

SVIRNEL SHADOWLAW

Umanoide piccolo (gnomo), caotico neutrale

Classe Armatura 13 (16 con *mage armor*)

Punti Ferita 104 (16d6+48)

Movimento 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	11 (+0)	13 (+1)

Tiri Salvezza INT +10, SAG +5

Abilità Arcana +9, Stealth +7

Resistenza al Danno Contundente, perforante e tagliente delle armi non magiche (finché nell'ombra)

Sensi Scurovisione 18 m, Percezione Passiva 10

Linguaggi Comune, Gnomesco

Sfida 11 (7200 PE)

Resistenza al magico. Svirnel ha vantaggio nei Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armatura delle ombre. Svirnel ha resistenza ai danni contudenti, perforanti e taglienti delle armi non magiche finché si trova in una zona non completamente illuminata.

Incantesimi. Svirnel è un incantatore di 16° livello. La sua caratteristica di lancio è l'Intelligenza (CD degli incantesimi 17, +9 per colpire con incantesimi). Svirnel ha i seguenti incantesimi da mago preparati:

Trucchetti (a volontà): *Chill touch*, *Mage hand*, *Mending*, *Minor illusion*, *Ray of frost*

1° livello (4 slot): *Disguise self*, *Mage armor*, *Ray of sickness*, *Silent image*

2° livello (3 slot): *Darkness*, *Invisibility*, *Phantasmal force*

3° livello (3 slot): *Blink*, *Dispel magic*, *Major image*

4° livello (3 slot): *Greater invisibility*, *Hallucinatory terrain*, *Phantasmal killer*

5° livello (2 slot): *Mislead*, *Seeming*

6° livello (1 slot): *Programmed illusion*

7° livello (1 slot): *Project image*

8° livello (1 slot): *Maze*

AZIONI

Invocazione d'ombra. Attacco da incantesimo in mischia o a distanza: +9 per colpire, portata 1,5 m o distanza 6/18 m, un bersaglio. *Colpito*: 18 (4d8) danni da freddo e 18 (4d8) danni necrotici e il bersaglio colpito deve effettuare un Tiro Salvezza sulla Costituzione con CD 17 o essere *restrained* fino alla fine del suo prossimo turno.

FROUDIN MARMOUDEN

Umanoide medio (umano), caotico neutrale

Classe Armatura 15 (cuoio borchiato)

Punti Ferita 75 (10d8+30)

Movimento 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)

Tiri Salvezza DES +6, INT +5

Abilità Acrobatics +6, Investigation +8, Perception +3, Stealth +9

Sensi Percezione Passiva 13

Linguaggi Comune, Nanico

Sfida 4 (1100 PE)

Attacco furtivo (1/turno). Froudin infligge 17 (5d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un'arma e ha vantaggio al tiro per colpire, o quando il bersaglio che non è incapacitato è entro 1,5 metri da un alleato di Froudin e Froudin non ha svantaggio al tiro per colpire.

Esperto di trappole. Froudin ha vantaggio a tutti i Tiri Salvezza contro le trappole e resistenza a tutti i danni inflitti da trappole.

AZIONI

Multiattacco. Froudin effettua due attacchi con il pugnale.

Pugnale. Attacco armato in mischia o a distanza: +6 per colpire, portata 1,5 m o distanza 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d4+3) danni perforanti.

Balestra leggera. Attacco armato a distanza: +6 per colpire, distanza 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8+3) danni perforanti.

Trappola nascosta (ricarica 5-6). Se Froudin si trova in un ambiente da lui esplorato può far scattare una trappola contro un nemico che possa vedere come azione bonus. Se il nemico fallisce un Tiro Salvezza sulla Destrezza con CD 13 subisce uno dei seguenti effetti (tirato con 1d6):

- 1- *Poisoned* per 1 minuto (può ripetere il Tiro Salvezza alla fine di ogni suo turno terminando l'effetto)
- 2- *Restrained* per 1 minuto (può ripetere il Tiro Salvezza alla fine di ogni suo turno terminando l'effetto)
- 3- *Blinded* per 1 minuto (può ripetere il Tiro Salvezza alla fine di ogni suo turno terminando l'effetto)
- 4- 13 (3d8) danni taglienti
- 5- 2 (1d4) danni perforanti e 16 (3d10) danni da veleno
- 6- 7 (2d6) danni contundenti da caduta e si trova in fondo a una buca di 6 metri

CYNTHIA ESTHEL

Umanoide medio (elfo), neutrale malvagia

Classe Armatura 15 (cuoio borchiato)

Punti Ferita 91 (14d8+28)

Movimento 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	19 (+4)

Tiri Salvezza SAG +4, CAR +7

Abilità Arcana +3, Deception +10, Persuasion +10

Sensi Scurovisione 18 m, Percezione Passiva 11

Linguaggi Comune, Elfico

Sfida 7 (2900 PE)

Imporre coraggio. Le creature controllate da un incantesimo di Cynthia hanno vantaggio ai tiri per colpire in mischia e aggiungono 3 (1d6) danni in più ai loro attacchi. Inoltre, una creatura controllata da un incantesimo di Cynthia può usare la sua reazione per imporre svantaggio a un attacco effettuato contro di lei e renderla resistente ai danni dell'attacco.

Incantesimi. Cynthia è un'incantatrice di 11° livello. La sua caratteristica di lancio è il Carisma (CD degli incantesimi 15, +7 per colpire con incantesimi). Cynthia ha i seguenti incantesimi da stregone preparati:

Trucchetti (a volontà): *Friends, Light, Mage hand, Message, Minor illusion, Ray of frost*

1° livello (4 slot): *Charm person, Disguise self, Sleep*

2° livello (3 slot): *Detect Thoughts, Suggestion*

3° livello (3 slot): *Fear, Hypnotic pattern*

4° livello (3 slot): *Confusion, Dominate beast*

5° livello (2 slot): *Dominate person, Hold monster*

6° livello (1 slot): *Mass suggestion*

AZIONI

Ammaliamento potente (ricarica 5-6). Come azione bonus il prossimo Tiro Salvezza contro un incantesimo di ammalimento di Cynthia ha svantaggio.

Stocco. Attacco armato in mischia: +6 per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8+3) danni perforanti.

Balestra leggera. Attacco armato a distanza: +6 per colpire, distanza 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8+3) danni perforanti.

ALEXANDER DIEDRICHT

Celestiale medio, neutrale buono

Classe Armatura 15 (armatura di pelle, scudo, 16 con *Barkskin*)

Punti Ferita 78 (12d8+24)

Movimento 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	11 (+0)

Tiri Salvezza INT +6, SAG +6

Abilità Animal Handling +6, Arcana +6, Nature +6

Resistenza al Danno Radioso, necrotico, contundente, perforante e tagliente delle armi non magiche

Sensi Scurovisione 18 m, Percezione Passiva 13

Linguaggi Comune, Celestiale

Sfida 7 (2900 PE)

Resistenza al magico. Alexander ha vantaggio nei Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Forma selvatica (2 volte per riposo breve o lungo). Alexander può assumere come azione la forma di una bestia con Grado di Sfida 1 o minore per sei ore. Le sue statistiche a parte le caratteristiche mentali e l'allineamento vengono sostituite da quelle della bestia, e mantiene anche le competenze in abilità e Tiri Salvezza; se i punti ferita della bestia scendono a 0 la trasformazione termina prematuramente e ogni danno in eccedenza viene subito da Alexander. Non può lanciare incantesimi in forma di bestia né utilizzare il suo equipaggiamento se ha una forma inadatta, nel qual caso l'equipaggiamento gli rimane addosso, si fonde nella nuova forma o cade a terra, a sua scelta.

Incantesimi. Alexander è un incantatore di 8° livello. La sua caratteristica di lancio è l'Intelligenza (CD degli incantesimi 14, +6 per colpire con incantesimi). Alexander ha i seguenti incantesimi da mago e da druido preparati:

Trucchetti (a volontà): *Druidcraft*, *Minor illusion*, *Produce flame*, *Ray of frost*

1° livello (4 slot): *Animal friendship*, *Entangle*, *Magic missile*, *Shield*

2° livello (3 slot): *Barkskin*, *Blur*, *Web*

3° livello (3 slot): *Call lightning*, *Protection from energy*, *Fireball*

4° livello (2 slot): *Conjure woodland beings*, *Polymorph*

AZIONI

Bastone ferrato. Attacco armato in mischia: +4 per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6+1) danni contundenti o 5 (1d8+1) danni contundenti se impugnato a due mani.

SIR MAXIMILIAN ALEXIS

Umanoide medio (umano), legale buono

Classe Armatura 18 (armatura completa)

Punti Ferita 204 (24d8+80)

Movimento 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

Tiri Salvezza FOR +10, COS +9

Abilità Animal Handling +15, Athletics +10, Persuasion +6

Resistenza al Danno Fuoco, freddo, contundente, perforante e tagliente delle armi non magiche (finché sul suo ghiacciaio)

Immunità alle Condizioni *Frightened*

Sensi Percezione Passiva 11

Linguaggi Comune

Sfida 15 (13000 PE)

Resilienza del ghiacciaio. Finché Maximilian si trova sul suo ghiacciaio ha resistenza ai danni da fuoco, freddo, contundente, perforante e tagliente delle armi non magiche.

Furia del ghiacciaio. Finché Maximilian si trova sul suo ghiacciaio i suoi attacchi in mischia infliggono 10 (3d6) danni da freddo extra (inclusi nelle statistiche).

Cavaliere del ghiacciaio. Finché in sella alla sua cavalcatura (un giant elk, MM, pag. 325) Maximilian ha vantaggio ai tiri per colpire in mischia le creature di taglia Grande o inferiore. Inoltre, come reazione può dare svantaggio a un tiro per colpire contro la sua cavalcatura e renderla resistente ai danni dell'attacco.

AZIONI

Multiattacco. Maximilian effettua quattro attacchi con scheggia del ghiacciaio (il suo spadone) o tre attacchi con rovina del nemico (il suo arco lungo)

Scheggia del ghiacciaio. Attacco armato in mischia: +10 per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 12 (2d6+5) danni taglienti e 10 (3d6) danni da freddo.

Rovina del nemico. Attacco armato a distanza: +10 per colpire, distanza 45/180 m, un bersaglio. Colpito: 13 (3d8) danni perforanti.

Vigore del ghiacciaio (Ricarica dopo un riposo lungo). Come azione Maximilian cura 45 (10d8) danni a una creatura che può toccare.

HIRO KAKITA

Umanoide medio (umano), legale buono

Classe Armatura 17 (mezza armatura)

Punti Ferita 190 (20d8+60)

Movimento 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	17 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)

Tiri Salvezza FOR +4, DES +7

Abilità Acrobatics +7, Persuasion +7

Sensi Percezione Passiva 10

Linguaggi Comune

Sfida 10 (5900 PE)

Colpo iaijutsu (1/turno). Hiro infligge 22 (4d10) danni extra quando colpisce un bersaglio con un'arma da mischia e ha vantaggio al tiro per colpire.

Duellante. Hiro ha vantaggio ai tiri per colpire in mischia quando non si trova nell'area minacciata di più di un nemico.

AZIONI

Multiattacco. Hiro effettua tre attacchi con la katana o tre attacchi con l'arco corto.

Katana. Attacco armato in mischia: +7 per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8+3) danni taglienti o 8 (1d10+3) danni taglienti se impugnata a due mani.

Arco corto. Attacco armato a distanza: +7 per colpire, distanza 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d6+3) danni perforanti.

REAZIONI

Parata. Hiro aggiunge 5 alla CA contro un attacco in mischia che lo avrebbe colpito. Per farlo, Hiro deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

SYMGHARYL MARUEL

Umanoide medio (umano), legale malvagia

Classe Armatura 11 (14 con *mage armor*)

Punti Ferita 78 (12d8+24)

Movimento 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	13 (+1)

Tiri Salvezza INT +7, SAG +3

Abilità Arcana +7, Deception +4, Intimidation +7, Persuasion +4

Sensi Percezione Passiva 10

Linguaggi Comune

Sfida 7 (2900 PE)

Incantesimi. Symgharyl è un'incantatrice di 12° livello. La sua caratteristica di lancio è l'Intelligenza (CD degli incantesimi 15, +7 per colpire con incantesimi). Symgharyl ha i seguenti incantesimi da mago preparati:

Trucchetti (a volontà): *Blade ward, Chill touch, Friends, Minor illusion, Ray of frost*

1° livello (4 slot): *Charm person, Fog cloud, Mage armor, Tasha's hideous laughter*

2° livello (3 slot): *Crown of madness, Mirror image, Phantasmal force*

3° livello (3 slot): *Fear, Hypnotic pattern, Major image*

4° livello (3 slot): *Confusion, Evard's black tentacles, Phantasmal killer*

5° livello (2 slot): *Cloudkill, Mislead*

6° livello (1 slot): *Eyebite*

AZIONI

Incubo persistente. Attacco da incantesimo in mischia o a distanza: +7 per colpire, portata 1,5 m o distanza 12 m, un bersaglio. Colpito: 18 (4d8) danni psichici o 36 (8d8) danni psichici contro un bersaglio *frightened*.

Visione terrificante (Ricarica dopo un riposo lungo). Symgharyl sceglie un punto che possa vedere entro 32 metri da sé. Ogni creatura in una sfera di raggio di 6 metri centrata in quel punto che sia in grado di vedere deve effettuare un Tiro Salvezza sulla Saggezza con CD 15. Una creatura subisce 35 (10d6) danni psichici con un Tiro Salvezza fallito o la metà con un Tiro Salvezza riuscito. Una creatura che fallisce il Tiro Salvezza è anche *frightened* per 1 minuto (può ripetere il Tiro Salvezza alla fine di ogni suo turno terminando l'effetto).

LADY SHADRI

Umanoide medio (aasimar), caotica buona

Classe Armatura 18 (armatura completa, 20 con *shield of faith*)

Punti Ferita 237 (25d8+125)

Movimento 9 m, volare 18 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	15 (+2)	20 (+5)	13 (+1)	17 (+3)	20 (+5)

Tiri Salvezza FOR +13, COS +11, SAG +9, CAR +11

Abilità Athletics +13, Religion +7, Persuasion +11

Resistenza al Danno Necrotico, contundente, perforante e tagliente delle armi non magiche

Immunità al Danno Radioso, veleno

Immunità alle Condizioni *Frightened*

Sensi Scurovisione 18 m, Percezione Passiva 13

Linguaggi Comune, Celestiale

Sfida 18 (20000 PE)

Resistenza al magico. Shadri ha vantaggio nei Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Potere celestiale. Gli attacchi di Shadri sono magici e infliggono 10 (3d6) danni radiosi extra (inclusi nelle statistiche)

Incantesimi. Shadri è un'incantatrice di 13° livello. La sua caratteristica di lancio è il Carisma (CD degli incantesimi 19, +11 per colpire con incantesimi). Shadri ha i seguenti incantesimi da paladino preparati:

1° livello (4 slot): *Cure wounds*, *Divine favor*, *Heroism*, *Shield of faith*

2° livello (3 slot): *Branding Smite*, *Lesser restoration*, *Zone of truth*

3° livello (3 slot): *Blinding smite*, *Crusader's mantle*, *Dispel magic*

4° livello (1 slot): *Death ward*

AZIONI

Multiattacco. Shadri effettua quattro attacchi con la catena chiodata o quattro attacchi con l'arco lungo

Catena chiodata. Attacco armato in mischia: +13 per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito*: 18 (2d10+7) danni perforanti e 10 (3d6) danni radiosi.

Arco lungo. Attacco armato a distanza: +13 per colpire, distanza 45/180 m, un bersaglio. *Colpito*: 11 (2d8+2) danni perforanti e 10 (3d6) danni radiosi.

RICHTER SELLER

Umanoide medio (mutaforma), caotico buono

Classe Armatura 14 (cuoio borchiato)

Punti Ferita 60 (8d8+24)

Movimento 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	17 (+3)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)

Tiri Salvezza SAG +2, CAR +5

Abilità Arcana +4, Deception +7, History +4, Insight +4, Investigation +4, Persuasion +7, Religion +4

Sensi Scurovisione 18 m, Percezione Passiva 10

Linguaggi Comune, Elfico, Nanico, Gnomesco, Halfling

Sfida 3 (700 PE)

Mutavolto. Richter può usare la sua azione per assumere i lineamenti di un umanoide Medio che abbia visto. Le sue statistiche sono le stesse in qualsiasi forma. Qualsiasi equipaggiamento che stia indossando o trasportando non viene trasformato. Torna alla sua forma naturale se muore.

Truffare oggetto. Richter può utilizzare qualsiasi oggetto magico a prescindere dalle normali restrizioni di utilizzo.

AZIONI

Multiattacco. Richter effettua due attacchi con la mannaia.

Mannaia. Attacco armato in mischia: +4 per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d6+2) danni taglienti.

Arco corto. Attacco armato a distanza: +4 per colpire, distanza 24/96 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6+2) danni perforanti.

NADJA WOLF

Umanoide medio (umano), legale buona

Classe Armatura 15 (cuoio borchiato)

Punti Ferita 39 (6d8+12)

Movimento 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Tiri Salvezza DES +5, INT +3

Abilità Deception +6, Insight +4, Intimidation +6, Persuasion +6

Sensi Percezione Passiva 10

Linguaggi Comune

Sfida 1 (200 PE)

Attacco furtivo (1/turno). Nadja infligge 10 (3d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un'arma e ha vantaggio al tiro per colpire, o quando il bersaglio che non è *Incapacitated* è entro 1,5 metri da un alleato di Nadja e Nadja non ha svantaggio al tiro per colpire.

AZIONI

Pugnale. Attacco armato in mischia o a distanza: +5 per colpire, portata 1,5 m o distanza 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d4+3) danni perforanti.

Balestra leggera. Attacco armato a distanza: +5 per colpire, distanza 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8+3) danni perforanti.

REAZIONI

Schivare prodigioso. Nadja può dimezzare i danni di un attacco che può vedere come reazione.

SAMUEL IL ROSSO

Umanoide medio (umano), neutrale malvagio

Classe Armatura 14 (cuoio borchiato)

Punti Ferita 97 (15d8+30)

Movimento 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)

Tiri Salvezza INT +6, SAG +3

Abilità Arcana +9, Deception +4, Insight +3, Persuasion +4, Sleight of hand +5

Resistenza al Danno Contundente, perforante e tagliente delle armi non magiche (con *Stoneskin*)

Sensi Percezione Passiva 10

Linguaggi Comune

Sfida 6 (2300 PE)

Truffare oggetto. Samuel può utilizzare qualsiasi oggetto magico a prescindere dalle normali restrizioni di utilizzo.

Incantesimi. Samuel è un incantatore di 9° livello. La sua caratteristica di lancio è l'Intelligenza (CD degli incantesimi 14, +6 per colpire con incantesimi). Samuel ha i seguenti incantesimi da mago preparati:

Trucchetti (a volontà): *Blade ward, Fire bolt, Friends, Mending*

1° livello (4 slot): *Charm person, Detect magic, Find familiar, Identify*

2° livello (3 slot): *Arcane lock, Detect thoughts, Misty step*

3° livello (3 slot): *Counterspell, Fireball, Fly*

4° livello (3 slot): *Fire shield, Greater invisibility, Stoneskin*

5° livello (1 slot): *Cone of cold*

AZIONI

Pugnale. Attacco armato in mischia o a distanza: +5 per colpire, portata 1,5 m o distanza 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4+2) danni perforanti.

ATHANASIUS WEIRMAN

Umanoide medio (umano), neutrale buono

Classe Armatura 12 (15 con *mage armor*)

Punti Ferita 78 (12d8+24)

Movimento 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)	13 (+1)	10 (+0)

Tiri Salvezza INT +7, SAG 4

Abilità Arcana +10, History +7, Nature +7, Religion +7

Resistenza al Danno Contundente, perforante e tagliente delle armi non magiche (con *Stoneskin*)

Sensi Percezione Passiva 11

Linguaggi Comune

Sfida 6 (2300 PE)

Incantesimi. Athanasius è un incantatore di 12° livello. La sua caratteristica di lancio è l'Intelligenza (CD degli incantesimi 17, +9 per colpire con incantesimi). Athanasius ha i seguenti incantesimi da mago preparati:

Trucchetti (a volontà): *Blade ward, Light, Mage hand, Mending, Minor illusion*

1° livello (4 slot): *Find familiar, Mage armor, Shield, Sleep*

2° livello (3 slot): *Blur, Hold person, Mirror image*

3° livello (3 slot): *Dispel magic, Fly, Slow*

4° livello (3 slot): *Greater invisibility, Polymorph, Stoneskin*

5° livello (2 slot): *Conjure elemental, Wall of force*

6° livello (1 slot): *Chain lightning*

AZIONI

Bastone ferrato. Attacco armato in mischia: +5 per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6+2) danni contudenti o 6 (1d8+2) danni contudenti se impugnata a due mani.