

[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](#)

Safir e le Reliquie di Akbar: Una Figura Ambigua per la Tua Campagna di D&D



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

Introduzione

*Nel mondo di Dungeons & Dragons, pochi artefatti legendari possiedono il fascino e il mistero della **Coppa** e del **Talismano di Akbar**. Questi potenti oggetti non solo offrono incredibili capacità magiche, ma portano con sé anche l'eredità di un antico regno perduto. E se fossero custoditi da una figura ambigua, un trickster? Questo*

articolo ti presenta **Safir delle Ombre**, un PNG che può essere alleato o nemico, a seconda delle scelte dei personaggi giocanti (PG).

Le Reliquie di Akbar: Adattamento per la 5^a Edizione

Coppa di Akbar

Oggetto magico leggendario (richiede sintonizzazione da un incantatore)

- **Proprietà Magiche:**
 - **Purificazione:** Trasforma qualsiasi liquido in acqua pura.
 - **Elisir della Vita (1/giorno):** Può creare un liquido magico che cura 6d8+10 PF, rimuove malattie o conferisce resistenza a danni necrotici e radianti per 1 ora.
 - **Aura di Verità:** Chi beve dalla coppa deve effettuare un tiro salvezza su Carisma (CD 18) o non può mentire per 1 ora.
-

Talismano di Akbar

Oggetto magico leggendario (richiede sintonizzazione)

- **Proprietà Magiche:**
 - **Protezione Magica:** +2 alla CA e ai tiri salvezza contro incantesimi.
 - **Canalizzazione del Potere:** Aggiunge 2d10 PF agli incantesimi di guarigione.
 - **Luce dell'Inganno (1/giorno):** Crea un'illusione illimitata (*Mirage Arcane*) per 8 ore.
-



Safir delle Ombre: Custode delle Reliquie

Chi è Safir?

Nome: Safir delle Ombre

Razza: Mezzo-elfo

Classe: Bardo (Collegio dell'Inganno) 10° livello

Allineamento: Neutrale Ambiguo

Safir è un personaggio carismatico e imprevedibile. Il suo sorriso enigmatico e la sua voce magnetica lo rendono irresistibile, ma dietro la sua eleganza si cela un trickster astuto. Possiede la Coppa e il Talismano di Akbar, che usa per perseguire i propri fini, spesso celati dietro mezze verità e manipolazioni.

Motivazioni e Carattere:

- **Ambiguo:** Safir non è né buono né malvagio. Collabora con i PG solo se ne trae vantaggio, ma potrebbe tradirli senza esitazione se gli conviene.
 - **Narratore:** Safir ama raccontare storie e leggende, intrecciando verità e menzogne per confondere e divertire.
 - **Ossessione per il controllo:** Le reliquie rappresentano il potere di modellare la realtà e la verità, un concetto che Safir considera il suo obiettivo ultimo.
-

Come Usare Safir nelle Tue Campagne

1. Introduzione:

I PG incontrano Safir durante un conflitto:

- È prigioniero e accusato di furto, ma giura di essere innocente.
 - Sta usando il Talismano per creare un'illusione che confonde nemici e PG.
 - Offre aiuto ai PG in cambio di un misterioso favore futuro.
-

2. Ambiguità e Dilemmi:

- Safir guarisce i PG con la Coppa per guadagnarsi la loro fiducia, ma poi usa il Talismano per creare illusioni che complicano la situazione.
 - Promette di guidarli a un tesoro perduto, ma ogni passo del viaggio è pieno di inganni e mezze verità.
-

3. Confronto Finale:

I PG potrebbero dover affrontare Safir per ottenere le reliquie. La sua fuga o il suo tradimento possono renderlo un antagonista ricorrente, o forse un alleato instabile.

Statistiche di Safir (Sintesi):

- **CA:** 16 | **PF:** 85 | **Car:** 20
 - **Abilità:** Inganno e Persuasione con vantaggio.
 - **Incantesimi chiave:** *Charm Person, Invisibility, Mirage Arcane, Polymorph.*
 - **Oggetti Magici:** Coppa e Talismano di Akbar.
-