

SIR GIDEON OFNIR – L'ONNISCIENTE

Umanoide medio (umano), Legale malvagio

Classe Armatura 19 (Armatura Magica)

Punti Ferita 380 (31d8 + 241)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	23 (+6)	16 (+3)	30 (+10)	25 (+7)	18 (+4)

Tiri Salvezza Int +17, Sag +14

Abilità Acrobazia +13, Arcano +17, Storia +17, Indagare +17, Percezione +14, Religione +17

Resistenze acido, freddo; contundenti, perforanti e taglienti non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato

Sensi Vista pura 30 ft., Percezione Passiva 24

Linguaggi Tutti

Grado Sfida 24 (62,000 XP)

Onnisciente. Sir Gideon ha un bonus all'iniziativa pari al suo modificatore di Intelligenza. Ogni volta che inizia il suo turno, può usare una delle sue azioni bonus come reazioni, sempre che non sia sorpreso o incapacitato.

Evasione. Se Sir Gideon subisce un effetto che gli permette di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per subire la metà dei danni, non subisce danni se supera il tiro salvezza e subisce solo la metà dei danni se lo fallisce.

Resistenza Magica. Sir Gideon ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

AZIONI

Multiattacco. Sir Gideon effettua quattro attacchi con la cometa.

Cometa. Attacco con *Incantesimo a Distanza*: +17 al tiro per colpire, gittata 9 m, un bersaglio. *Colpito*: 19 (2d8 + 10) danni da forza.

Triplo Anello di Luce. Sir Gideon scaglia tre anelli di luce in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 25 o subire 54 (12d8) danni radianti. All'inizio del prossimo turno di Sir Gideon, ogni creatura in quell'area deve effettuare di nuovo il tiro salvezza o subire altrettanti danni.

Scettro dell'Onnisapiente. Attacco con *Arma da Mischia*: +13 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 6 (1d8 + 6) bludgeoning damage.

AZIONI BONUS

Falange Cariana. Intorno a Sir Gideon appaiono delle spade luminose. Quando una creatura inizia il suo turno entro 9 metri da Sir Gideon o quando entra nell'area per la prima volta in un turno, Gideon può costringerla a superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 25 o a subire 31 (7d8) danni da forza. Questo effetto dura un minuto o finché Sir Gideon non perde la concentrazione su di esso.

Fiaschetta cremisi (3/Giorno). Sir Gideon recupera 65 punti ferita.

La conoscenza prima di tutto. Sir Gideon lancia una maledizione su tutte le creature a sua scelta che può vedere entro 98 metri da sé. Ogni volta che Sir Gideon costringe un bersaglio maledetto a effettuare un tiro salvezza, il bersaglio ha svantaggio nel tiro. La maledizione dura per 1 minuto, o finché Sir Gideon non termina l'effetto su tutte le creature come azione bonus nel suo turno. Per tutta la durata, Sir Gideon è vulnerabile ai danni degli incantesimi.

Legge della causalità. Una cresta luminosa appare sul petto di Sir Gideon. La prossima volta che subisce danni prima dell'inizio del suo prossimo turno, ogni creatura entro 4,5 m da lui subisce 31 (7d8) danni radianti.

REAZIONI

Schivata prodigiosa. Sir Gideon dimezza i danni subiti da un attacco che lo colpisce. Deve essere in grado di vedere l'attaccante.

AZIONI LEGGENDARIE

Sir Gideon può effettuare 2 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Sir Gideon recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Rituale della fiamma nera Sir Gideon rilascia colonne di fiamme nere in un raggio di 3 metri intorno a sé. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 25 o subire 28 (8d6) danni da fuoco ed essere maledetta per 1 minuto. Una creatura maledetta non può recuperare punti ferita, fallisce automaticamente i tiri salvezza contro la morte e deve ripetere il tiro salvezza su Carisma alla fine di ogni suo turno, subendo 28 (8d6) danni se il tiro salvezza fallisce o terminando l'effetto su se stessa se ha successo.

Sanguisuga. Sir Gideon spruzza sangue incendiario in un cono di 6 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 25, subendo 33 (6d10) danni da fuoco se il tiro fallisce, o la metà dei danni se riesce.

Cometa di Azur. Sir Gideon spara un torrente di energia arcana in una linea lunga 30 metri e larga 5 metri. Ogni creatura nella linea deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 25 o subire 55 (10d10) danni da forza.

Rancore di Rykard. Sir Gideon scaglia uno spirito infuocato contro un bersaglio che può vedere entro 18 metri. All'inizio del suo turno, il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Carisma con CD 25; se il tiro fallisce, il bersaglio e ogni creatura entro un metro e mezzo da lui subiscono 39 (6d12) danni da fuoco. Il bersaglio deve ripetere il tiro salvezza all'inizio di ogni suo turno; in caso di successo, lo spirito infuocato svanisce.

Eonia scarlatta. Sir Gideon può spostarsi in uno spazio non occupato che riesce a vedere entro 3 metri da sé senza provocare attacchi di opportunità. Ogni creatura entro 3 metri da quello spazio deve riuscire a superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 25 o subire 33 (6d10) danni necrotici e venire infettata dalla condizione *marcescenza scarlatta* per 1 minuto. Una creatura infetta deve ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, oltre ai danni della condizione, 17 (3d10) danni necrotici in caso di fallimento del tiro salvezza o terminando la malattia su se stessa in caso di successo.