un usufruttore), in caso di fallimento quell'amuleto non potrà essere indossato dal PG.</p>				

Nome Oggetto Magico: <b>AMULETO DEL CORAGGIO</b>				
Costo:	<b>50</b>	C.O.	Ingombro: <b>5</b>	Ingombro Indossato: <b>0</b>
Effetti Contenuti: <b><u>Dona una Prova di Paura o Terrore, superata automaticamente.</u></b>				
<b>DESCRIZIONE</b>				
<p>L'Amuleto del Coraggio ha la particolarità di far superare al personaggio che lo possiede, una Prova riguardante, la Paura o il Terrore (senza bisogno di lanciare nessun dado). L'effetto è utilizzabile una volta al giorno, all'alba successiva l'amuleto può essere riutilizzato. L'amuleto deve essere indossato intorno al collo, per sortire l'effetto. Quando si vuole indossare l'amuleto, la prima volta bisogna eseguire una Prova d'Accettazione (Volontà, +10% se sei un usufruttore), in caso di fallimento quell'amuleto non potrà essere indossato dal PG.</p>				

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>AMULETO DELLA LUNA</u>						
<b>Costo:</b>	<u>50</u>	<b>C.O.</b>	<b>Ingombro:</b>	<u>5</u>	<b>Ingombro Indossato:</b>	<u>0</u>
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Dona il talento Visione Notturna 30 metri</u>						
<b>DESCRIZIONE</b>						
<p>L'Amuleto della Luna ha la particolarità di donare il talento Visione Notturna (30 metri). L'amuleto fornisce una piccolissima luce per far attivare la visione notturna anche nei luoghi più bui, i personaggi possessori naturali di questo talento (Elfi, Nani ecc.) che sono entro 3 metri possono usufruire di quella piccolissima luce emessa. L'amuleto deve essere indossato intorno al collo, per sortire l'effetto. Quando si vuole indossare l'amuleto, la prima volta bisogna eseguire una Prova d'Accettazione (Volontà, +10% se sei un usufruttore), in caso di fallimento quell'amuleto non potrà essere indossato dal PG.</p>						

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>AMULETO DEL GUERRIERO</u>						
<b>Costo:</b>	<u>50</u>	<b>C.O.</b>	<b>Ingombro:</b>	<u>5</u>	<b>Ingombro Indossato:</b>	<u>0</u>
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Dona un bonus alla Forza (BF) pari a 10</u>						
<b>DESCRIZIONE</b>						
<p>L'Amuleto di Adamantina ha la particolarità di donare una notevole forza nei combattimenti corpo a corpo, infatti chi lo possiede si ritrova il proprio BF pari al valore di 10. L'amuleto per sortire il proprio effetto, deve essere indossato intorno al collo, la prima volta bisogna eseguire una Prova d'Accettazione (Volontà, +10% se sei un usufruttore), in caso di fallimento quell'amuleto non potrà essere indossato dal PG. Se il personaggio gira a collo scoperto, chiunque si trovi a meno di 5 metri da lui, può effettuare una Prova di Osservazione (Percepire), per notare una leggera macchia scura sotto la pelle all'altezza dello sterno. Le Prove di Caratteristica Forza vengono effettuate sulla reale forza del Personaggio, senza tenere conto dell'effetto che avrebbe l'amuleto. Può essere utilizzato una volta sola a Combattimento (l'utilizzo è pari a Mezza Azione)</p>						

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>AMULETO DI CARBONE</u>						
<b>Costo:</b>	<u>50</u>	<b>C.O.</b>	<b>Ingombro:</b>	<u>5</u>	<b>Ingombro Indossato:</b>	<u>0</u>
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Sprigiona un numero di Palle di Fuoco pari o minore al contenuto dell'amuleto</u>						
<b>DESCRIZIONE</b>						
<p>L'Amuleto di Carbone ha la particolarità di contenere un numero massimo di Palle di Fuoco pari a 10. L'amuleto può venire ricaricato solamente da un Mago che possiede l'abilità Produrre Oggetti Magici della Sfera Arcana del Fuoco. Ogni volta che il Mago prova ad inserire un incantesimo Palla di Fuoco, deve possedere almeno tante palline di zolfo quante sono le palle di fuoco da contenere, successivamente deve sostenere una Prova di Incanalare (+10%) ottenendo un ulteriore bonus in percentuale pari alla sua caratteristica Magia (esempio: Magia pari a 2 = +20% ecc.), se riesce può effettuare una Prova di Volontà sommandole il bonus, ma detraendo la penalità inflitta da ogni pallina di zolfo (-5% per ogni pallina). Si possono sparare tutte contemporaneamente oppure scegliere di scagliarle.</p>						

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>AMULETO DI FERRO</u>						
<b>Costo:</b>	<u>50</u>	<b>C.O.</b>	<b>Ingombro:</b>	<u>5</u>	<b>Ingombro Indossato:</b>	<u>0</u>
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Dona un bonus di +10% a tutte le Prove di Volontà</u>						
<u>DESCRIZIONE</u>						
<p>L'Amuleto di Ferro ha la particolarità di donare un bonus in percentuale (+10%) alla caratteristica Volontà di tutti i personaggi non magici, verso i quali viene richiesto. L'amuleto non può essere utilizzato da tutte le creature che hanno a che fare con la magia. L'amuleto deve essere indossato intorno al collo per poter sprigionare il suo effetto.</p>						

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>AMULETO DI GIADA INCANTATA</u>						
<b>Costo:</b>	<u>50</u>	<b>C.O.</b>	<b>Ingombro:</b>	<u>5</u>	<b>Ingombro Indossato:</b>	<u>0</u>
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Rigenerazione delle ferite perse</u>						
<u>DESCRIZIONE</u>						
<p>L'Amuleto di Giada Incantata ha la particolarità di donare un potere di rigenerazione ferite simile a quello di un Troll. Ogni volta che un personaggio subisce delle ferite, ad ogni round successivo, l'amuleto inizierà a rigenerarne una. Il numero di ferite non potrà mai superare il limite imposto dallo Schema Secondario del personaggio. Se un colpo subito porta al critico, l'amuleto non avrà nessun effetto. L'artefatto deve essere indossato intorno al collo per poter avere il suo effetto, inoltre non importa se il personaggio è ferito gravemente (ferite = 0), l'amuleto produrrà il proprio effetto riportando il personaggio al numero massimo di ferite in un numero di round pari alla sua caratteristica Ferite. L'amuleto non potrà rigenerare arti amputati o evitare la morte nei colpi critici che la includono.</p>						

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>AMULETO DI GIUSTO ARGENTO</u>						
<b>Costo:</b>	<u>50</u>	<b>C.O.</b>	<b>Ingombro:</b>	<u>5</u>	<b>Ingombro Indossato:</b>	<u>0</u>
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Dona immunità agli effetti psicologici causati da Non-Morti</u>						
<u>DESCRIZIONE</u>						
<p>L'Amuleto di Giusto Argento ha la particolarità di donare l'immunità agli effetti psicologici causati da tutti i Non-Morti. L'amuleto per poter donare questo effetto, deve essere portato al collo.</p>						

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

Nome Oggetto Magico:	<u>AMULETO DI RAME</u>				
Costo:	<u>50</u> C.O.	Ingombro:	<u>5</u>	Ingombro Indossato:	<u>0</u>
Effetti Contenuti:	<u>Toglie 1 ferita ad ogni colpo inferto da arma non magica</u>				
<u>DESCRIZIONE</u>					
<p>L'Amuleto di Rame toglie 1 Ferita ad ogni colpo subito da arma non magica, il bonus non conta con armi magiche. L'amuleto deve essere portato intorno al collo.</p>					

Nome Oggetto Magico:	<u>AMULETO DI RAME TRE VOLTE BENEDETTO</u>				
Costo:	<u>50</u> C.O.	Ingombro:	<u>5</u>	Ingombro Indossato:	<u>0</u>
Effetti Contenuti:	<u>Toglie 1 ferita ad ogni colpo inferto da arma non magica e bonus di +20% alla R</u>				
<u>DESCRIZIONE</u>					
<p>L'Amuleto di Rame Tre Volte Benedetto toglie 1 Ferita ad ogni colpo subito con arma non magica, il bonus non conta con armi magiche. Dona un bonus di +20%, a tutte le Prove di Resistenza da sostenere contro il veleno. L'amuleto se viene avvicinato ad una distanza di 5 centimetri (cm), da una fonte di Veleno, esso emanerà un luce verde. L'amuleto deve essere portato intorno al collo per poter donare gli effetti sopra descritti.</p>					

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

### ANELLI

Conoscenze Accademiche: **MAGIA**

#### **ELENCO DESCRITTIVO:**

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>ANELLO ANTI-INCANTESIMI</u>			
<b>Costo:</b>	<u>50</u>	<b>C.O.</b>	<b>Ingombro:</b>
			<u>5</u>
			<b>Ingombro Indossato:</b>
			<u>0</u>
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Questo artefatto protegge da un incantesimo in particolare</u>			
<b><u>DESCRIZIONE</u></b>			
<p>L'Anello Anti-Magia ha la particolarità di proteggere il possessore da un incantesimo ben definito appartenente ad un qualsiasi ramo della magia. Se il possessore dell'anello è un usufruttore di magia, l'incantesimo non sortirà nessun effetto. L'effetto dura finché l'anello è indossato.</p> <p>L'anello per sortire gli effetti descritti deve essere indossato ad un dito (piede o mano).</p>			

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>ANELLO ANTI-SFERA MAGICA</u>			
<b>Costo:</b>	<u>50</u>	<b>C.O.</b>	<b>Ingombro:</b>
			<u>5</u>
			<b>Ingombro Indossato:</b>
			<u>0</u>
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Questo artefatto protegge dagli incantesimi di una determinata Sfera Magica</u>			
<b><u>DESCRIZIONE</u></b>			
<p>L'Anello Anti-Sfera Magica ha la particolarità di proteggere il possessore da una Sfera Magica ben definita. Se un lanciatore di incantesimo lo possiede, non potrà lanciare magie della Sfera Magica annullata. L'effetto dura finché l'anello è indossato.</p> <p>L'anello per sortire gli effetti descritti deve essere indossato ad un dito (piede o mano).</p>			

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>ANELLO DEGLI INCANTESIMI</u>			
<b>Costo:</b>	<u>50</u>	<b>C.O.</b>	<b>Ingombro:</b>
			<u>5</u>
			<b>Ingombro Indossato:</b>
			<u>0</u>
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Puoi lanciare l'incantesimo racchiuso anche se appartieni ad una Sfera Magica diversa</u>			
<b><u>DESCRIZIONE</u></b>			
<p>L'Anello degli Incantesimi ha la particolarità di poter racchiudere al proprio interno qualsiasi incantesimo delle Sfere Magiche. L'incantesimo può essere lanciato da qualsiasi individuo, anche un usufruttore di una Sfera Magica diversa. L'incantesimo una volta lanciato, deve essere ricaricato da un Mago con l'Abilità Produrre Oggetti Magici</p> <p>L'anello per poter sortire gli effetti dell'incantesimo, deve essere indossato (piede o mano).</p>			

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

Nome Oggetto Magico: <b>ANELLO DELL'ENERGIA</b>				
Costo:	<b>50</b>	C.O.	Ingombro: <b>5</b>	Ingombro Indossato: <b>0</b>
Effetti Contenuti: <b>Dona 1 dado aggiuntivo al lancio di incantesimo</b>				
<b>DESCRIZIONE</b>				
L'Anello dell'Energia ha la particolarità di poter donare 1 dado aggiuntivo per lanciare incantesimi. In caso di numero doppio realizzato dal risultato del dado dell'anello, si scatena comunque la Maledizione di Tzeentch. L'anello per poter sortire gli effetti racchiusi, deve essere indossato (mano o piede).				

Nome Oggetto Magico: <b>ANELLO DI PROTEZIONE</b>				
Costo:	<b>50</b>	C.O.	Ingombro: <b>5</b>	Ingombro Indossato: <b>0</b>
Effetti Contenuti: <b>Dona un bonus del +10% alla Parata e Schivata</b>				
<b>DESCRIZIONE</b>				
L'Anello di Protezione ha la particolarità di poter aiutare il personaggio che lo indossa, dandogli un bonus di +10% alle Prove di Parata e Schivata (vale sempre il limite di uno/a per Round). L'agilità o la caratteristica AC del personaggio non vengono modificate, solo la percentuale di Schivata e Parata. L'anello per sortire gli effetti deve essere indossato (mano o piede).				

Nome Oggetto Magico: <b>ANELLO DI PIASTRA</b>				
Costo:	<b>50</b>	C.O.	Ingombro: <b>5</b>	Ingombro Indossato: <b>0</b>
Effetti Contenuti: <b>Dona la protezione equivalente al valore di PA delle armature di piastre (3)</b>				
<b>DESCRIZIONE</b>				
L'Anello di Piastra ha la particolarità di venir forgiato con lo stesso metallo per la fabbricazione delle Armature in piastra, successivamente viene incantato per poter proteggere il personaggio che lo possiede. La protezione è totale sul corpo, braccia, testa e gambe, il grado di protezione però è di 3PA come se si indossasse solo un pezzo di armatura (in effetti è così), invece del normale 5PA (protezione massima se si possiede l'armatura di piastre completa). L'anello per sortire gli effetti descritti deve essere indossato ad un dito (piede o mano).				

Nome Oggetto Magico: <b>ANELLO DELLE RAZZE</b>				
Costo:	<b>50</b>	C.O.	Ingombro: <b>5</b>	Ingombro Indossato: <b>0</b>
Effetti Contenuti: <b>Protegge il possessore da una particolare razza</b>				
<b>DESCRIZIONE</b>				
L'Anello delle Razze ha la particolarità di proteggere il possessore da una particolare razza. Il possessore quando si trova di fronte (a contatto) con la razza in questione, ha la fortuna che qualsiasi cosa queste creature facciano direttamente a lui, non sortirà nessun effetto. Gli effetti sono da ritenersi solo per azioni a contatto o psicologiche, mentre per eventuali azioni a distanza, l'anello non sortisce nessun effetto. L'anello dona gli effetti sopra descritti solo se viene indossato a un dito (mano o piede).				

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

### ARMI

Conoscenze Accademiche: **MAGIA**

#### ELENCO DESCRITTIVO:

Nome Oggetto Magico:		<b>ARMA QUALSIASI PER CORPO A CORPO</b>	
Costo:	<u>150 +</u> Valore Arma	C.O.	Ingombro: <u>Tipo di Arma</u>
Effetti Contenuti:		vedi Descrizione sottostante	
DESCRIZIONE			
<p>Le Armi Magiche possono ferire creature non magiche e magiche, possono essere magiche senza nessuna caratteristica o abilità speciale, oppure possono contenere al proprio interno particolari caratteristiche (descritte nella tabella sottostante). Se l'arma annulla gli effetti di qualche incantesimo, sortirà gli stessi effetti anche se la brandisce un usufruttore di magia.</p> <p>L'arma per sortire gli effetti delle caratteristiche deve essere brandita, se è solo magica rimane magica anche se non viene brandita.</p> <p>Sotto vengono descritte le caratteristiche che l'arma può possedere</p>			

### GENERAZIONE CASUALE DELLE ARMI MAGICHE

RISULTATO DADO	DESCRIZIONE	RISULTATO DADO	DESCRIZIONE
<b>01-07</b>	FIAMMEGGIANTE	<b>56-63</b>	BERSERKER
<b>08-15</b>	DISTRUTTRICE	<b>64-71</b>	COLPO POSSENTE
<b>16-23</b>	GELO	<b>72-79</b>	DISTRUGGI ARMI MAGICHE
<b>24-31</b>	ANIMATA	<b>80-87</b>	DISTRUGGI NON MORTI
<b>32-39</b>	INCORPOREA	<b>88-95</b>	RUNICA
<b>40-47</b>	CONFUSIONE	<b>96-98</b>	INCREMENTA CARATTERISTICHE
<b>48-55</b>	FLAGELLO DELLE RAZZE	<b>99-00</b>	DANNO ADDIZIONALE

### DESCRIZIONE DELLE CARATTERISTICHE MAGICHE

**FIAMMEGGIANTE:** Questa caratteristica permette all'arma di incendiarsi producendo fuoco magico. L'arma resa fiammeggiante magicamente, viene dotata di parola d'ordine per l'attivazione/disattivazione della fiamma, normalmente per scoprire questa parola bisogna rivolgersi a un mago che abbia Identificare Oggetti Magici. L'arma produce oltre al danno dell'arma stessa, anche quelli derivati dal fuoco.

**DISTRUTTRICE:** L'arma è stata forgiata con sangue di demone e temprata 3 volte. L'arma ha il potere di poter distruggere i Demoni o i loro affiliati, solamente infliggendo 1 ferita.

**GELO:** L'arma proviene dalle nordiche terre del nuovo mondo, si pensa che un potente sciamano appartenente ad una delle tribù di quelle terre (soprattutto Elfi Scuri), abbia incantato l'arma nel ghiaccio eterno del Ghiacciaferro. L'arma procura oltre al danno normale, anche 1D6 danni addizionali dovuti al Freddo se viene fallito una Prova di Caratteristica (Resistenza).

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

**ANIMATA:** Questa arma risale ad un tempo lontanissimo, forse risalente addirittura alle prime tribù umane. La provenienza si pensa possa essere le Terre di Khemri, dove in tempi remoti le armi o oggetti animati erano spesso utilizzati. L'arma si muove librandosi nell'aria, può combattere contro ogni creatura presente nel campo visivo del proprio padrone. L'arma non appena ucciso il nemico, si fermerà a mezz'aria attendendo un ordine dal proprio padrone. Le armi animate non possono essere ferite, ma smettono di funzionare se il loro padrone viene reso incosciente o ucciso. L'arma ha una parola d'ordine che può essere individuata tramite l'abilità Identificare Oggetti Magici. L'arma è considerata volante.

Profilo dell'Arma:

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim	A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
50	-	33	-	50	-	-	-	2	-	3	-	5	-	-	-

**INCORPOREA:** L'arma ha la caratteristica di scomparire quando attacca una creatura che indossa armature o scudi, ricomparendo conficcata nelle carni della vittima. Tutti gli scudi e le armi non magiche sono inutili contro quest'arma, mentre quando si scontra contro armature o scudi magici, vale il bonus che possiedono.

**CONFUSIONE:** Ogni volta che l'arma viene impugnata, crea un'area intorno a se di confusione. Chiunque si trovi entro 12 metri (sagoma piccola) da te, deve sostenere una Prova di Volontà se fallita il soggetto non potrà effettuare nessuna azione, né schivare.

**FLAGELLO DELLE RAZZE:** Questo tipo di arma è stata creata forgiandola con il sangue della creature da flagellare (skaven, umani, orchi ecc.), quest'arma procurerà il doppio dei danni alla creatura maledetta. Il flagello delle armi esclude solo Non-Morti e Demoni dal suo potere, ma tutte le altre razza umanoidi, caotiche o animali sono comprese.

**BERSERKER:** Il possessore di quest'arma, cadrà in preda ad uno stato di Furia finché non smetterà di impugnare l'arma. L'arma dona le caratteristiche dell'abilità Furia (+10% Forza e Volontà, -10% all'AC e all'Intelligenza), inoltre aumenta la caratteristica di BF a +3.

**COLPO POSSENTE:** Quest'arma ha la caratteristica di donare una volta al giorno (ogni mezzanotte si ricarica) una BF di 10.

**DISTRUGGI ARMI MAGICHE:** Questo tipo di arma è in grado di distruggere tutte le armi magiche che entrano in contatto con quest'arma. L'obiettivo dichiarato di chi attacca deve essere l'arma magica da distruggere, altrimenti potrà essere distrutta solamente se chi subisce sta tentando di parare il colpo.

L'arma magica viene distrutta nel caso si scateni la Furia di Ulric. Se due armi dello stesso potere (Distruggi Armi Magiche) cercano di annientarsi a vicenda, questo avviene se una delle due scatena la Furia di Ulric, procurando 1D10 ferite a chi le impugna.

**DISTRUGGI NON MORTI:** Quest'arma è stata benedetta tre volte da un sacerdote di Morr, essa infatti non appena infligge 1 ferita a qualsiasi creatura non-morta, la sbriciolerà all'istante.

**RUNICA:** Quest'arma si ritrova completamente ricoperta dalla stessa runa o più rune riunite. Gli effetti sono quelli delle stesse rune che sono incise sull'arma (vedi capitolo Magia - Rune).

**INCREMENTA CARATTERISTICHE:** Queste armi quando vengono brandite, donano un bonus alle caratteristiche percentuali e non. L'incremento è del +10% alle caratteristiche percentuali e +1 a quelle decimali. Solo una caratteristica verrà modificata, si intende che fino a che l'arma viene impugnata donerà il bonus, altrimenti la caratteristica tornerà normale. E' possibile aumentare più caratteristiche o donare percentuali maggiori, ma richiedono rituali complessi, che pochissimi maghi al mondo conoscono.

**DANNO ADDIZIONALE:** Quest'arma come indica il nome, dona un bonus al BF pari a +4.

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

### POZIONI

Conoscenze Accademiche: **BOTANICA**

#### POZIONI:

Nome Oggetto Magico: <b>POZIONE DELLA LINGUA</b>			
Costo:	<b>100</b>	C.O.	Ingombro: <b>10</b>
Effetti Contenuti: <b>Dona la capacità temporanea di comprendere e parlare ogni lingua</b>			
<b>DESCRIZIONE</b>			
Questa pozione permette di poter comprendere ogni forma di testo e lingua parlata da qualsiasi creatura. La durata è di 24 ore.			
<b>INGREDIENTI:</b> Fluido di un Fomoro Dirach, 1 Vasetto di Noci in Salamoia triturate, 7 Lingue di Creature che parlino tramite linguaggio.			
<b>COMPOSIZIONE:</b> Mescolare il tutto e lasciarlo riposare per 24 ore, successivamente incantargli l'Incantesimo di Magia Comune "Dono delle Lingue" il rituale dura un numero di ore pari alla sua difficoltà.			

Nome Oggetto Magico: <b>POZIONE ANFIBIA</b>			
Costo:	<b>100</b>	C.O.	Ingombro: <b>10</b>
Effetti Contenuti: <b>Puoi camminare su qualsiasi superficie liquida</b>			
<b>DESCRIZIONE</b>			
Questa pozione permette di camminare su qualsiasi tipo di liquido come se stessi camminando sul terreno. La durata dell'effetto è di 24 ore.			
<b>INGREDIENTI:</b> 1 Kg di Polipi e 1 Coleottero di Mare essiccato			
<b>COMPOSIZIONE:</b> Tagliate in piccoli pezzi i polipi, aggiungete il coleottero di mare mescolate aggiungendo acqua di mare o di fiume. Lasciate riposare per 24 ore. Successivamente incantargli l'Incantesimo della Sfera di Manann "Camminare sulle Acque" il rituale dura un numero di ore pari alla difficoltà dell'incantesimo.			

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>POZIONE DI CAMMUFFAMENTO</u>		
<b>Costo:</b> <u>100</u>	<b>C.O.</b>	<b>Ingombro:</b> <u>10</u>
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Puoi assumere temporaneamente la forma che desideri</u>		
<b>DESCRIZIONE</b>		
<p>Questa pozione permette di poter assumere qualsiasi forma (che non sia troppo grande) passi per la testa del personaggio. I personaggi che ingeriscono senza saperne gli effetti, si trasformano nel primo oggetto, animale ecc.. che menzionano nel loro discorso. La durata dell'effetto è di 24 ore. L'AdG determinerà se la trasformazione richiesta è accettabile oppure no (esempio: Il personaggio non può trasformarsi in una barca a vela, mentre può in un cervo)</p> <p><b>INGREDIENTI:</b> 7 Camleolarve, Polvere di uno Specchio distorto, Cervello di Doppelganger, Bacchetta di Pirite.</p> <p><b>COMPOSIZIONE:</b> Bollire per 12 ore le Camleolarve con i loro gusci, aggiungere successivamente la polvere di Specchio e il cervello tagliato a dadini, mescolando il tutto con la bacchetta di pirite. Mentre il tutto bolle, incantargli l'incantesimo di Magia Comune "Assumere Aspetto Illusorio".</p>		

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>POZIONE POSSENTE</u>		
<b>Costo:</b> <u>100</u>	<b>C.O.</b>	<b>Ingombro:</b> <u>10</u>
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Dona un Bonus al BF pari a +2</u>		
<b>DESCRIZIONE</b>		
<p>Questa pozione permette di aumentare la caratteristica BF di +2. La durata dell'effetto è di 24 ore.</p> <p><b>INGREDIENTI:</b> Polvere di un Osso del Braccio di Gigante, Un Polipo di Palude, Femore di Troll.</p> <p><b>COMPOSIZIONE:</b> Sbriciolare l'osso del braccio di gigante dentro ad un calderone, mischiandola col sangue del Polipo di Palude. Mescolare per 4 ore con un mestolo ricavato da un Femore di Troll. Lasciare riposare per 24 ore, dopo questo tempo incantarci sopra l'incantesimo di Magia Comune "Forza Brutale in Combattimento", il rituale ha una durata in ore pari alla difficoltà dell'incantesimo.</p>		

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>POZIONE DEL FERITO</u>		
<b>Costo:</b> <u>100</u>	<b>C.O.</b>	<b>Ingombro:</b> <u>10</u>
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Guarisce le ferite se il personaggio è Ferito Leggero</u>		
<b>DESCRIZIONE</b>		
<p>Questa pozione permette di poter curare 1D10 Ferite se il personaggio è ferito Leggermente. Questi effetti sono permanenti, durano finché il personaggio non è ferito nuovamente. Questa pozione non può fermare effetti di Veleni e Malattie.</p> <p><b>INGREDIENTI:</b> Acqua Benedetta da un Prete di Shallya, 1 Sanguisuga</p> <p><b>COMPOSIZIONE:</b> Cuocere nell'acqua benedetta la sanguisuga, lasciare riposare per 6 ore l'intruglio e dopo incantarvi sopra l'incantesimo della Sfera Divina di Shallya "Curare Ferite", la durata del rituale è pari alla difficoltà in ore.</p>		

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>POZIONE DEL VELENO</u>			
<b>Costo:</b>	<u>100</u>	<b>C.O.</b>	<b>Ingombro:</b> <u>10</u>
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Guarisce un personaggio che è stato avvelenato</u>			
<b>DESCRIZIONE</b>			
<p>Questa pozione permette di poter curare 1D10 Ferite se il personaggio ha subito ferite da avvelenamento. Questi effetti sono permanenti, durano finché il personaggio non è ferito o non viene avvelenato nuovamente. Questa pozione non può curare effetti di Ferite da Armi e Malattie.</p> <p><b>INGREDIENTI:</b> Acqua Benedetta da un Prete di Shallya, 1 Dose di Veleno (qualsiasi famiglia).</p> <p><b>COMPOSIZIONE:</b> Cuocere nell'acqua benedetta la sanguisuga, lasciare riposare per 6 ore l'intruglio e dopo incantarvi sopra l'incantesimo della Sfera Divina di Shallya "Curare Ferite", la durata del rituale è pari alla difficoltà in ore.</p>			

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>POZIONE DI GUARIGIONE</u>			
<b>Costo:</b>	<u>100</u>	<b>C.O.</b>	<b>Ingombro:</b> <u>10</u>
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Guarisce un personaggio che è ammalato</u>			
<b>DESCRIZIONE</b>			
<p>Questa pozione permette di poter curare 1D10 Ferite se il personaggio è malato fisicamente. Questi effetti sono permanenti, durano finché il personaggio non è ferito o non si ammala nuovamente. Questa pozione non può curare effetti di Ferite da Armi e Veleni.</p> <p><b>INGREDIENTI:</b> Acqua Benedetta da un Prete di Shallya, 1 Dose: Radicaria, Rugginaria Maculata, Erba del Vescovo e Arlan.</p> <p><b>COMPOSIZIONE:</b> Cuocere nell'acqua benedetta la sanguisuga, lasciare riposare per 6 ore l'intruglio e dopo incantarvi sopra l'incantesimo della Sfera Divina di Shallya "Curare Ferite", la durata del rituale è pari alla difficoltà in ore.</p>			

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>POZIONE DI INVISIBILITA'</u>			
<b>Costo:</b>	<u>100</u>	<b>C.O.</b>	<b>Ingombro:</b> <u>10</u>
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Rende Invisibili</u>			
<b>DESCRIZIONE</b>			
<p>Questa pozione permette a chiunque la beva di rendersi invisibile. Un personaggio invisibile, non può essere visto se non con una prova di Percezione da parte di una creatura magica. Se il personaggio viene individuato la creatura magica che lo attacca subisce una penalità di -15% all'AC e AT. Personaggi non magici che provino ad attaccare un personaggio invisibile, subisce una penalità di -30% all'AC e AT. Se il personaggio viene ferito magicamente con Armi o Incantesimi, l'effetto dell'incantesimo cesserà immediatamente.</p> <p>La durata è di 1 ora.</p> <p><b>INGREDIENTI:</b> 5 Camaleolarve</p> <p><b>COMPOSIZIONE:</b> Fare bollire nei loro succhi le 5 Camaleolarve per 24 ore in una stanza buia, durante una notte di luna nuova.</p>			

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

Nome Oggetto Magico: <u>POZIONE DI VOLO</u>			
Costo:	<u>100</u>	C.O.	Ingombro: <u>10</u>
Effetti Contenuti: <u>Permette di Volare</u>			
DESCRIZIONE			
<p>Questa pozione permette ai personaggi di volare come uccelli nel cielo. Successivamente il personaggio dovrà effettuare una Prova di Volontà per capire quanta maestria ha nel volare, in caso di fallimento acquisisce gli stessi effetti dell'incantesimo di Magia Comune "Fluttuare".</p> <p><b>INGREDIENTI:</b> Ala di Avvoltoio, Sangue di Grifone e Penna di Aquila Gigante.</p> <p><b>COMPOSIZIONE:</b> Sbriciolare le ossa dell'ala di avvoltoio e mischiarle con il sangue del grifone. Mescolare la mistura con l'ala dell'aquila gigante, lasciare il tutto fermo per 2 notti e 2 giorni, dopodichè incantargli l'incantesimo Fluttuare per 7 volte per tante ore pari alla difficoltà dell'incantesimo (esempio: difficoltà 7 = 7 ore).</p>			

Nome Oggetto Magico: <u>POZIONE MALEDETTA</u>			
Costo:	<u>100</u>	C.O.	Ingombro: <u>10</u>
Effetti Contenuti: <u>Vedi Tabella Sottostante</u>			
DESCRIZIONE			
Lancio del Dado	Effetti		
0-15	Perdi 1D10 Ferite		
16-30	Perdi 10 Punti Caratteristica Lancia 1D10 il risultato fra parentesi è la caratteristica che perde (1,2: AC - 3,4: AT - 5: F - 6: R - 7: Ag - 8: Int - 9: Vol - 10: Sim)		
31-45	Perdi 1 Punto Ferita permanentemente		
46-50	Un personaggio con la caratteristica Magia subisce la Maledizione di Tzeentch tira il dado sulla Tabella 3		
51-75	Un personaggio subisce una mutazione minore ad un arto (tra il dado per la locazione)		
75-95	Un personaggio acquisisce 1D10 punti Follia		
96-00	Il personaggio perde 1 Punto Fato.		

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

### SPECCHI VEDITUTTO

Conoscenze Accademiche: MAGIA

#### **ELENCO DESCRITTIVO:**

Gli specchi di questo tipo vengono sempre prodotti in coppia, vengono incantati in modo che uno specchio rifletta l'immagine che rifletterebbe l'altro.

Questi specchi hanno un raggio di azione illimitato, possono ritrovarsi anche all'altro capo del pianeta che l'incanto ha effetto lo stesso.

Possono venire distrutti da armi o sortilegi magici, l'effetto della loro distruzione, si manifesterà a tutti quelle creature e oggetti che si trovano a 20 metri massimo da uno dei due specchi. Quando uno dei due specchi viene distrutto l'altro tornerà ad essere un normale specchio.

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

### VESTIARIO

Conoscenze Accademiche: SARTO

### STIVALI

#### ELENCO DESCRITTIVO:

Nome Oggetto Magico: <u>STIVALI DEL COMANDO</u>				
Costo:	<u>110</u>	C.O.	Ingombro: <u>12</u>	Ingombro Indossato: <u>6</u>
Effetti Contenuti:		<u>Rispondono a qualsiasi comando</u>		
<u>DESCRIZIONE</u>				
<p>Questi stivali agiscono di volontà propria rispondendo agli ordini impartitigli dal legittimo proprietario o attuale padrone. Gli stivali per rispondere agli ordini, devono sentir pronunciata la parola di comando, che gli permette il riconoscimento del padrone. Nel caso sia l'attuale padrone che il legittimo proprietario comandino un ordine agli stivali, essi risponderanno solamente al legittimo proprietario. Gli stivali per attivarsi dovranno essere calzati, successivamente il malcapitato rimarrà bloccato sul posto, fintanto che il proprietario non comandi un ordine. Se il padrone li indossa dovrà comunque impartirgli degli ordini. Per poter comandare gli stivali, si dovrà sostenere una Prova di Volontà, se riuscita, essi risponderanno agli ordini, anche di più proprietari.</p>				

Nome Oggetto Magico: <u>STIVALI DELL'OCCULTAMENTO</u>				
Costo:	<u>110</u>	C.O.	Ingombro: <u>12</u>	Ingombro Indossato: <u>6</u>
Effetti Contenuti:		<u>Possono contenere un numero qualsiasi oggetto non più lungo di 2 metri</u>		
<u>DESCRIZIONE</u>				
<p>Questi stivali contengono al loro interno due tasche che possono contenere un massimo di 250 Punti ingombro per ogni stivale e non oggetti superiori ai due metri di lunghezza e mezzo metro di lato. Le tasche sono magiche e tutti gli oggetti contenuti, non contano come ingombro al personaggio. Per utilizzare un oggetto contenuto negli stivali, questi devono essere sfilati. Gli stivali dell'occultamento non hanno parole d'ordine per essere utilizzati, ma il personaggio che intende utilizzarli, la prima volta dovrà eseguire la Prova di Volontà se fallita il personaggio non potrà utilizzare quel paio di stivali dell'occultamento.</p>				

Nome Oggetto Magico: <u>STIVALI DI BOVVA</u>				
Costo:	<u>110</u>	C.O.	Ingombro: <u>12</u>	Ingombro Indossato: <u>6</u>
Effetti Contenuti:		<u>Puoi sferrare un attacco in corpo a copro con Forza 6</u>		
<u>DESCRIZIONE</u>				
<p>Questi stivali quando utilizzati in combattimento corpo a corpo, il personaggio avrà la possibilità di sferrare un calcio a Forza 6 nel proprio turno di combattimento (solo un calcio per turno). Questi stivali furono creati da Bovva che era l'apprendista di Rathnugg il più grande produttore di stivali di ogni tempo. Egli inventò questi stivali da guerra, che permettono a chi li indossa di effettuare un attacco con un calcio a Forza 6, se il personaggio non ha il talento Rissare, subirà la normale penalità. Per indossarli la prima volta il personaggio dovrà effettuare una Prova di Volontà, se fallita, non potrà indossare quel paio di stivali per sempre. Gli stivali di Bovva non necessitano di comandi per eseguire il calcio in combattimento.</p>				

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>STIVALI DEL CORRIDORE DEI BOSCHI</u>			
<b>Costo:</b> <u>110</u> C.O.	<b>Ingombro:</b> <u>12</u>	<b>Ingombro Indossato:</b> <u>6</u>	
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Permettono a chi li indossa di raddoppiare la propria velocità in ambienti rurali</u>			
<b>DESCRIZIONE</b>			
<p>Questi stivali permettono al personaggio di poter raddoppiare la propria velocità negli ambienti non cittadini (esempio: campagna, montagna ecc...). Queste calzature sono create dagli elfi dei boschi, per permettere ai loro Corridori dei Boschi di portare messaggi nei vari villaggi, nel minor tempo possibile. Per un personaggio non Elfo sarà necessaria una Prova di Volontà per poter utilizzare gli stivali.</p>			

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>STIVALE DEL CORRIDORE</u>			
<b>Costo:</b> <u>110</u> C.O.	<b>Ingombro:</b> <u>12</u>	<b>Ingombro Indossato:</b> <u>6</u>	
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Permettono a chi li indossa di raddoppiare la propria velocità in ambienti urbani</u>			
<b>DESCRIZIONE</b>			
<p>Questi stivali permettono al personaggio di poter raddoppiare la propria velocità negli ambienti non cittadini (esempio: campagna, montagna ecc...). Queste calzature sono create dai maghi per imitare l'abilità dei corridori nani abili nel portare messaggi fra le varie roccaforti sparse nel Vecchio Mondo, nel minor tempo possibile. Ogni personaggio che voglia utilizzare gli stivali è necessaria una Prova di Volontà per poter utilizzare gli stivali.</p>			

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>STIVALI SALTERINI</u>			
<b>Costo:</b> <u>110</u> C.O.	<b>Ingombro:</b> <u>12</u>	<b>Ingombro Indossato:</b> <u>6</u>	
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>Permettono di ottenere un bonus per ogni salto pari a 1D10 metri</u>			
<b>DESCRIZIONE</b>			
<p>Questi stivali permettono al personaggio di saltare, saltare in lungo, caduta controllata o arrampicarsi pari ad 1D10 metri.</p> <p>Gli stivali non necessitano di parola d'ordine, ma la prima volta bisogna effettuare una Prova di Volontà per utilizzarli.</p>			

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

### OGGETTI

#### BACCHETTE

##### ELENCO DESCRITTIVO:

Nome Oggetto Magico:	<u>BACCHETTA DI ONICE</u>				
Costo:	<u>500</u>	C.O.	Ingombro:	<u>20</u>	
Effetti Contenuti:	<u>Aggiunge 1D10 al lancio della magia il risultato più basso viene scartato.</u>				
<u>DESCRIZIONE</u>					
Questa bacchetta ha la particolarità di aggiungere 1D10 al lancio dell'incantesimo, potendo poi scegliere di scartare 1D10 con il risultato peggiore. Il dado vale comunque per ottenere la Maledizione di Tzeentch. La bacchetta per sortire l'effetto descritto deve essere impugnata.					

Nome Oggetto Magico:	<u>BACCHETTA D'AMBRA NERA</u>				
Costo:	<u>500</u>	C.O.	Ingombro:	<u>20</u>	
Effetti Contenuti:	<u>Dona un Bonus nel lancio dell'incantesimo pari alla tua Caratteristica Magia</u>				
<u>DESCRIZIONE</u>					
Questa bacchetta ha la particolarità di donare un bonus ulteriore al lancio dell'incantesimo. Quando un Mago o un Prete lancia un incantesimo, stringendo nella mano questa bacchetta, ottiene un bonus pari alla propria caratteristica magia, da sommare al lancio del dado. Se il mago o prete esegue una Prova di Incanalare con successo, stringendo questa bacchetta nella mano, può raddoppiare l'effetto della caratteristica magia (esempio: uso in gradiente +1;+2 o +3, uso incanalare bonus alla caratteristica magia +1;+2;+3 o +4 e uso la bacchetta bonus alla caratteristica magia +1;+2;+3 o +4). La bacchetta non può essere usata dai Fattucchieri.					

Nome Oggetto Magico:	<u>BACCHETTA DI GIADA</u>				
Costo:	<u>500</u>	C.O.	Ingombro:	<u>20</u>	
Effetti Contenuti:	<u>Bonus a tutti gli incantesimi a distanza, raddoppia la portata dei metri.</u>				
<u>DESCRIZIONE</u>					
Questa bacchetta ha la particolarità di poter raddoppiare la portata degli incantesimi a distanza. Gli incantesimi a contatto o le zone di protezione non vengono influenzate dal potere della bacchetta di giada. La bacchetta per sortire l'effetto, deve essere impugnata.					

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

### CORDE

#### **ELENCO DESCRITTIVO:**

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>CORDA MAGICA</u>																																	
<b>Costo:</b> <u>50*</u> C.O.	<b>Ingombro:</b> <u>5°</u>																																
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>La corda magica risponde a qualsiasi tuo comando</u>																																	
<b>DESCRIZIONE</b>																																	
<p>Le corde magiche vengono fatte in Arabia, possono avere diverse dimensioni, ma sono molto rare soprattutto nel Vecchio Mondo. Questi oggetti vengono animati tramite un propria parola d'ordine, se pronunciata esse si animano compiendo evoluzioni o addirittura attaccando un avversario (se comandato esplicitamente). La corda si può legare in modo da formare nodi, se comandata può riconoscere le cose, può muovere verso determinati oggetti o creature distinguendo l'uno dall'altra. Per possedere una corda magica trovata in giro, bisogna effettuare una Prova di Volontà, se riesce nella mente del personaggio viene scandita la parola d'ordine alla quale la corda risponde. Le corde magiche possono infiammarsi a contatto col fuoco magico (es. palle di fuoco). La corda magica è immune a tutti gli effetti psicologici, non può abbandonare un combattimento intrapreso, inoltre se ferita essa non può essere curata, neanche magicamente.</p>																																	
Profilo della Corda:																																	
<table border="1"><thead><tr><th>AC</th><th>AB</th><th>F</th><th>R</th><th>Ag</th><th>Int</th><th>Vol</th><th>Sim</th><th>A</th><th>Fe</th><th>BF</th><th>BR</th><th>M</th><th>Mag</th><th>Fol</th><th>PF</th></tr></thead><tbody><tr><td>41</td><td>-</td><td>33</td><td>32</td><td>100</td><td>10</td><td>39</td><td>-</td><td>1</td><td>2^</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr></tbody></table>	AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim	A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF	41	-	33	32	100	10	39	-	1	2^	3	3	3	-	-	-	
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim	A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF																		
41	-	33	32	100	10	39	-	1	2^	3	3	3	-	-	-																		

<b>Nome Oggetto Magico:</b> <u>FUNE MAGICA</u>																																	
<b>Costo:</b> <u>100*</u> C.O.	<b>Ingombro:</b> <u>10°</u>																																
<b>Effetti Contenuti:</b> <u>La fune magica risponde al tuo comando</u>																																	
<b>DESCRIZIONE</b>																																	
<p>Le funi magiche vengono fatte in Arabia, possono avere diverse dimensioni, ma sono molto rare soprattutto nel Vecchio Mondo. Questi oggetti vengono animati tramite un propria parola d'ordine, se pronunciata esse si animano compiendo evoluzioni o addirittura attaccando un avversario (se comandato esplicitamente). La fune si può legare in modo da formare nodi, se comandata può riconoscere le cose, può muovere verso determinati oggetti o creature distinguendo l'uno dall'altra, inoltre può legare a moli o staccionate piccoli mezzi di trasporto o animali (la stazza deve essere non più grande di un cavallo). Per possedere una fune magica ritrovata, bisogna effettuare una Prova di Volontà, se ha successo nella mente del personaggio viene scandita la parola d'ordine alla quale la fune risponde. Le funi magiche possono infiammarsi a contatto col fuoco, ma è immune al fuoco sprigionato dai Proiettili Magici o Incantesimi che producono fuoco. La fune magica è immune a tutti gli effetti psicologici, non può abbandonare un combattimento intrapreso, inoltre se ferita essa non può essere curata, neanche magicamente.</p>																																	
Profilo della Fune:																																	
<table border="1"><thead><tr><th>AC</th><th>AB</th><th>F</th><th>R</th><th>Ag</th><th>Int</th><th>Vol</th><th>Sim</th><th>A</th><th>Fe</th><th>BF</th><th>BR</th><th>M</th><th>Mag</th><th>Fol</th><th>PF</th></tr></thead><tbody><tr><td>50</td><td>-</td><td>41</td><td>43</td><td>100</td><td>15</td><td>48</td><td>-</td><td>2</td><td>4^</td><td>4</td><td>4</td><td>5</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr></tbody></table>	AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim	A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF	50	-	41	43	100	15	48	-	2	4^	4	4	5	-	-	-	
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim	A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF																		
50	-	41	43	100	15	48	-	2	4^	4	4	5	-	-	-																		

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

Nome Oggetto Magico: <u>LACCIO MAGICO</u>															
Costo: <u>30</u> C.O.	Ingombro: <u>2</u>														
Effetti Contenuti: <u>Esegue piccoli comandi</u>															
<u>DESCRIZIONE</u>															
<p>I lacci magici vengono fatti in Arabia per poter eseguire piccoli sotterfugi o piccoli furti. Il laccio magico ha bisogno di una Prova di Volontà per rivelare al suo nuovo padrone, la propria parola d'ordine. Un laccio magico può eseguire piccoli comandi, aprire piccoli lucchetti, spostare oggetti non più grossi di 10 P.L., avvolgersi intorno a due scarpe facendo cadere una creatura ecc.. La sua dimensione è di 30 centimetri al massimo, può essere ferito dal fuoco normale e magico (anche proiettili) è immune agli effetti psicologici.</p>															
Profilo del Laccio:															
<b>AC</b>	<b>AB</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>Ag</b>	<b>Int</b>	<b>Vol</b>	<b>Sim</b>	<b>A</b>	<b>Fe</b>	<b>BF</b>	<b>BR</b>	<b>M</b>	<b>Mag</b>	<b>Fol</b>	<b>PF</b>
10	-	16	18	100	10	38	-	1	1^	1	1	8	-	-	-

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

### GIOIELLI

Conoscenze Accademiche: **STORIA**

#### **ELENCO DESCRITTIVO:**

Nome Oggetto Magico: <b>GIOIELLO INCANTATO</b>					
Costo:	<u>200</u>	C.O.	Ingombro:	<u>20</u>	Ingombro Indossato: <u>10</u>
Effetti Contenuti:		<u>Contiene un incantesimo</u>			
<b><u>DESCRIZIONE</u></b>					
<p>I gioielli incantati vengono creati dai maghi particolarmente potenti su richiesta, ad un alto costo monetario, oppure per uso personale. Questi tipi di artefatti hanno bisogno di una parola d'ordine per essere utilizzati, solitamente viene incisa in linguaggio classico in un punto del gioiello. Un gioiello incantato contiene solamente un incantesimo. Non esiste incantesimo che non può essere contenuto. Normalmente per incantare un gioiello occorrono 10 giorni. L'incantesimo contenuto può venire utilizzato da chiunque, compresi maghi o preti non appartenenti alla sfera dell'incantesimo.</p>					

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

### GRIMORI

Conoscenze Accademiche: **MAGIA**

#### **ELENCO DESCRITTIVO:**

Il grimorio non è propriamente un Artefatto magico, ma vengono inclusi nella sessione degli oggetti magici, perché sono una utile fonte di studio per Maghi o Preti. Infatti all'interno possono contenere semplici incantesimi di Magia (Comune, dei Collegi ecc...) o anche istruzioni preziose per riuscire ad incantare oggetti e anche eventuali riti per riuscirvi. Normalmente un grimorio contiene solamente la descrizione e gli incantesimi di una branca della magia (esempio Grimorio del Collegio Ambra), scritto nell'appropriata Lingua Arcana.

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

### PERGAMENE

Conoscenze Accademiche: **MAGIA**

#### **ELENCO DESCRITTIVO:**

Le pergamene contengono incantesimi, un Mago o Prete che conosce il linguaggio con cui è scritta la pergamena, può provare a lanciare l'incantesimo. L'incantesimo ha una difficoltà nel caso venga fallito il tentativo o che questo riesca, la pergamena si ridurrà in polvere.

Il lancio dell'incantesimo è identico a quello espresso nel manuale per il lancio degli incantesimi.

La pergamena contenente l'incantesimo è scritta in modo che l'incantesimo venga lanciato tramite sortilegio, non vi è scritto il tipo di ingrediente o il modo per apprendere l'incantesimo stesso. Inoltre va ricordato che se l'incantesimo non è di Magia Comune o non appartiene alla Sfera di conoscenza del Mago o Prete, non può essere appreso. Le pergamene possono essere create tramite la combinazione di quattro Abilità (Conoscenze Accademiche, Parlare Linguaggio Arcano, Leggere/Scrivere il Linguaggio Arcano e Creare Oggetti Magici), aggiungendo inoltre il rito con cui il mago lancia normalmente l'incantesimo. La produzione di pergamene è il rapporto in ore della difficoltà dell'incantesimo (esempio: Difficoltà Incantesimo 6 = 6 ore di rito sulla pergamena), il personaggio dovrà eseguire due Prove di Volontà per incantare la pergamena. La prima è incantare la pergamena stessa, la seconda prova si effettua lanciando l'incantesimo secondo regolamento base, successivamente si effettuerà la prova di volontà per iscriverlo sulla pergamena.

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

### NUOVE ABILITA'

#### CREARE POZIONI:

Quest'abilità permette a chi la possiede di poter Creare Pozioni, ma anche d'identificarle.

##### CREAZIONE:

La pozione è costituita da una boccetta in peltro, terracotta o più raramente vetro chiusa con tappo di sughero successivamente sigillato con una colata di cera, all'interno del contenitore si trova il liquido che compone la pozione. L'abilità Creare Pozioni, permette di conoscere quali ingredienti servono e come combinarli fra loro. Gli ingredienti sono facilmente reperibili tramite qualche bottega di Erboristi o Speciale, altri invece sono molto particolari e richiedono molto denaro o molto coraggio per procurarseli. Successivamente le pozioni avranno bisogno di essere incantate tramite l'incantesimo che è racchiuso in essa, il processo di creazione della pozione è pari alla difficoltà dell'incantesimo rapportato in ore. Successivamente verrà eseguita dall'AdG una Prova d'Intelligenza del personaggio stesso, questa prova deve essere eseguita in segreto. In caso di fallimento nella creazione della pozione, potrebbe anche risultare una pozione maledetta o velenosa, sprecando comunque gli ingredienti utilizzati. Le prove godono di un Bonus di +10%.

##### IDENTIFICAZIONE:

Molte delle pozioni che vengono ritrovate, non portano nessuna etichetta, per riconoscerne gli effetti bisogna ricorrere al Senso Magico (Prova di Intelligenza per descriverne gli effetti) oppure all'abilità Produrre Pozioni (Prova di Intelligenza). Il personaggio annusandone l'odore e assaggiandone qualche goccia potrà così ricavarne quale tipo di effetto contiene la Boccetta. Le prove godono di un Bonus di +10%.

**TIPO DI ABILITA':** AVANZATA

**CARATTERISTICA:** INTELLIGENZA

**TALENTI CORRELATI:** NESSUNO

**LIMITAZIONI:** NESSUNO

**TEMPO DI APPRENDIMENTO:** 1D10+1 SETTIMANE

**CARRIERE BASE:** NESSUNA

**CARRIERE AVANZATE:** CACCIATORE DI STREGHE, FRATE, GRAN SACERDOTE, MEDICO, PRETE, PRETE CONSACRATO

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

### CREARE OGGETTI MAGICI

Quest'abilità permette a chi la possiede di poter Creare e Identificare Oggetti Magici di qualsiasi genere.

#### **CREAZIONE:**

L'oggetto scelto per diventare arma o oggetto magico, non deve avere nessuna caratteristica se non quella d'essere di qualità Normale. L'abilità Creare Oggetti Magici, permette di poter combinare vari rituali magici. Spesso non servono particolari ingredienti, se non quelli dell'incantesimo stesso, che si intende lanciare.

Il rituale di creazione dell'oggetto, inizia con la scelta di esso, successivamente per un tempo in ore pari alla caratteristica Magia (ogni punto Magia dona un bonus di +5% alla Volontà) dell'Incantatore, esso attinge dall'Aethyr o dal Dhar, ottenendo un bonus di +10% alla caratteristica Volontà. Se il lancio riesce, l'oggetto è Incantato. La seconda parte del rituale è la più complessa e difficile, se l'oggetto deve possedere le caratteristiche di un determinato incantesimo, sia esso di una Sfera Magica, Divina o Oscura, la durata in ore del rituale è pari alla difficoltà dell'incantesimo. Passato questo lungo lasso di tempo, l'Incantatore formulerà in Lingua Arcana, alcune parole, successivamente si effettuerà una Prova di Rituale sulla Volontà. I modificatori vengono dati, dall'aver Incanalato con successo (+10%), se durante le ore del rituale l'Incantatore non è stato disturbato (+10%), se ha utilizzato l'ingrediente adatto (+10%), se ha sfruttato il bonus della caratteristica Magia (+40%). I Malus vengono dati da un -5% ogni due ore passate sul rituale, -10% se il luogo dove si svolge il rituale è rumoroso, -10% se non si utilizza l'ingrediente adatto. Se la prova riesce l'arma è incantata con le caratteristiche dell'incantesimo, se si fallisce la prova bisogna ricominciare il rito utilizzando un altro oggetto e nuovi ingredienti, prima di riprovare l'Incantatore ha bisogno di 48 ore di riposo.

Se il fallimento comporta un risultato di 95-00 l'effetto dell'incantesimo si abatterà sull'Incantatore. Se la creazione dell'oggetto non appartiene alle sfere degli incantesimi, i bonus ed i malus rimangono gli stessi, il tempo in ore verrà determinato dal lancio di un numero di D10 pari alla caratteristica Magia, il risultato verrà sommato ad essa (esempio: Magia 3 risultato dei 3D10 = 15; totale ore = 18), non scatta la Maledizione di Tzeentch in caso di numeri doppi. Ogni punto Magia dona un bonus di +5% alla Volontà dell'Incantatore, un rituale sotto le 10 ore, comporta un malus di -10% alla Volontà del personaggio, sotto le 5 ore la penalità sarà del -20%. Gli esiti sono gli stessi descritti sopra. Per individuare gli ingredienti, questo sarà l'AdG a determinarlo (esempio: Se si vuole un Arma Fiammeggiante, l'AdG potrà decidere che basta un tizzone ardente come ingrediente oppure se si vuole un Anello che Riconosca un linguaggio, magari l'ingrediente potrà essere la lingua di uno studioso o di una razza di creature che sia in grado di comunicare con parole o rumori gutturali). Questi sono due esempi, ma ogni AdG potrà scegliere l'ingrediente più adeguato che gli passa per la mente.

#### **IDENTIFICAZIONE:**

Molti oggetti magici ritrovati, non portano quasi mai un segno d'identificazione, per riconoscerne gli effetti bisogna ricorrere all'abilità Creare Oggetti Magici (Prova d'Identificare sulla Volontà).

Nel riconoscimento dell'Oggetto non è possibile utilizzare l'abilità Incanalare. Ma è possibile abbinare i talenti come Sfera Divina, Sfera Arcana, Magia Comune ecc...

La prova gode di un Bonus di +15%, la combinazione con uno dei Talenti Correlati, dona un ulteriore Bonus di +10% alla Prova di Volontà.

**TIPO DI ABILITA':** AVANZATA

**CARATTERISTICA:** VOLONTÀ

**TALENTI CORRELATI:** MAGIA MINORE, MAGIA COMUNE, MAGIA NERA, SFERA ARCANA, DIVINA, OSCURA

**LIMITAZIONI:** NESSUNO

**TEMPO DI APPRENDIMENTO:** 1D10+6 SETTIMANE

**CARRIERE BASE:** NESSUNA

**CARRIERE AVANZATE:** SIGNORE DELLA MAGIA

# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

### **CREDITI**

**Titolo:** *OGGETTI MAGICI*

**1° Edizione:** *Ottobre 2006*

**Autore:** *GoTrek*

**Posta Elettronica:** [gotrek@tin.it](mailto:gotrek@tin.it)

**Grafica Realizzata da:** *GoTrek*

*Si ringrazia:*

Il sito Martelli.forumfree.net per la pubblicazione del file

### **FONTI DEL FILE:**

*MANUALE BASE per Martelli da Guerra, pagine 204-212*

*MANUALE BASE per Warhammer Fantasy Roleplay, pagina 169*

### **COPYRIGHT**

Copyright © Games Workshop Limited 2006. Games Workshop, the Games Workshop logo, Black Industries and their respective logos, Warhammer and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia / devices / logos / symbols, locations, weapons, units, characters, products, illustrations and images from Warhammer are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

Tutte le immagini presenti sono di proprietà dei legittimi proprietari, in caso di dissenso verranno rimosse.