**Artefatti**

**Caratteristica:** aumenti all’11°, 14°, 17° e 20° **Primario:** aumenti al 10°, 12°, 14°, 16°, 18° e 20°  
**Secondario:** aumenti all’11°, 13°, 15°, 17° e 19°  
**Terziario:** aumenti al 13°, 16° e 19°  
**Abilità:** aumenti da +2 all’11°, 13°, 15°, 17°, 19°  
**Attacco:** all’11°, 15° e 19° , 1 v se non specificato  
**Speciale:** al 10°

**Arma leggera**

**Pugno del dio della guerra -** Guanto d’arme  
Caratteristica: For  
Terziario: TC  
Terziario: Danni  
Abilità: Guerra  
Speciale: trasmette i bonus alle armi impugnate

**Braccia-come-spade –** Fasceper colpo senz’armi  
Caratteristica: For  
Primario: BMC   
Secondario: Danni  
Terziario: DMC  
Abilità: Fuga  
Speciale: l’attacco senz’armi aumenta i danni di una categoria di taglia

**Cacciacuore -** Pugnale  
Caratteristica: Des  
Primario: TC   
Secondario: danni  
Abilità: Furtività  
Attacco: Caccia: +4 alla conferma del critico; conferma automatica; autocritico

**Tomarang -** Ascia da lancio  
Caratteristica: Des  
Primario: danni   
Secondario: TC  
Terziario: danni  
Abilità: Addestramento  
Speciale: se lanciata, ritorna

**Machete -** Kukri  
Caratteristica: Des  
Primario: danni  
Secondario: TC  
Abilità: Sopravvivenza  
Attacco: Squartamento: aggiunge 1d6 sanguinamento; 2d6 ; 3d6

**Blade Right -** Spada corta  
Caratteristica: Des  
Secondario: TC  
Secondario: danni  
Secondario: 10x salute  
Abilità: Manolesta

**Alberi del Grove -** Nunchaku  
Caratteristica: Cos  
Primario: danni  
Secondario: TC  
Abilità: Biomanzia  
Attacco: Radicamento: Rifl ½ Lvl + Sag o intralcia in un’esplosione di 9 m; CD +4; propagazione di 9 m

**Javelin -** Giavellotto  
Caratteristica: Des  
Primario: TC  
Secondario: danni  
Abilità: Elementalismo  
Attacco: Folgore: attacco in linea di 18 m, danni come arma ma da elettricità; 2 v; 3 v

**Arma a una mano**

**Star Rising -** Morningstar  
Caratteristica: Cos  
Primario: TC  
Terziario: CA  
Terziario: TS  
Abilità: Diplomazia  
Attacco: Rimonta: tira 2c20 su un TS; 3d20; 4d20

**Ahab –** Arpione (lancia corta)  
Caratteristica: For  
Primario: TC  
Secondario: danni  
Abilità: Pilotare  
Attacco: Impalamento: attacco dimezza velocità 10 round; attacco di contatto; immobilizza 10 round

**Decapitatio -** Ascia da guerra  
Caratteristica: For  
Primario: Danni  
Secondario: TC  
Terziario: danni  
Abilità: Intimidire  
Attacco: Esecuzione: avversario ½ pf +3d6; +6d6; +9d6

**Blade Justice -** Spada lunga  
Caratteristica: For  
Secondario: TC  
Secondario: danni  
Secondario: 10x salute   
Abilità: Diplomazia

**Cuneo di Gea -** Piccone pesante  
Caratteristica: Cos  
Primario: danni  
Secondario: danni  
Terziario: danni  
Abilità: Meccanica  
Attacco: Attacco di profondità: +2d6; +4d6; +6d6

**Roccabruna -** Stocco  
Caratteristica: Des  
Primario: TC  
Terziario: TC  
Terziario: TS  
Abilità: Raggirare  
Attacco: Danza: movimento 1.5 m gratuito; 3 m; 6 m

**Al-yom -** Scimitarra  
Caratteristica: Des  
Primario: TC  
Secondario: danni  
Abilità: Acrobazia  
Speciale: +1d6 fuoco; 2d6 (20°)

**Poseidon -** Tridente  
Caratteristica: Sag  
Primario: danni  
Secondario: TC  
Abilità: Addestramento  
Attacco: Ondata: attacco genera tentativo di spingere con For; a +4; cono di 18 m

**Mjolnir -** Martello da guerra  
Caratteristica: Cos  
Primario: danni  
Secondario: TC  
Terziario: danni  
Abilità: Artigiano  
Speciale: +1d6 elettricità; +1d6 suono; +1d6 suono (20°)

**Bushido -** Katana  
Caratteristica: Car  
Primario: TC  
Primario: danni  
Abilità: Storia

**Arma a due mani**

**Monumentum -** Lancia lunga  
Caratteristica: For  
Primario: TC  
Secondario: danni  
Abilità: Manovrare  
Attacco: Trafissione: critico immobilizza 1 round; immobilizza 10 round; immobilizza in linea 6 m

**Yamabushi -** Bastone ferrato  
Caratteristica: Sag  
Secondario: TS  
Secondario: TC  
Terziario: TC   
Terziario: CA  
Abilità: Sensi

**Decimatio -** Ascia bipenne  
Caratteristica: For  
Primario: danni  
Secondario: TC  
Terziario: danni  
Abilità: Intimidire  
Attacco: Esplosione: critico da +2d12 danni; +4d12; +6d12

**Pugno di Baob -** Randello pesante  
Caratteristica: Cos  
Primario: danni  
Secondario: CA  
Abilità: Biomanzia  
Attacco: Tremore: attacco genera tentativo di sbilanciare con For; a +4; raggio 9 m

**Blade Arbitrium -** Spadone  
Caratteristica: For  
Secondario: TC  
Secondario: danni  
Secondario: 10x salute   
Abilità: Diplomazia

**Necrovester -** Falce  
Caratteristica: Sag  
Primario: TC  
Secondario: danni  
Abilità: Necromanzia  
Attacco: Mietitura: in un round attacca tre caselle adiacenti; tutte le caselle; attacco entro 9 m

**Arma a distanza**

**Sniper Bee -** Balestra leggera a ripetizione  
Caratteristica: Int  
Primario: TC  
Terziario: TC  
Abilità: Sensi  
Speciale: se un colpo va a segno, quello dopo ha +1 al TC

**Wood Cannon -** Balestra pesante   
Caratteristica: Des  
Primario: danni  
Secondario: TC  
Abilità: Elementalismo  
Attacco: Cannonata: round, attacco in linea di 9 m; 18 m; 36 m

**Tempest -** Arco corto   
Caratteristica: Des  
Primario: TC  
Secondario: danni  
Abilità: Fuga  
Attacco: Grandinata: round, attacca due bersagli ad attacco massimo; tre bersagli; quattro bersagli

**Apollo -** Arco lungo composito  
Caratteristica: Des  
Primario: danni   
Secondario: TC  
Abilità: Artigiano  
Attacco: Saetta: 3 v, attacca a distanza x2; x3; x4, 3v

**Soffio di Raoroi -** Cerbottana  
Caratteristica: Sag  
Primario: TC  
Secondario: danni  
Abilità: Sopravvivenza  
Speciale: +2 alla CD dei veleni dei dardi, +3 (15°), +4 (20°)

**In Ei Raisan –** SeiShuriken  
Caratteristica: Int  
Primario: TC  
Terziario: TC  
Abilità: Occultismo  
Speciale: se conficcati entro 18 m l’uno dall’altro, generano oscurità che infligge 2d6 danni/ round  
Speciale: si teletrasportano nella mano, se richiesto e se entro 54 m

**Goliath -** Frombola  
Caratteristica: Car  
Primario: danni  
Secondario: TC  
Abilità: Raggirare  
Attacco: Abbattimento: Temp ½ Lvl + For o barcollante; frastornato; stordito

**Crevasse Avenger -** Pistola  
Caratteristica: Des  
Secondario: danni  
Secondario: TC  
Terziario: TS  
Abilità: Acrobazia  
Speciale: +2 TC e danni se usata durante una peripezia, +3 (15°), +4 (20°)

**Hellraiser -** Mortaio  
Caratteristica: Cos  
Secondario: danni  
Secondario: TC  
Terziario: danni  
Abilità: Alchimia  
Speciale: gli attacchi colpiscono un’area di 1.5 m dal punto d’impatto; 3 m (20°)

**Armatura leggera**

**Warden -** Imbottita  
Caratteristica: -  
Primario: TS  
Secondario: 10x Salute  
Terziario: CA  
Abilità: Professione

**Magicorazza -** Imbottita  
Caratteristica: -  
Primario: CA  
Secondario: RI (+Lvl -3)  
Terziario: Mana (potenze di 8)  
Abilità: -

**Cuoio della notte -** Cuoio  
Caratteristica: Des  
Primario: CA  
Secondario: TS  
Terziario: 1,5 m di velocità  
Abilità: Acrobazia  
Abilità: Furtività  
Abilità: Fuga

**Armatura media**

**Pelle del predatore -** Pelle  
Caratteristica: Des  
Primario: CA  
Secondario: Iniziativa  
Terziario: GR (1 min/ Lvl)  
Abilità: Scalare  
Abilità: Sensi  
Abilità: Sopravvivenza

**Corteccia -** Pelle  
Caratteristica: Cos  
Secondario: CA  
Secondario: RD/ -  
Secondario: GR (1 min/ Lvl)  
Abilità: Biomanzia  
Abilità: Scalare  
Abilità: Sopravvivenza  
Attacco: Radicamento: raddoppia la GR ma immobilizza; triplica; quadruplica

**Dragonhide -** Scaglie  
Caratteristica: For  
Primario: CA  
Secondario: TS  
Terziario: 10x Res Energia  
Abilità: Intimidire  
Abilità: Elementalismo  
Attacco: Soffio da 4d6, cono 4,5 m, Rifl ½ Lvl + Cos; 8d6 e 9 m; 16d6 e 18 m

**Carapax -** Piastre  
Caratteristica: Cos  
Primario: CA  
Secondario: TS  
Terziario: RD/ -  
Abilità: Diplomazia  
Abilità: Guerra

**Ossario –** Piastre  
Caratteristica: Car  
Secondario: CA  
Secondario: TS  
Secondario: RD/ contundente  
Abilità: Intimidire  
Abilità: Necromanzia

**Armatura pesante**

**Rockstep Barrier -** Bande  
Caratteristica: For  
Primario: CA  
Secondario: DMC  
Terziario: TS  
Abilità: Guerra  
Speciale: entro 1,5 m è terreno difficile

**Fenice di metallo -** Bande  
Caratteristica: Cos  
Primario: 10x salute  
Primario: GR (1 min/ Lvl)  
Primario: RD/ -  
Abilità: Biomanzia

**Crystal Bastion -** Completa  
Caratteristica: Cos  
Primario: RD/ -  
Primario: 10x Salute  
Primario: DMC

**Juggernaut -** Completa  
Caratteristica: For  
Secondario: CA  
Secondario: RD/ -  
Terziario: DMC  
Terziario: TS  
Terziario: 10x salute

**Scudo**

**Magiscudo** - Legno leggero  
Caratteristica: -  
Secondario: RI (Lvl -3)  
Secondario: Mana (potenze di 8)  
Attacco: Riflessione: riflette una magia fino al 3° livello; 6°; 9°

**Muro elementale -** Metallo leggeroCaratteristica: -  
Secondario: CA  
Terziario: 10 xRes Energia  
Terziario: 10 xRes Energia  
Terziario: 10 xRes Energia  
Terziario: 10 xRes Energia  
Attacco: Muro di energia lungo 9 m da 2d4;18 m e 4d4; 27 m e 6d4

**Medusa –** Legno pesanteCaratteristica: -  
Terziario: CA  
Terziario: CD  
Attacco: Pietrificazione: ½ Lvl + Car o rallentato; barcollante; pietrificato  
Speciale: si applica alle CD degli incantesimi e delle capacità

**Egida -** Metallo pesanteCaratteristica: -  
Primario: CA  
Primario: TS

**Helepolis -** Torre  
Caratteristica: -  
Primario: CA  
Secondario: RD/ -  
Terziario: 10x Salute

**Magia**

**Tatuaggi del Circolo -** Alchimia  
Caratteristica: Int  
Primario: CD Alchimia  
Secondario: Mana (potenze di 8)  
Terziario: 10x salute  
Abilità: Alchimia

**Bastone di frassino -** Biomanzia   
Caratteristica: Sag  
Primario: Mana (potenze di 8)  
Secondario: GR (1 min/ Lvl)  
Terziario: 10x salute  
Abilità: Guarigione

**Globo dei mondi -** Convocazione  
Caratteristica: Car  
Primario: Mana (potenze di 8)  
Secondario: Prove VS RI  
Terziario: TS  
Abilità: Convocazione

**Globo delle energie -** Elementalismo  
Caratteristica: Car  
Primario: CD Elementalismo  
Secondario: 5x Res Energia  
Terziario: danni Elementalismo (per dado di danno)  
Abilità: Elementalismo

**Bastone di ossidiana -** Necromanzia  
Caratteristica: Sag  
Primario: CD Necromanzia  
Secondario: Mana (potenze di 8)  
Terziario: GR (1 min/ Lvl)  
Abilità: Necromanzia

**Tatuaggi della Spirale -** Occultismo  
Caratteristica: Int  
Primario: CD Occultismo  
Secondario: Mana (potenze di 8)  
Terziario: Prove VS RI  
Abilità: Occultismo