

## 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

### **TRIPLOCE RISONANZA - Tutti e 3 Artefatti Attivi Simultaneamente**

**Distanza Attivazione:** TUTTI e 3 portatori (Thorik+Tordeck+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 argentee
- Aria trema leggermente (risonanza dimensionale)

**Limitazione:**

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