

## Sinergie Artefatti Quick Reference

### SINERGIE ARTEFATTI - QUICK REFERENCE

#### CORONA + AEGIS FANG (Thorik, sempre attivo)

- +2 sacro tutti TS
- +1d6 danno sacro vs CE/CN/male
- Richiamo Ancestrale (1/giorno): ascia vola mano

#### CORONA + RING (Thorik + Artemis entro 9m)

- +1 CA vs Legali (quando entro 3m)
- Visione Planare (1/giorno, Artemis)
- Dissolvere Illusioni (1/giorno, Artemis, 9m burst)

#### AEGIS + RING (Thorik + Artemis, coordinato)

- Colpo Alba Oscura (1/giorno):  
Artemis: Daylight su nemico  
Thorik: +2 attacco, +2d6 danni vs stesso nemico

#### TRINITÀ DIVINA (Thorik + Artemis + Thordek entro 9m)

- 1/giorno
- Azione movimento coordinata da ogni PG, dura 5 round
- +3 sacro tutti TS
- Immunità paura/charme
- +2 deflection CA
- Danni contano "bene" e "legge" per RD
- Nemici entro 18m: TS Volontà CD 20 o Scossi 1rd
- Cooldown: 24 ore

## Corona di Adamantio + Ring of Chaotic Illumination

**Distanza Attivazione:** 9 metri (6 quadretti) tra Thorik e Artemis

**Effetti Passivi (Quando Entrambi Entro 9m):**

### 2. Benedizione Paradossale:

- **Quando Thorik E Artemis entro 3 metri:**
    - Entrambi: **+1 schivare CA** contro attacchi da creature Legali (LN/LB/LM)
    - Rappresenta protezione reciproca attraverso condivisione filosofica caotica (CN entrambi ora)
- 

**Effetti Attivi (1/giorno ciascuno, azione swift):**

### 3. Visione Planare (Artemis attiva):

- **Azione:** Swift (Artemis concentra Ring)
- **Durata:** 1 round (6 secondi)
- **Effetto:** Artemis "vede" attraverso piani elementali
  - Se Portale Piano Fuoco aperto: vede cosa accade là entro 300m raggio
  - Se Portale Piano Terra aperto: idem
  - Percezione: visiva + uditiva (come *Clairaudience/Clairvoyance*)
- **Uso Tattico:** Scout area pericolosa prima entrare, evitare imboscate

### Meccanica D&D 3.5:

- CL effettivo 13°
- Bloccabile da *Screen* o effetti anti-divinazione CL 14+
- Visione non permette interazione (solo osservazione)

### 4. Dissolvere Illusioni (Artemis attiva):

- **Azione:** Swift
- **Raggio:** 9m burst centrato su Artemis
- **Effetto:**
  - Illusioni fino 5° livello: dissipate AUTOMATICAMENTE
  - Illusioni 6°+: prova livello incantatore **1d20+13** vs **CD 11+livello incantesimo**
    - Esempio: illusione 7° livello, CD 18, Artemis tira 1d20+13, serve 5+ per dissipare
  - Include inganni psionici (mind flayer) - trattati come illusioni livello = potere psionico diviso 2
- **Uso Tattico:** Rivelare nemici invisibili, dissipare trappole illusorie, smascherare inganni

## Meccanica D&D 3.5:

- Come *Greater Dispel Magic* ma solo vs illusioni, raggio limitato

## Colpo dell'Alba Oscura (1/giorno, azione coordinata):

**Distanza Attivazione:** Coordinazione tattica (Artemis + Thorik devono agire stesso round)

### Procedura:

1. **Round X, Turno Artemis:** Artemis lancia *Daylight* (capacità Ring) centrato su NEMICO scelto
  - Raggio: 18m
  - Nemico target: accecato se sensibile luce (TS Tempra CD Warlock)
  - Altri nemici nel raggio: -1 attacco se sensibili luce
2. **Round X, Turno Thorik (dopo Artemis):** Thorik attacca STESSO nemico accecato
  - Bonus: +2 attacco (nemico accecato = perde bonus DES CA, +2 per attaccante vede)
  - Danno: Se colpisce, +2d6 danni extra (luce divina amplifica impatto Aegis Fang)

### Requisiti:

- Entrambi devono dichiarare coordinazione PRIMA turno inizia
- Artemis deve agire prima Thorik (iniziativa o Ready Action)
- Nemico deve essere visibile entrambi

## TRIPLICE RISONANZA - Tutti e 3 Artefatti Attivi Simultaneamente

**Distanza Attivazione:** TUTTI e 3 portatori (Thorik+Tordek+Artemis) entro 9m l'uno dall'altro

**Effetto: Trinità Divina (1/giorno, azione swift condivisa):**

### Procedura Attivazione:

1. Thorik e Artemis e Tordeck dichiarano attivazione simultanea (coordinazione verbale)
2. Entrambi spendono azione movimento (stesso round)
3. Effetto parte immediatamente, dura 5 round

**Effetti Durante Trinità (Su ENTRAMBI Portatori):**

### Difensivi:

- **+4 sacro a TUTTI TS** (Tempra, Riflessi, Volontà)
- **Immunità Paura e Charme** (magici e naturali)
- **+2 deflection CA** (sacro)

**Offensivi:**

- **Danni inflitti considerati "bene" e "legge"** per superare RD
- **Aura Intimidazione:** Nemici entro 18m (prima volta vedono aura)
  - TS Volontà CD 20 o **Scossi** (-2 attacco/TS/abilità) per 1 round
  - Salvezza 1 volta per nemico per combattimento

**Effetto Visivo (Narrativo ma Impressionante):**

- Triangolo luce dorata connette Corona → Bracciali Della Devastazione → Ring
- Musica eterea: coro nanico distante + campane argente
- Aria trema leggermente (risonanza dimensionale)

**Limitazione:**

- Dopo uso, artefatti devono "ricaricarsi" - Trinità non riattivabile per **24 ore**