

L'Occhio di Kalian

L'occhio di Kalian è una sfera di cristallo nata all'epoca dell'innalzamento della Barriera delle Alleanze. E' un artefatto medio creato nell'antica magia del popolo di Ashraf Asam. Racchiude dentro di se l'anima di chi l'ha posseduta per ultimo. E' un oggetto molto utile. Grazie ad esse è possibile utilizzare la magia arcana anche senza averlo mai fatto prima. E' necessario scacciare l'anima che vi è racchiusa all'interno e trasferire parte della propria coscienza al suo interno. Andando avanti è possibile condividere con esse parte della propria esperienza ed al momento in cui essa sarà sufficiente sarà possibile utilizzare la magia arcana come se si fosse anche mago. Lo scontro iniziale è molto violento e molti che hanno tentato sono stati sopraffatti dalla volontà della sfera e hanno perso ogni cognizione del mondo agendo solo sugli ordini dell'Occhio.

Si hanno molte notizie dell'Occhio di Kalian perché esso è già passato a diversi proprietari, e quando questi non sono stati in grado di sopraffare la volontà della sfera e scacciare l'anima hanno creato parecchio scompiglio nel mondo conosciuto.

Quelli che sono riusciti ad usare l'occhio l'hanno tenuto per loro fino a quando sono stati sconfitti e uccisi da quello che è diventato il successivo padrone.

Le ultime notizie le ritengono presente nella contea di Rosso Fiume in possesso di uno stregone che si nasconde dagli occhi del mondo per non creare Caos nel mondo degli dei buoni. Ma sembra che ultimamente sia morta la compagna dello stregone e la sfera abbia finalmente preso possesso della sua mente.

Nota dell'autore

L'Occhio di Kalian si presenta come una sfera lucente di colore bluastro attraversata occasionalmente da saette, dalle dimensioni poco più piccole di una sfera di cristallo tradizionale. Infatti quando è inerte può essere scambiata per uno strumento divinatorio, ma dopo un'attenta analisi se ne svelano i poteri nascosti. L'aura magica che mostra da inerte è debole ma una volta attiva non permette all'incantatore che la osservasse tramite una visione del magico di mantenere gli occhi su di essa.

In termini di gioco è possibile, quando si guadagnano punti esperienza, concederne alcuni alla sfera che viene considerato con un pg a parte. Nel momento in cui essa possiede sufficienti punti esperienza per salire di livello guadagna un livello da mago, concedendo le relative capacità al possessore.

Bisogna portare sempre con sé la sfera per poterne utilizzare i poteri. La volontà iniziale della sfera ha un bonus di + 5 + il modificatore di saggezza del precedente possessore. È necessario scontrarsi con essa per 5 giorni consecutivi durante i quali il possibile padrone non può fare nient'altro che nutrirsi e riposare aspettando che l'Occhio attacchi.

Autore Mr_Muffin