

CAPITOLO 1: FORESTA DI MYTHRENWALD

LUOGHI ABITANTI

HALIMATH SELEVARUM

IL CIECO CON GLI OCCHI APERTI

Nessuno conosce davvero la storia di come il grande Guardiano di Mythrenwald abbia perso la vista, ma tutti coloro che ne abbiano mai sentito parlare sanno bene che non è saggio assumere che Halimath Selevorum non sia altro che un monaco cieco e indifeso.

La sua sconfinata saggezza è frutto dell'esperienza di quasi nove secoli, la sua è una storia di redenzione e di introspezione... ma non è detto che sia così propenso a raccontarvela.

UN PASSATO OSCURO

Sono in pochi coloro che sanno che in realtà Halimath è giunto a Eovras quando ormai era già un guerriero esperto.

Una notte d'estate fu trovato in una radura, nudo e privo di sensi, il suo corpo pieno di bruciature e cicatrici, ma con un sorriso sereno in volto. Quando i druidi di Mythrenwald riuscirono a fargli riprendere i sensi, si trovarono davanti un elfo completamente in pace con se stesso. Non parlò mai a nessuno del suo passato.

I DRUIDI DI MYTHRENWALD

HALIMATH SELEVARUM

Elfo dei boschi, buono neutrale

Classe Armatura 20

Punti Ferita 380 (40d8 + 200)

Velocità 19.5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)

Tiri Salvezza Str +13, Dex +17, Con +5, Int +17, Wis +17, Cha +5

Abilità Animal Handling +17, Arcana +17, Athletics +13, Insight +17, Perception +17, Sleight of Hand +17, Stealth +17

Immunità Condizioni Avvelenato,

Sensi Vista cieca 36 m, vista delle aeree 72 m. Percezione Passiva 27

Linguaggi Comune, Elfico, Silvano, Gnomesco, Druidico, Primordiale, Draconico

Sfida 1 (200 PE)

Tratti di classe. Halimath è un Monaco dell'Ombra Redenta di 20° livello e un Druido del Circolo delle Stelle di 20° livello.

Possiede tutti i tratti garantitigli da queste due classi.

Incantesimi. Halimath è un druido di 20° livello. Conosce tutti gli incantesimi da druido. Recupera i suoi slot dopo ogni riposo lungo.

SLOT PER LIVELLO

1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
8	6	6	4	3	2	2	1	1

AZIONI

Multiattacco. Halimath compie tre attacchi da mischia.

Pugni. Attacco con Arma da Mischia: +17 per colpire, portata 5 m., one target. Colpito: 10 (1d10 + 5) forza danno.

PUNTI KI

Halimath possiede 32 punti ki che può usare per i poteri di un Monaco dell'Ombra Redenta di 20° livello.