

CAPITOLO 1: OGGETTI MAGICI

ANELLO PROTETTORE DI SOPHOS IL SAVIO

Artefatto meraviglioso leggendario, richiede sintonia con un Incantatore che stia venendo divorato dalla magia.

Questo oggetto è un estratto dalla Biblioteca Omnicomprensiva di Ker.

STOCCO DI SARZEE

Artefatto meraviglioso leggendario, richiede sintonia con un Bardo

PRIGIONE FLUIDA DI PATRONO DI SIMONE

Artefatto meraviglioso leggendario, richiede sintonia con un Warlock

OGGETTI MINORI

Non tutti gli oggetti magici devono essere artefatti leggendari e meravigliosi, ogni tanto è bello inventarsi qualche oggettino simpatico da aggiungere per qualche evento inaspettato nelle avventure!

GUANTI DEL CLEPTOMANA

Richiede sintonia con un Warlock

UN REGALO DA MOLTO LONTANO... MA IN CHE DIREZIONE?

Osservando questi guanti, è normale chiedersi da dove vengano: la loro fattura è inusuale, precisa, come se fossero stati costruiti con attrezzi perduti... o non ancora inventati?

Un oggetto bizzarro, pensando al suo potere sembra strano che non ci siano leggende al riguardo, ma di certo l'incantatore in suo possesso ha tutte le carte giuste per scriversene una sua. . .

LADRO DI MAGIA

Un numero di volte pari al suo bonus di competenza per riposo lungo, l'incantatore può scegliere una creatura che egli sia in grado di vedere e usare la sua azione per tentare utilizzare uno slot incantesimo del bersaglio di 5° livello o inferiore.

Quando lo fa, come parte della stessa azione lancia un trucchetto a partire dalla posizione del bersaglio. L'incantatore deve essere in grado di

vedere il bersaglio del suo trucchetto. Il trucchetto è considerato lanciato dall'incantatore con la sua caratteristica da incantatore.

Se il bersaglio non possiede slot di 5° livello o inferiore, i guanti non hanno alcun effetto e sia l'azione che l'utilizzo sono considerati utilizzati.

CONTROINCANTESIMO

Un numero di volte pari a metà del suo bonus di competenza per riposo lungo, l'incantatore può lanciare l'incantesimo *Controincantesimo* come incantesimo di 5° livello senza spendere slot incantesimo.

Come parte della stessa reazione, può lanciare un trucchetto a partire dalla posizione del bersaglio (vedi *Ladro di Magia*).

PURA CLEPTOMAN(I)A

Una volta per riposo lungo, l'incantatore può scegliere un altro incantatore che sia in grado di vedere e impadronirsi di un suo slot di 6° livello o superiore, convertendolo in uno slot di 5° livello.

Se il bersaglio non possiede slot di 6° livello o superiore, i guanti non hanno alcun effetto e sia l'azione che l'utilizzo sono considerati utilizzati.

OCCHI DI OMATARA

Coppia di anelli che richiedono sintonia con due incantatori diversi contemporaneamente

SOTTO LO SGUARDO DELLA MORTE

Anelli magici leggendari, la cui favola narra siano stati concessi da Omatara, dea della morte, a due incantatori fratelli che riuscirono a ingannarla.

Sempre secondo la leggenda, se un incantatore solo dovesse indossarli entrambi, Omatara in persona si preoccuperebbe di provvedere a dargli una morte rapida e faticosa, ma si tratta solo di una leggenda. . . vero?

L'OCCHIO SINISTRO

Come azione bonus, l'indossatore può scegliere una creatura senziente che sia in grado di vedere.

Per i prossimi 6 secondi, l'indossatore può percepire il mondo dagli occhi di quella creatura e controllarne lo sguardo. La creatura deve effettuare un TS su saggezza con CD 16; se lo fallisce, è accecata durante l'effetto di questo oggetto; L'incantatore può decidere di usare questo effetto senza accecare.

Questo privilegio può essere usato un numero di volte pari al bonus di competenza

dell'indossatore per riposo breve. La creatura influenzata non può sapere da chi sta venendo influenzata.

L'OCCHIO DESTRO

Come azione, l'indossatore può toccare due volte l'anello e teletrasportarsi nell'ombra di una creatura senziente che possa vedere, potendo effettuare un attacco a mani nude.

Questo privilegio può essere usato un numero di volte pari al bonus di competenza dell'indossatore per riposo breve.

STEREOSCOPIA

Se i due anelli sono indossati da persone diverse, come azione l'indossatore dell'occhio destro può girare l'anello sul dito e percepire il mondo dalla prospettiva dell'indossatore dell'occhio sinistro, non importa dove esso si trovi. A sua volta, l'indossatore dell'occhio sinistro può usare la sua azione per teletrasportarsi nell'ombra dell'indossatore dell'occhio destro.

Usare questo privilegio conta come un utilizzo. Se uno dei due anelli sta venendo utilizzato, l'altro indossatore ne è a conoscenza.