

# Prometheus

Umano, Ghast di 11° livello

19 **Forza**  
12 **Destrezza**  
16 **Costituzione**  
11 **Intelligenza**  
13 **Saggezza**  
16 **Carisma**

Colpire +3	Danni +7	Carico 220 Kg.	Levata Max. 290 Kg	Aprire Porte 16(8)	Piegare/Sollevare 50%
Modificatore Reazioni 0		Modifica Armi da Lancio 0		Modifica CA 0	
Modificatore P.F. +2		Shock Corporeo --	% di Resurrezione 96%		TS vs. Veleno 0
N°. Lingue 2	Livello di Inc. 0	% Appr. Inc. 0	Max Inc. per Liv. 0	Immunità Inc. 0	
Modific. Difesa Magica 0		Bonus Incant. 0		% Fallimento Inc. 0	
Max N°. di Adepti 8		Fattore fedeltà +4		Modificatore Reazioni +5	

## Tiri Salvezza

Paralisi Veleno  
e Morte Magica 11  
Bastone, Verga  
e Bacchetta 10  
Pietrificazione  
e Metamorfosi 10  
Soffio 14  
Incantesimi 11

## Punti Ferita 95

### Ferite

### Classe Armatura

armatura: nessuna

Fronte 4  
Fianco 4  
Retro 4

Arma	Iniziat.	N. Att.	Bonus Colpire	THACO	Bonus Danno	Danni vs. P-M	Danni vs. G
Spada bastarda	5	1	+3	11	+7	1d8	1d12
Pugnale	3	1	+3	11	+7	1d4	1d3
Mazza da fante	7	1	+3	11	+7	1d6+1	1d6
Artigli (2)	3	2	+3	11	+7	1d6	1d6
Fauci	3	1	+3	11	+7	1d4	1d4



THACO 14



Movimento 15





## Capacità relative alle Armi

Spada bastarda  
Spada corta  
Mazza da fante  
Stile a due armi

PENALITÀ PER USO SENZA CAPACITÀ -3

## Vulnerabilità

Fame<sup>1</sup>  
Repulsione animale<sup>2</sup>  
Repulsione a luoghi sacri<sup>3</sup>  
Vulnerabilità<sup>4</sup>

1. Hai continuamente fame di carogne. Se non mangi regolarmente, per ogni notte che non mangi perdi 1 punto di Forza e Costituzione. La perdita dura fino a quando non consumi almeno mezzo chilo di carne per punto perso.

2. Quando ti avvicini a meno di 30 metri da un animale, esso inizia ad innervosirsi e cercherà di fuggire. Se non può fuggire, la reazione dipende dal tipo d'animale: animali non violenti (cavalli, cani, ecc.) cercheranno ugualmente di fuggire anche sacrificando la loro vita; animali violenti (cani randagi, lupi, ecc.) ti attaccheranno.

3. Se ti trovi in una chiesa, tempio, o qualsiasi altro luogo sacro perdi un quarto della tua Costituzione massima ogni round. Al quarto round muori.

4. Se vieni a contatto con simboli sacri subisci 1d6+1 pf da bruciatura.

## Equipaggiamento

Armi (elencate in tabella)  
Spada sacra conficcata nel tuo corpo

## Capacità non relative alle Armi

Paralisi <sup>1</sup>	--	--
Artigli <sup>2</sup>	--	--
Zanne <sup>2</sup>	--	--
Odore nauseabondo <sup>3</sup>	--	--
Immune al fuoco e elettricità	--	--
Religione	Sag	0
Leggere/scrivere	Int	+1

1. La creatura (vivente) da te morsa deve superare un TS vs. paralisi o rimanere paralizzato per 1d6+2 turni.

2. Puoi nello stesso round attaccare con i due artigli più il morso.

3. Chiunque (essere vivente) si trovi entro 3 m. da te deve superare un TS vs. veleno o iniziare ad avere coati di vomito che gli causano una penalità di -2 al colpire e ai TS.

## Abilità di Classe/Razza

Visione notturna  
Causa ferite leggere (1 volta al dì, liv x2)  
Causa malattie (3 volte a settimana)  
Scacciare i non-morti (11 o meno su d20)  
Incantesimi clericali (vedi pag. 3)







## Prometheus

ALLINEAMENTO: LEGALE NEUTRALE

**C**he tu sia maledetto per l'eternità, Prometheus, la mia anima ti farà marcire in un oceano di sofferenza fino alla fine del Tempo".

Queste furono le parole che segnarono il tuo destino; quella che a te era sembrata la fine di un incubo, la sconfitta del malvagio Blemmyes, che da anni tiranneggiava sulla tua gente, in realtà è stato l'inizio di un incubo ben peggiore; ora la sua maledizione pesa come un enorme masso su di te: il tuo corpo marcisce e rinasce in continuazione, perennemente afflitto da Karv e Vrak, due orrende bestiacce alate, poco più grandi di un corvo, che ti svolazzano attorno e si nutrono del tuo corpo, non hai potuto resistere e hai tentato di ucciderti infilzandoti con Celestia (pronuncia Chelestia), la tua spada sacra, ma nemmeno la sua forza è stata sufficiente a liberarti dalla tua maledizione. Da quando sei stato maledetto impugnare Celestia ti fa male, per questo, e perchè non vuoi separarti da lei, l'hai lasciata nel tuo corpo.

Odi questa tua non vita, questa tua sofferenza destinata a durare in eterno, e ogni volta che pensi al tuo passato glorioso, un passato di lotta perpetua ad ogni forma di malvagità, di carità, di gloria e di gioia, un impeto di rabbia sconvolge il tuo animo. Rinchiuso da tempo nelle viscere del Palazzo dell'Eterna Sofferenza di *Il Aluk*, isolato da tutti (perfino le altre creature demoniache ti stavano alla larga), hai appreso dell'arrivo a Necropolis di 4 segni divini, destinati, secondo la leggenda, a porre fine al *Suo* regno; la speranza, da anni sopita dentro di te, si è allora risvegliata, e quando ti hanno detto che *Lei* aveva una missione da farti compiere, hai subito accettato; nonostante lavorare per *Lei* ti disgusti, è l'occasione per uscire dalla città, e scoprire qualcosa sui segni divini; forse il sogno di liberarti per sempre da questa maledizione sta per realizzarsi, e allora, il Male conoscerà il suo più terribile nemico.

Non sai nulla dei tuoi compagni di ventura: del solo Thanathos ti è giunta notizia, spesso citato come simbolo del potere di *Morte* dai tuoi carcerieri; da quanto hai capito è un comandante di eserciti di Necropolis, piuttosto temuto e ammirato per la sua forza ottenuto dai cadaveri di molti valenti guerrieri; uno sgherro muto e privo di volontà al *Suo* servizio, insomma.

## Incantesimi

PUNTI MAGIA: 15; MASSIMO NUMERO DI INCANTESIMI PER LIVELLO: 3

### Primo livello (4 punti)

Individuazione del magico  
Protezione dal male\*  
Cura ferite\*  
(NB. non cura i non-morti)

### Secondo livello (6 punti)

Scopri trappole  
Resistenza al fuoco/al freddo  
Rigenerazione (Rigeneri 1d8 pf)

\* Incantesimi reversibili