


CAPITOLO 1: FORESTA DI MYTHRENWALD

"Minchia, quante foglie" disse Fillianore addentrandosi nella foresta con i suoi compagni. "Forse venire qui in autunno non è stata una buona idea." La giovane tiefling non riuscì a finire la frase: appena vide l'albero al centro della radura dove erano appena entrati rimase a bocca aperta e si ammutolì.

LUOGHI

 tutti coloro che in un modo o nell'altro giungono alle porte della foresta di Mythrenwald basta uno sguardo per rendersi conto di non trovarsi di fronte al boschetto dietro il loro villaggio. Essa non è solo la più grande del continente, ma si dice che sia la culla della vita stessa fin dalla creazione di Eovras ed è pregna di un potere primordiale e sconfinato, ma ancora più grande è il numero di misteri che essa racchiude. Nel cuore della foresta torreggia il Grande Albero di Mythrenbaum, più alto e più antico di ogni struttura mai concepita da menti mortali.

IL GRANDE ALBERO DI MYTHRENBaum

Ben poco si sa della colossale pianta, le cui radici si estendono fino alle profondità della terra e la cui chioma sfonda il bianco soffitto delle nuvole. Oltre alle sue gargantuesche dimensioni, la caratteristica più sorprendente dell'Albero è la sua corteccia: un fittissimo reticolo di rune lo abbraccia completamente, che si muovono, cambiano, splendono di luce stellare. Nessuna mente, mortale o divina, può anche solo sperare di possedere tutta la conoscenza incisa sulla corteccia del Grande Albero, vi sono scritte storie di epoche dimenticate, dati astronomici dalla precisione sorprendente, profezie di eventi che avverranno tra millenni e millenni, incantesimi di potenza incalcolabile e la ricetta per un mix di spezie da usare quando si cucina il pollo arrosto (provare per credere).

I VILLAGGI DI MYTHRENWALD

Disseminati per la foresta esistono tutta una serie di piccoli villaggi, sarebbe impossibile elencarli tutti, abitati da varie razze in coesistenza pacifica: elfi di ogni discendenza, gnomi, halfling, umani, aaracockra, ma anche dragonidi, mezzorchi, tiefling, forgiati addirittura... c'è chi dice che da qualche parte si nasconano persino dei divorati elementali...

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 sé stesso. Non parlò mai a nessuno del suo passato.

I DRUIDI DI MYTHRENWALD

La foresta di Mythrenwald, per quanto antica e potente, non è invincibile di fronte a ogni minaccia, per questo secoli fa, dopo la prima terrificante Guerra di Eovras, un gruppo di rifugiati trovatisi al cospetto del grande Albero decise di votare la propria vita alla protezione della foresta... nacque il Circolo Druidico delle Stelle.

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, Gnomo, 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.