

Desmendoria

CARATTERISTICHE

Il Desmendoria è un amuleto costituito da una sfera trasparente al cui interno ruotano 3 luci: una verde, una rossa e una gialla. Attorno alla sfera è costruito una sorta di anello in oro bianco che cinge la sfera dal basso fino a giungere in alto a formare un piccolo "nodo" creato per la catenina fatta anch'essa di oro bianco.

Sotto individuazione si presenta come un amuleto con Divinazione a potenza 1, Scongiorazione a potenza 2 e Invocazione a potenza 1. In realtà le effettive sue aeree sono: Divinazione a potenza 2, Scongiorazione a potenza 5, Invocazione a potenza 3 e Alterazione e Convocazione a potenza 1.

EFFETTI PERMANENTI

- Fornisce al possessore un bonus di +2 alla CA, agli attacchi, ai danni e alla velocità nonché un +1 ai Tiri Salvezza.
- Protegge l'anima da poteri quali Giara magica ed affini.
- Si illumina di verde se vi è magia nel raggio di 3 metri (escluso il proprietario)
- Si illumina di rosso se vi sono ostilità nel raggio di 3 metri
- Ritorna al colo del proprietario nel giro di 2d12 ore a meno che non l'abbia donato di sua spontanea volontà senza alcuna costrizione e/o anomalia mentale
- Chiunque tocchi l'amuleto ed è ostile al proprietario, subirà 3d6 danni da energia magica che svaniranno al ritmo di 1 danno all'ora. Se chi lo tocca non è ostile al proprietario subirà sempre 3d6 danni che svaniranno al ritmo di 1d6 danni all'ora. In entrambi i casi chi tocca il medaglione verrà spinto dall'energia magica indietro di 3 metri e dovrà effettuare una prova di equilibrio per non cadere a terra, perdere il round e subire 1d3 danni.
- Tutti i poteri del medaglione si contano come se fossero lanciati da un mago di 12' livello (8' in tutti i piani che non siano il Primo Materiale)

EFFETTI A CARICHE

1 Carica:

- Individuare il magico
- Leggere il magico
- Identificare
- Scudo

2 Cariche:

- +1 o -1 al prossimo tiro salvezza contro volontà (cumulativo)
- Cura il proprietario di 5 punti ferita (cumulativo)
- Immagine speculare

3 Cariche:

- Scaccia maledizioni
- Dissolvi magie
- Dona Incantesimo Massimizzato al prossimo incantesimo lanciato, non fa aumentare il livello di lancio
- Aura difensiva: per le prossime 24 ore il proprietario avrà:
 - o +1 ai TS contro volontà che consentono il tiro salvezza
 - o Eludere migliorato (ma anziché contro i tiri salvezza sui Riflessi, sulla Volontà)

MODI DI RICARICARE IL DESMENDORIA

Il Desmendoria ha 10 cariche. È in grado di ricaricarsi in vari modi:

- +1 carica ogni 24 ore passate a stretto contatto con una fonte qualsiasi di magia
- +1 carica per ogni livello di incantesimi lanciati ai danni del proprietario che ha fallito il tiro salvezza
- +1 carica per ogni livello di incantesimi ceduto per quel giorno dal proprietario

Se il medaglione riceve più di 10 cariche, entro 2d4 turni (-1 turno per ogni carica oltre la decima) il proprietario deve disfarsi delle cariche in eccesso o il Desmendoria esploderà per il sovraccarico di magia infliggendo in un raggio di 25 metri 10d12+12 danni da energia magica (nessun dimezzamento consentito).

EFFETTI CHE SI PROTRAGGONO FINO AL VOLERE DEL PROPRIETARIO O FINO A SEPARAZIONE DELL'OGGETTO

Questi poteri una volta attivati, tolgono le cariche rispettive fino a quando non vengono disattivati:

- Luce magica con raggio di visibilità 18 metri (1 carica)
- Protezione dal male/caos/legge/bene nel raggio di 3 metri (2 cariche)
- Armatura magica potenziata: +7 alla CA (3 cariche)
- Protezione dall'individuazione: incentrato su di una persona è permanente, su un'area di 1 chilometro dura 3 giorni solo sulle persone bersaglio (3 cariche)
- Sfera d'invulnerabilità minore (4 cariche)
- Rianimazione: ogni volta che il proprietario scende a punti ferita negativi il medaglione gli cura tutte le ferite portandolo a zero. Per fare ciò spende 4 cariche. Se non ha abbastanza cariche attingerà 1 livello di incantesimi dal proprietario per ogni carica mancante.