

FATA TURCHINA

Folletto Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 78 (12d8 + 24)

Velocità 12 m, volare 24 m.

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	22 (+6)

Tiri Salvezza Des +8, Int +5, Sag +7, Car +10

Abilità (competenza +4 in...) Arcano, Furtività, Intimidire, Intrattenere, Intuizione, Natura, Percezione

Immunità charme, paralisi, sonno

Resistenze danni da fuoco; danni radiose; danni contundenti, perforanti e taglienti, eccetto quelli da armi magiche fatte di ferro o d'argento

Sensi scurovisione 18 m, visione del vero 18 m, Percezione passiva 17

Linguaggi Silvano, Druidico e almeno altri 3

Grado di Sfida 9 (5000 PE) [credo]

Dono della Fata. Concentrandosi e cantando per 10 minuti, può fare una di queste cose:

- riportare in vita un defunto, come per *resurrection*;
- donare permanentemente la vita a una singola cosa inanimata, e/o la mente a una singola creatura animalesca o priva di intelletto, come per *animate objects* e/o *awaken*;
- curare una creatura da una maledizione, trasformazione o mutilazione (incluse cose come la licanthropia o il vampirismo).

In ogni caso, la creatura diventa la sua **marionetta**. La fata sa sempre dove si trova e cosa le succede, e può lanciare incantesimi o usare il Segno della Fata su di essa senza limiti di distanza, come se fossero sempre a contatto.

Può avere una sola marionetta alla volta: usare di nuovo questo potere annulla il *Dono della Fata* sulla marionetta precedente. L'effetto inoltre si annulla se la fata muore.

Fiuto per gli Inganni. La sua visione del vero vede anche attraverso travestimenti non magici. Capisce automaticamente quando una creatura entro il raggio della sua visione del vero sta mentendo.

Incantesimi Innati. La sua caratteristica da incantatore è il Carisma (bonus di attacco +10, CD 18). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, con solo componenti verbali (deve cantare):

A volontà: *counterspell* (solo illusioni e metamorfosi), *dispel magic* (solo illusioni e metamorfosi), *invisibility* (solo se stessa), *lesser restoration* (solo malattie), *shield*.

3 volte al giorno ognuno: *contagion*, *misty step*, *gaseous form* (solo se stessa, nebbiolina turchina luccicante), *zone of truth*.

1 volta al giorno ognuno: *dimension door*, *greater restoration*, *remove curse*.

Resistenza alla Magia. Ha Vantaggio ai TS contro incantesimi e altri effetti magici.

Resistenza Leggendaria Sensata. Quando fallisce un TS può invece scegliere di superarlo; se lo fa, il suo numero di azioni leggendarie per round (vedi sotto) si riduce di 1 fino al suo prossimo riposo lungo; non può farlo se sono già ridotte a 0.

AZIONI

Multiattacco. Compie due attacchi in mischia.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +8 per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 4 (1d6+1) danni taglienti e 9 (2d8) danni radiose.

Cambiare Forma. Si trasforma magicamente in un umanoide o un animale, purché femminile e con un evidente colore turchino da qualche parte. L'equipaggiamento che non è adatto alla nuova forma si fonde con essa. CA, velocità, Forza e Destrezza diventano quelli della nuova forma; se diventa animale non può parlare né lanciare incantesimi. Se muore torna alla forma naturale.

Segno della Fata (Ricarica 5-6). Una creatura che può vedere entro 9 m deve superare un TS su Car con CD 18 o essere maledetta. La maledizione è permanente e può essere dissolta solo da una fata o da un *desiderio*.

A scelta della fata, la maledizione è sempre attiva, o si attiva solo al verificarsi di una certa condizione (es. quando il soggetto dice una bugia) per poi regredire dopo 1 ora.

La maledizione è sempre una trasformazione fisica (es. naso che si allunga). A livello meccanico la si può rendere con una combinazione opportuna di *bestow curse* e *polymorph*, o qualche altra cosa di simile livello di potere a giudizio del DM.

Chi ha già un *Segno della Fata* non può riceverne un altro.

AZIONI LEGGENDARIE

Può effettuare 3 azioni leggendarie per round da questa lista. Può usarne solo una alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Non può usare ciascuna opzione più di una volta per round.

Attacco. Compie un attacco in mischia.

Comando. Ordina alla sua marionetta di compiere un'azione. Se nel proprio turno seguente la marionetta esegue l'ordine, ha Vantaggio al primo tiro che compie a riguardo.

Magia (costa 2 azioni). Lancia un incantesimo su di sé o sulla sua marionetta.

Mutamento Improvviso. Può usare *Cambiare Forma*. Poi può spostarsi a metà velocità senza provocare attacchi di opportunità.

Tormento della Fata. Una creatura che può vedere entro 18 m, soggetta al suo Segno della Fata, deve superare un TS su Cos con CD 18, altrimenti cade a terra prona, lascia cadere ciò che ha in mano e non può avvicinarsi alla fata durante il suo prossimo turno.