

[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](#)

Il Bastone dei Re Sacerdoti e Anvar, Custode della Luce



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

Ogni Dungeon Master cerca strumenti per rendere le proprie campagne memorabili e coinvolgenti. Gli oggetti magici leggendari e i PNG ben costruiti sono elementi chiave per raggiungere questo obiettivo. In questo articolo esploriamo il Bastone dei Re Sacerdoti, un

potente artefatto, adattato per la 5ª edizione di *Dungeons & Dragons*, e lo abbiniamo ad Anvar, un PNG intrigante che può arricchire la vostra storia.

Bastone dei Re Sacerdoti

Oggetto magico leggendario (sintonizzazione richiesta da un chierico o paladino)

Descrizione:

Questo bastone è un simbolo di potere sacro e regale, utilizzato dai Re Sacerdoti di antiche civiltà per proteggere i loro popoli. Decorato con intarsi d'oro e pietre preziose incastonate, emana un'aura di sacralità e autorità.

Proprietà del Bastone:

- **Arma magica:** Concede un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai danni.
 - **Funzioni base (cariche):**
Il bastone possiede **10 cariche**, che si ricaricano ogni giorno all'alba (1d6+4 cariche).
 - **Curare ferite:** 1 carica per *Cure Wounds* (1° livello), 1 livello extra per ogni carica aggiuntiva.
 - **Luce continua:** 1 carica per *Continual Flame*.
 - **Ristorare:** 3 cariche per *Lesser Restoration*.
 - **Furia Divina:** 5 cariche per *Flame Strike*.
 - **Autorità Divina:**
Una volta al giorno, puoi evocare un'aura di sacralità (raggio 10 metri, durata 1 minuto). Gli alleati ottengono resistenza ai danni necrotici e radianti, mentre i nemici subiscono svantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi di incanalazione divina.
 - **Esplosione Divina:**
Se il bastone ha almeno 1 carica, puoi scaricarle tutte per un'esplosione di energia divina. Tutte le creature entro 6 metri effettuano un tiro salvezza su Destrezza (CD 17). Subiscono 8d6 danni radianti (dimezzati con un successo). Dopo l'uso, il bastone perde la sua magia per 24 ore.
-

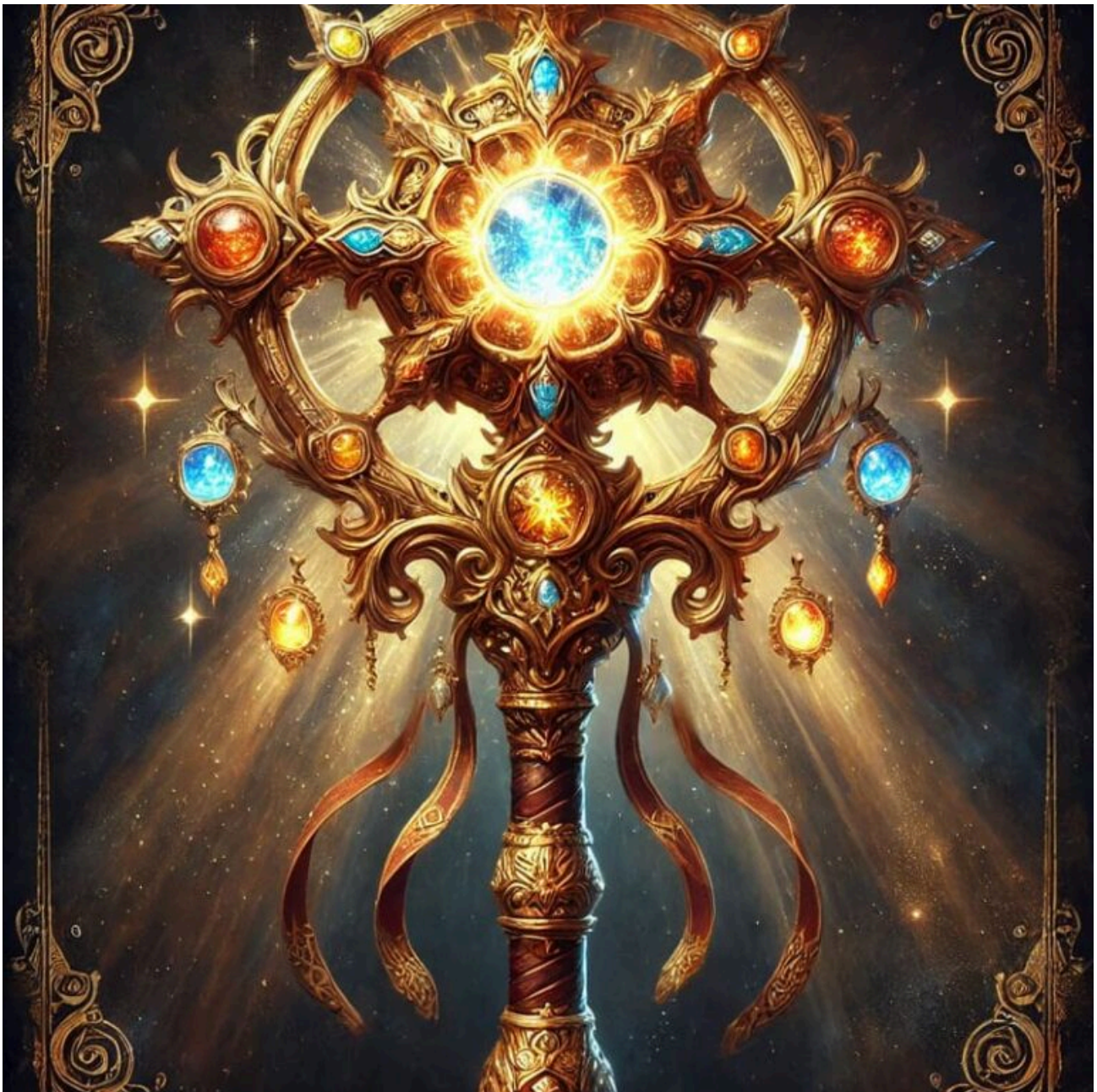
Anvar, Custode della Luce

Chi è Anvar?

Anvar è un aasimar carismatico e imponente, dotato di una forza morale che ispira chiunque lo incontri. Possiede il *Bastone dei Re Sacerdoti*, che usa come simbolo del suo impegno a difendere il reame e il suo impegno di proteggere i deboli e portare giustizia divina.

Personalità e Motivazioni:

- **Missione:** Anvar vaga per il mondo, portando speranza e giustizia. Dedicò la sua vita a combattere il male e a risollevarne gli oppressi.
- **Conflitto interiore:** Nonostante la sua dedizione al bene, si trova spesso in conflitto con la propria natura aasimar, che lo spinge a giudicare severamente gli altri.
- **Caratteristiche distintive:** La sua presenza è avvolgente e rassicurante, ma il suo potere divino può incutere timore nei nemici.



Statistiche di Sintesi:

Razza: Aasimar Scourge

Classe: Chierico (Dominio della Luce) 12° livello

Lineamento: Legale Buono

CA: 18 | PF: 112 | Sag: 20 (+5)

Incantesimi principali:

- *Cure Wounds, Guiding Bolt, Flame Strike, Aura of Vitality, Resurrection.*
 - Abilità uniche come l'aura di luce divina (*Radiance of the Dawn*).
-

Interazioni con i PG:

1. Un incontro speciale:

Anvar può essere trovato in una città oppressa da un signore della guerra o da negromanti. Potrebbe chiedere ai PG di aiutarlo a risolvere il problema, testando prima la loro lealtà.

2. Conflitto morale:

Se i PG si comportano in modo ambiguo (ad esempio stringendo alleanze controverse), Anvar potrebbe giudicarli severamente, arrivando a uno scontro morale o persino fisico.

3. Ricompensa:

In caso di successo, Anvar potrebbe offrire il *Bastone dei Re Sacerdoti* come prestito per una missione o rimanere un alleato prezioso per le avventure future.

Perché Anvar è Memorabile?

- **Dialoghi profondi:** Usa metafore sulla luce, il sole e l'oscurità.
 - **Impatto visivo:** La sua aura dorata e le sue ali luminose rendono ogni sua apparizione epica.
 - **Scelte difficili:** Anvar spinge i PG a prendere decisioni morali significative, creando momenti memorabili durante la campagna.
-

Conclusione:

Il *Bastone dei Re Sacerdoti* e Anvar sono strumenti narrativi che possono arricchire qualsiasi campagna di D&D. Il bastone offre potenzialità epiche, mentre Anvar funge da guida o da sfida morale, a seconda delle scelte dei PG. Non resta che introdurli nella tua prossima sessione!

Nubbio