



# Corona di Adamantio (Crown of Eternal Stone)

*Una Corona Leggendaria (Artefatto) di Moradin, Padre delle Forgia*

*"Forgiata nel cuore profondo del mondo dalla fiamma stessa di Moradin, la Corona di Pietra Eterna è lo spirito inflessibile dei nani reso manifesto."*

---

## ♦ Leggenda e Scopo

"Prima che i nani scrivessero la loro prima runa, prima che la montagna stessa avesse un nome, Moradin, il Padre delle Forge, prese un frammento del cuore del mondo – una scheggia di creazione pura, pesante come la verità e fredda come il silenzio tra le stelle. Sulla sua Incudine del Mondo, la forgiò non con il fuoco, ma con il potere della memoria e della possibilità. La infuse con l'eco di ogni martello che avrebbe mai colpito, di ogni giuramento che sarebbe mai stato prestato, di ogni nano che sarebbe mai caduto in difesa della propria casa.

Non creò un semplice oggetto di potere, ma un'ancora per la storia stessa. La Corona di Adamantio (Crown of Eternal Stone) non comanda il tempo; essa è il tempo dei nani, solidificato. Non è stata fatta per re, ma per forgiare re dal crogiuolo della disperazione.

La leggenda narra che chi la indossa non porta solo un fardello di metallo, ma il peso di ogni storia nanica non ancora scritta. E in tempi di buio assoluto, quando la storia rischia di finire, la Corona può offrire al suo portatore la possibilità di impugnare il martello e riforgiarla un'ultima, terribile volta."

## Tipo Artefatto: Corona Leggendaria

**Aura:** Travolgente Invocazione, Divinazione e Abjurazione

**Livello Incantatore:** 20°

**Peso:** 1,5 kg

**Materiale:** Adamantio e cristallo della terra profonda

**Allineamento:** Legale Buono

**Prerequisiti per il Portatore:** Nano o Mezzonano, Bonus Attacco Base +5, Fede Vera (Moradin)/  
Portatore artefatto Nanico Leggendaria (**Aegis Fang**)

---

## Poteri Attivi Attualmente

*(Questi poteri si sono parzialmente risvegliati non appena hai indossato la corona.)*

### Power: Stone's Awareness (Percezione della Pietra) (Sopran.)

**Liv Inc 5°** Quando tocchi terra naturale o pietra, ottieni un **bonus di morale +1 ai tiri per colpire e per i danni**. Puoi **individuare porte segrete** a volontà e **individuare trappole** a volontà .

### Power: Crown of Protection (Corona della Protezione) (Straord.)

**Liv Inc 6°** Mentre indossata, questa corona fornisce un **bonus di deviazione +2 alla tua Classe Armatura**.

---

## Poteri da Risvegliare

*(I seguenti poteri sono latenti nella corona. Solo completando i sacri rituali, i cui indizi sono celati negli antichi affreschi, potrai risvegliarli.)*

### Power: Moradin's Insight (Visione di Moradin) (Sopran.)

*(Si sblocca tramite il rituale: **Trial of the Deep Hall**)*

Una volta risvegliato, questo potere ti permetterà di usare **Visione del Vero** una volta al giorno e ti concederà un bonus di **intuizione +4** alle prove di Artigianato (Fabbro).

### Power: Adamantine Will (Volontà Adamantina) (Sopran.)

*(Si sblocca tramite il rituale: **Anvil of the World**)*

Una volta risvegliato, questo potere ti aiuterà a contrastare effetti di charme e compulsione quando tocchi la terra.

### Power: Mantle of Stone and Spirit (Manto di Pietra e Spirito) (Sopran.)

*(Si sblocca tramite il rituale: **Siege of the Eternal Forge**)*

Questa protezione mentale definitiva ti conferirà un effetto continuo di **Mente Vuota** mentre indossi la corona e una riduzione al danno epica e malvagia.

---

## Gemme Sacre Integrate (Attivate Tramite Prove)

### Gem of Immutable Time (Gemma del Tempo Immutabile) (Topazio)

- **Stato:** Dormiente. Richiede il completamento del rituale **Trial of the Deep Hall**.
- **Potere (dopo l'attivazione):** Una volta al mese, da un Nodo Terrestre, puoi viaggiare nel tempo.
- **Costo Personale:** Ogni utilizzo ti farà invecchiare **1d10 anni permanentemente**.
- **Alleati Non Credenti:** Per portare compagni non fedeli, dovrai intercedere con Moradin e

offrire un grande sacrificio a tua scelta, altrimenti la pietra invaderà le loro carni.

### Gem of True Earth (Gemma della Vera Terra) (Smeraldo)

- **Stato:** Dormiente. Richiede il completamento del rituale **Anvil of the World**.
- **Potere (dopo l'attivazione):** Una volta a settimana, puoi creare un muro di pietra, sanare la terra o scatenare un terremoto controllato, offrendo un sacrificio materiale (*valore 1.000 mo*).

### Gem of Dwarven Might (Gemma della Potenza Nanica) (Rubino)

- **Stato:** Dormiente. Richiede il completamento del rituale **Anvil of the World**.
- **Potere (dopo l'attivazione):** Una volta a settimana, puoi potenziare te e i tuoi alleati con forza e coraggio divini, subendo un affaticamento successivo temporaneo (*-2 alla Forza per 24 ore*).

---

## Il Sentiero del Forgiamento (Legacy Rituals)

La corona ti ha mostrato che il suo potere si sblocca attraverso sacri rituali. Gli indizi sono celati negli antichi affreschi scoperti insieme all'artefatto.

1. **Ritual: Forge's Defense (Avviato):** Hai avviato questa prima prova nell'istante in cui hai indossato la corona, affrontando una visione spirituale della battaglia di Hammerfist. Le tue azioni in quel "sogno" influenzeranno il futuro. Un marchio a forma di martello è ora debolmente visibile sul tuo braccio.
2. **Ritual: Trial of the Deep Hall:** Gli affreschi ora ti mostrano una nuova scena: un tempio nanico profano e un'anima nobile in catene. La tua prossima prova risiede nel Sottosuolo, dove dovrai affrontare questa corruzione.
3. **Ritual: Anvil of the World:** Una prova futura che ti porterà nel cuore del mondo per affrontare direttamente la volontà di Moradin.
4. **Ritual: Siege of the Eternal Forge:** L'atto finale, in cui userai il potere della corona per riscrivere la storia.

---

## Sinergia con Aegis Fang

*(Questi poteri si attivano quando impugni sia la Corona che Aegis Fang dopo aver completato Ritual: Siege of the Eternal Forge)*

La corona si risveglia a piena senziienza. **Aegis Fang** diventa una **+4 Ascia da Guerra Nanica Sacra Ritornante** (+2d6 danni sacri extra vs aberrazioni, non morti, draghi). Liv Inc 18° Ottieni telepatia con i nani (90m), e la tua presenza li rende immuni alla paura.

---

## Giuramento del Portatore

*"Io sono la pietra che ricorda,  
la forgia che sopporta,  
il martello che ricostruisce.  
Dalla luce di Moradin io difendo,  
e dalla sua incudine io sono riforgiato."*