

[Download](#) [Cene con Delitto](#) [Giochi di Ruolo](#)[Feste a Tema](#) [Giochi Aziendali](#)[Giochi di Ruolo dal Vivo](#) [Escape Room](#)[Giochi a Scuola](#) [Ambientazioni](#) [Wargame](#) [Interviste](#)

Esempio completo di PNG: Melyrath il Tessitore di Sogni



Scritto da [Primus](#) in [Ambientazioni](#), [Giochi di Ruolo](#)

Scheda completa per il PNG di esempio illustrato nel precedente articolo su [come creare un villain](#)

Razza: Umano

Classe: Mago (Scuola di Illusione)

Livello: 10**Allineamento:** Neutrale Malvagio**Punti Ferita:** 58 (10d6 + 20)**Velocità:** 9 metri**Caratteristiche**

Caratteristica	Valore	Modificatore
Forza	8	-1
Destrezza	14	+2
Costituzione	14	+2
Intelligenza	18	+4
Saggezza	12	+1
Carisma	13	+1

Classe Armatura (CA): 15 (Armatura Magica)**Iniziativa:** +2**Punti Ferita Temporanei:** 10 (con *Arcane Ward*, se applicabile)**Tiri Salvezza**

- **Intelligenza:** +8
- **Saggezza:** +5
- **Destrezza:** +2
- **Forza:** -1
- **Costituzione:** +2
- **Carisma:** +1

Competenze

- **Abilità:** Arcano (+8), Inganno (+5), Percezione (+5), Storia (+8)
- **Tiri Salvezza:** Intelligenza, Saggezza

- **Strumenti:** Nessuno
 - **Linguaggi:** Comune, Elfico, Abissale
-

Punti Magia (Slot Incantesimi)

- **Trucchetti Conosciuti:** 4
 - **Incantesimi Preparati:** 14
 - **Slot Incantesimi:**
 - 1° livello: 4
 - 2° livello: 3
 - 3° livello: 3
 - 4° livello: 3
 - 5° livello: 2
-

Incantesimi Conosciuti

Trucchetti (4):

- *Minor Illusion*
- *Mage Hand*
- *Prestidigitation*
- *Chill Touch*

Incantesimi di 1° Livello (4 Slot):

- *Disguise Self*
- *Mage Armor*
- *Silent Image*
- *Shield*

Incantesimi di 2° Livello (3 Slot):

- *Mirror Image*
- *Invisibility*
- *Misty Step*

Incantesimi di 3° Livello (3 Slot):

- *Major Image*
- *Counterspell*
- *Fear*

Incantesimi di 4° Livello (3 Slot):

- *Greater Invisibility*
- *Hallucinatory Terrain*
- *Phantasmal Killer*

Incantesimi di 5° Livello (2 Slot):

- *Mislead*
- *Seeming*



Abilità Speciali della Sottoclasse (Scuola di Illusione)

1. **Illusory Self (Livello 6):** Una volta per riposo breve o lungo, può creare un duplicato illusorio per evitare un attacco, annullando così un attacco che altrimenti lo avrebbe colpito.
 2. **Illusory Reality (Livello 10):** Una volta per riposo lungo, può rendere un elemento di un'illusione reale per un minuto. Ad esempio, se ha creato un ponte illusorio, i personaggi possono attraversarlo come se fosse reale.
-

Oggetti Magici

- **Mantello dell'Inganno:** Conferisce vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi di illusione.
 - **Bacchetta dell'Illusionista:** Permette di lanciare *Silent Image* e *Disguise Self* 3 volte al giorno senza consumare slot incantesimi.
 - **Anello dei Sogni Infranti:** Una volta al giorno, permette di usare *Phantasmal Force* senza consumare uno slot incantesimo.
-

Tattiche in Combattimento

- Inizia il combattimento con *Greater Invisibility* per nascondersi.
 - Utilizza *Major Image* per creare distrazioni e depistare i PG.
 - Usa *Phantasmal Killer* per colpire i bersagli più vulnerabili con danni psichici e paura.
 - Se la situazione si complica, usa *Misty Step* o *Mislead* per fuggire e riorganizzarsi.
-

Note Finali

Melyrath il Tessitore di Sogni è un avversario subdolo che preferisce ingannare e confondere i suoi nemici piuttosto che affrontarli direttamente. I Dungeon Master possono utilizzarlo per sfidare i PG su un piano mentale, costringendoli a mettere in discussione ciò che vedono e a trovare soluzioni creative per superare i suoi inganni.

Questa scheda del personaggio vi offre tutto il necessario per integrare un Illusionista come villain nella vostra campagna. Buon divertimento!