INVENTARIO

OGGETTO	PI	EFFETTO
Elisir	3	Una creatura recupera 50 Punti Mente.
Rimedio	3	Una creatura recupera 50 Punti Vita.
Scheggia Elementale	2	Una creatura subisce 10 danni da (scegliere tra: **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio**, **terra**).
Tenda Magica	4	Permette al gruppo di **riposare** nelle terre selvagge.
Tonico	2	Una creatura guarisce da uno status.

APPUNTI DI GRUPPO E OROLOGI

DIARIO

LUOGHI, OGGETTI, PERSONAGGI	APPUNTI