

BRACIERI GEMELLI DI MORADIN

Stato: Risveglio della Fiamma

"UNA FORGIA SENZA FUOCO NON CREA."



Aura: Forte Evocazione e Invocazione [Legale, Buono]

Livello Incantatore: 20° | **Slot:** Mani | **Peso:** 2,5 kg

Valore: Artefatto (Stato Risvegliato)

DESCRIZIONE FISICA

"Una forgia senza fuoco non crea."

Coppia di guanti di adamantio annerito, lavorati come piastre sovrapposte a imitare nocche e falangi di un gigantesco pugno nanico.

- Guanto Sinistro:** Sul dorso è incastonata una gemma **Topazio-Fuoco**, pulsante come una fornace.
- Guanto Destro:** Il dorso presenta un incavo vuoto e scuro, in attesa di essere riempito.
- Rune:** Iscrizioni naniche circondano le gemme, brillando di un bagliore bronzeo quando il portatore chiude i pugni.
- Sensazione:** Al tocco non scottano, ma emanano un calore secco e costante. Indossarli trasmette una sensazione di calma inflessibile, come un vecchio fabbro che osserva il lavoro in silenzio.
- Reazione:** Quando colpiscono, lasciano scie di scintille nell'aria.

STORIA & RISVEGLIO

Prima che la Forgia Eterna fosse una sala, Moradin sollevò dalla roccia due blocchi di adamantio rovente. Li immerse nel magma del Piano del Fuoco finché non bevvero la furia delle fiamme.

Questi guanti, dimenticati per eoni, sono stati recuperati e portati nel **Piano Elementale del Fuoco**. Lì, attraverso il sacrificio e il coraggio, hanno assorbito l'essenza di un *Cuore Ardente* elementale, risvegliando la loro prima natura: quella del **Fuoco che Consuma**.

POTERI (STATO FUOCO)

Poteri Costanti (Passivi)

Questi poteri sono sempre attivi finché i guanti sono indossati da un nano degno.

Nome	Effetto
Castigo del Drago (Su) (Dragon Doom)	Proprietà <i>Nemesi dei Draghi</i> : +2 al TxC e +2d6 danni extra contro draghi (e sottotipo drago).
Maestria dell'Attacco Poderoso (Ex)	Riduci la penalità al tiro per colpire di 1 (es. dichiari -4, tiri come -3, danni come -4).
Cariche di Devastazione (Su)	<p>3 cariche/giorno (rinnovabili al tramonto). Spendi cariche quando confermi un critico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 carica: +2d6 danni da forza. • 2 cariche: +3d6 danni da forza. • 3 cariche: +4d6 danni da forza. <p><i>Ricarica:</i> Dopo la spesa, tira un nuovo d20. Se 18-20 naturale, recupera 1 carica (max 3).</p>
Cuore di Brace (Su)	Resistenza al Fuoco 10. Ignori gli effetti ambientali da calore eccessivo (fino a 10 danni/round).
Passo di Brace (Su)	Bonus di potenziamento di +3 m alla velocità base di movimento a terra (finché hai usi di Salto Fiammeggiante).

Poteri Attivati (Combattimento)

1. Pugni di Magma (Su) (3/Giorno)

- **Azione:** Veloce (Swift).
- **Effetto:** Per **1 round**, i tuoi colpi grondano magma.
 - Aggiungi il tuo **Bonus Saggezza** come danni da **Fuoco** a tutti i colpi senz'armi.
 - I nemici colpiti devono superare **TS Tempra CD 18** o essere **Infermi (Sickened)** per 1 round (causa fumo e calore).

2. Colpi del Fuoco (Su) (3/Giorno)

- **Azione:** Standard (Attacco in mischia).
- **Effetto:** Un colpo che libera l'energia del Piano del Fuoco.
 - **Danni:** Colpo normale + **4d6 Fuoco**.
 - **Impatto:** Bersaglio deve superare **TS Tempra CD 18** o essere spinto 1,5m.
 - **Esplosione:** Creature adiacenti subiscono **2d6 Fuoco** (Riflessi CD 18 dimezza).

3. Salto Fiammeggiante (Su) (3/Giorno)

- **Azione:** Azione di movimento.
- **Descrizione:** Ti fermi un istante, il calore si concentra sotto i piedi, poi il fuoco esplode proiettandoti in un salto impossibile.
- **Atterri in un boato di fiamme (Vedi dettagli in basso).**

Dettagli del Potere: Salto Fiammeggiante (Su)

1) **Attivazione e Tiro:** Ignora le regole normali di Saltare (rincorsa, ecc). Fai un **unico tiro di dado:**

1d20 + Mod. Forza + Gradi in Saltare

2) **Calcolo della Distanza (Base + Ki):**

- **Salto Verticale Massimo:** $(1,5 \text{ m} \times \lfloor \text{tiro}/10 \rfloor) + (1,5 \text{ m} \times \text{Mod. Sag}) + (1,5 \text{ m} \times (\text{per ogni } 3\text{m di velocità oltre i } 12\text{m}))$
- **Salto Orizzontale Massimo:** $(3 \text{ m} \times \lfloor \text{tiro}/10 \rfloor) + (3 \text{ m} \times \text{Mod. Sag}) + (3 \text{ m} \times (\text{per ogni } 3\text{m di velocità oltre i } 12\text{m}))$

3) **Anello di Fuoco all'Arrivo:**

- **Area:** Raggio di 3 m (2 quadretti) dal punto di impatto.
- **Danni:** **2d6 Fuoco** a tutte le creature nell'area (eccetto te).
- **Tiro Salvezza:** Riflessi dimezza. **CD = 10 + 1/2 Livello + Mod. Saggezza.**

Esempio Pratico (Monaco Lv 10, Sag +3, velocità 15 m Tiro Totale 27):

Verticale: $(1,5\text{m} \times 2) + (1,5\text{m} \times 3) + (1,5\text{m} \times [(15-12)/3]) = 3\text{m} + 4,5\text{m} + 1,5\text{m} = \mathbf{9 \text{ m}}$

Orizzontale: $(3\text{m} \times 2) + (3\text{m} \times 3) + (3\text{m} \times [(15-12)/3]) = 6\text{m} + 9\text{m} + 3\text{m} = \mathbf{18 \text{ m}}$

Impatto: 2d6 danni fuoco in raggio 3m (CD Rif su Saggezza).

Senzienza: La Voce nella Forgia (Ego 12)

I guanti non parlano, ma trasmettono concetti: disciplina, calore, martello. Occasionalmente sussurrano suggerimenti in nanico antico. Disprezzano l'indecisione e la codardia. Rifiuteranno i loro poteri se il portatore fugge o disonora la forgia.