

CASSANDRA AKATOSH

Alto o basso,
Magro o grasso:
Resta subito di sasso.

Diventare un Ofita non è doloroso, ma ha degli effetti curiosi sull'organismo di umani ed elfi: uno di questi è il rapido e irrimediabile lisciarsi dei capelli e il tingersi di nero di questi e degli iridi, qualunque fosse il loro colore originale. Per questo, è sorprendente imbattersi in un'Ofita riccia, con gli occhi verdi e un singolo ribelle ricciolo rosso sulla fronte.

In effetti la matriarca Uriel del clan degli Akatosh è sempre stata turbata (se non preoccupata) dalla resilienza del cespuglio di capelli di fuoco e dello sguardo di smeraldo di quella che sembrava la classica orfanella trovata tra rimasugli e cadaveri di una carovana di mezzelfi assaltata dai predoni, ma col tempo anche gli altri membri della tribù si sono abituati al suo insolito look.

BRACCIALI DEL GORGONE

Oggetto meraviglioso (artefatto), richiede sintonia con un Ofita

La reliquia più sacra degli Ofiti, persa durante la Grande Disinfestazione e presunta distrutta. Si tratta di due bracciali di [metallo simil Ebano] ornati da bassorilievi di un serpente che si avvolge intorno ad essi; quando il loro potere viene utilizzato, i bassorilievi sembrano muoversi.

VITA NELL'OMBRA

Anche prima delle persecuzioni che hanno portato alla Grande Disinfestazione, gli Ofiti sono sempre stati trattati con diffidenza dalle civiltà degli elfi e degli umani.

A partire dal 1° livello dell'utilizzatore, finché questi bracciali sono indossati permettono di nascondere i tratti da Ofita del possessore, facendolo apparire come un normale elfo dei boschi come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *Cammuffare Sè Stesso*.

MARCHIO DEL SERPENTE

A partire dal 1° livello dell'utilizzatore, questi bracciali permettono di lanciare a volontà l'incantesimo *Scritta Celeste* facendo comparire nel cielo un serpente di nuvole.

ZANNE DEL SERPENTE

A partire dal 4° livello dell'utilizzatore, questi bracciali forniscono un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni ai colpi senz'armi del possessore.

Questo bonus cresce a +2 al 12° livello e a +3 al 16° livello.

MUTA

Per gli Ofiti il Dalamadur simboleggia il tempo non solo nella sua capacità di divorare ogni cosa, ma anche per il processo di rinnovamento tipico dei serpenti, la muta.

A partire dal 4° livello dell'utilizzatore, durante un riposo lungo questi può fare una muta, curando gli effetti superficiali non magici di un combattimento (ad esempio graffi, cicatrici e lividi).

Effetti più profondi (ad esempio amputazioni o ferite più profonde) possono richiedere più mute per essere curati, a discrezione del DM.

MUTA MIGLIORATA

A partire dal 8° livello dell'utilizzatore, questi può decidere di alterare alcune sue caratteristiche fisiche (ad esempio genere o altezza) durante una muta.

SGUARDO PIETRIFICANTE

A partire dal 12° livello dell'utilizzatore, questi può lanciare l'incantesimo *Carne in Pietra* come azione bonus contro un bersaglio che sia in grado di guardare negli occhi pronunciando le opportune parole magiche.

Questo privilegio può essere usato un numero di volte pari a metà del bonus di competenza dell'utilizzatore per riposo lungo.

MIASMA ILLUSORIO

A partire dal 16° livello dell'utilizzatore, questi può lanciare l'incantesimo *Drago Illusorio* di tipo Veleno per evocare un'ombra del Dalamadur.

Questo privilegio può essere usato un numero di volte pari a metà del bonus di competenza dell'utilizzatore per riposo lungo.

IL DIVORATORE DEL MONDO

A partire dal 19° livello dell'utilizzatore, al più una volta al giorno, questi può usare un'azione per scatenare un'eclissi di sole o di luna (in base all'ora del giorno) ed evocare il vero Dalamadur, richiedendo il suo *Intervento Divino* (senza tirare il dado percentuale).

La natura dell'intervento e il tempo necessario per poterlo chiedere nuovamente sono determinati dal DM.

Se il Dalamadur non dovesse manifestare la sua forma fisica, lo farebbe attraverso l'ambiente circostante all'utilizzatore (ad esempio le nuvole, l'acqua o la sabbia).

- *Fatale* ma attingendo ai momenti più traumatici della vita passata o futura dei bersagli;
- *Previsione* ma solo su sè stesso;
- *Fermare il Tempo*;

TRADIZIONE MONASTICA: VIA DELLA VIPERA PROFETA

T i monaci Ofiti, tenendo fede al pacifismo della loro tradizione, hanno sempre mantenuto uno stile di combattimento basato sulla difesa, detto *stile della Vipera*. Sulla base di questo, Cassandra ha trovato il modo di integrare le sue premonizioni per rendere il suo contrattacco più efficace.

PROFEZIA

A partire dal 3° livello, il Monaco ottiene competenza nell'abilità Intuizione; se la possiede già o la ottiene con altri mezzi, invece di ottenere competenza ottiene maestria.

RIFLESSI

A partire dal 3° livello, il Monaco ottiene una reazione aggiuntiva per round (un singolo effetto può scatenare una singola reazione). Ne ottiene un'altra all'11° e un'altra ancora al 17°, per un totale di 4 reazioni per round.

ARTI MARZIALI DIFENSIVE

A partire dal 6° livello, quando una creatura che può vedere compie un attacco da mischia contro il Monaco, questi può usare la sua reazione e un punto ki per lanciare il proprio Dado da Monaco e aggiungere il suo risultato alla propria Classe Armatura contro quell'attacco. Se l'attacco manca, il Monaco può contrattaccare con un tiro per colpire come parte della stessa reazione.

DOOM-DRIVEN WARRIOR

Come culmine della propria abilità, il Monaco ha una conoscenza così profonda dei fili del destino da poter dirigere il flusso del fato a suo piacimento intorno a sè.

A partire dal 17° livello, il Monaco può spendere un numero di punti ki pari al livello dell'incantesimo per lanciare uno dei seguenti incantesimi con le opportune modifiche:

- *Time Ravage* ma come effetto su un colpo senz'armi;