

Jeeth

Elfa, Scheletro di 10° livello

15 **Forza**
20 **Destrezza**
9 **Costituzione**
10 **Intelligenza**
10 **Saggezza**
12 **Carisma**

Colpire 0	Danni 0	Carico 25 Kg.	Levata Max. 77 Kg.	Aprire Porte 8	Piegare/Sollevare 7%
Modificatore Reazioni +3		Modifica Armi da Lancio +3		Modifica CA -4	
Modificatore P.F. 0		Shock Corporeo --		% di Resurrezione 70%	
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 5		Fattore fedeltà 0		Modificatore Reazioni 0	

Tiri Salvezza

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

Punti Ferita 58

Ferite

Classe Armatura

armatura: nessuna
con lo scudo -1)

Fronte 3
Fianco 3
Retro 7

Arma	Iniziat.	N. Att.	Bonus Colpire	THACO	Bonus Danno	Danni vs. P-M	Danni vs. G
Spada lunga	4	3/2	+1	15	0	1d8	1d12
Spada corta	2	3/2	+1	15	0	1d6	1d8
Pugnale +3	1	3/2	+3	13	+3	1d4+3	1d3+3
Frusta	8	1	0	16	0	1d2	1
Arco lungo	8	2/1	+4	12	0	1d8	1d8



THACO 16



Movimento 16





Capacità relative alle Armi

Spada lunga
Spada corta
Pugnale
Frusta
Stile spada e scudo
Stile a due armi
Attacchi multipli (calcolato in tabella)

PENALITÀ PER USO SENZA CAPACITÀ -5

Vulnerabilità

Allergia ai metalli preziosi¹
Vulnerabilità ad armi contundenti²

1. quando ti avvicini a metalli preziosi (oro, argento e platino) devi superare un TS vs. paralisi o allontanarti dall'area. Anche se superi il TS non puoi avvicinarti a meno di 3 metri dal metallo prezioso.

2. Tutte le armi contundenti (mazze da fante, proiettili per fionda, ecc.) su di te causano danno doppio.

Equipaggiamento

Scudo medio (se lo usi la CA migliora di 1)
Armi (elencate in tabella)
Pugnale magico +3 (quando colpisce la vittima deve superare un TS vs. incantesimi o un'ombra la blocca per 1d4 rounds)
Faretra con 18 frecce
Cavallo d'ossa
100 Scheletri con tanto di cavalcatura e spada lunga (arrugginita)

Capacità non relative alle Armi

Resistenza al freddo¹
Resistenza ad armi da punta²
Resistenza ad armi da taglio²
Cavalcare
Artigli³
Bonus Destrezza (già calcolato)
Nascondersi nelle ombre⁴ (Dex -2)

1. Automaticamente ricevi metà danno dal freddo. Inoltre, eventuali TS li fai con un bonus di +4.

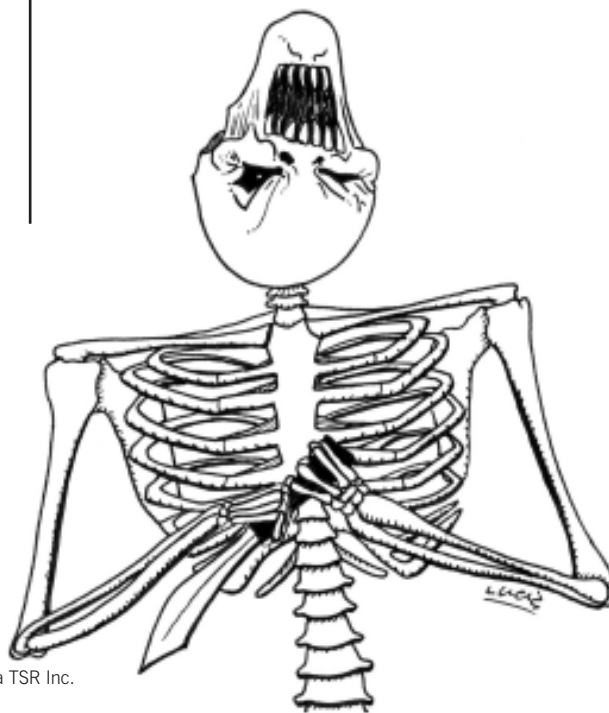
2. Ricevi metà danno da armi da punta e da taglio.

3. Puoi attaccare con entrambe le mani causando 1d6 pf per attacco.

4. Come l'abilità dei ladri, solo che anziché in percentuale è basata su DEX -2.

Abilità di Classe/Razza

Inrvisione
+1 colpire con l'arco (già calcolato)
Scoprire porte nascoste 1 su 6 passando a meno di 3 m.; 3 su 6 se le cerchi
Scoprire porte segrete solo cercandole 2 su 6





Jeeth

ALLINEAMENTO: LEGALE MALVAGIO

Quando *Lei* ha bisogno di qualcuno per portare il suo messaggio di disperazione e di sofferenza, voi dell'Armata Assassina siete la sua scelta; creati dai maestri negromanti del Kargat (la polizia segreta un tempo servitrice di Azalin e ora *Sua* forza privata) siete assassini, spie, maestri nel colpire e fuggire, e tu sei uno dei principali membri di questa Armata; il tuo creatore, Hazariul il Forgiatore, ti ha costruito in un grande momento di genialità, dallo scheletro di un agente di Falkovnia catturato, e sei convinto abbia creato il meglio; nessuno fra i tuoi pari grado, e pochissimi fra i tuoi superiori sono abili quanto te, e di questo hai avuto prova quando *Lei* ti ha chiamato al suo cospetto per affidarti questa missione, prima di incontrarsi con gli altri. Perchè ti voleva affidare una missione nella missione, un incarico che solo tu, migliore fra i migliori, potevi espletare: *Lei* teme che Mabus possa, una volta entrato in possesso dello scettro e dopo averlo attivato con la Gemma, tentare di sfruttarne il potere per cercare di prendere il *Suo* posto; per evitare tutto ciò ha incaricato te di ucciderlo non appena lo scettro sarà attivo, e di riportarLe l'artefatto; le tue ossa tremavano per la felicità di questo incarico, e il tuo unico desiderio è portarlo a compimento, per mostrare che sei il migliore agente del Male.

Non hai mai conosciuto gli altri membri della squadra, ma la loro fama ti ha raggiunto: Prometheus è la barzelletta di *// Aluk*: un ex paladino maledetto da un mago particolarmente crudele destinato a vedere il suo corpo rinascere e marcire in continuazione, perennemente afflitto da due bestiacce che ne mangiano le carni e che odia a tal punto la sua condizione di non morto che si è persino infilzato la sua spada sacra nel corpo, nel vano tentativo di uccidersi; a quanto ne sai dovrebbe essere richiuso nel Palazzo dell'Eterna Sofferenza, ma evidentemente *Lei* ha deciso di utilizzarlo.

Per quanto riguarda Mabus, a nessuno in tutta *Necropolis* potrebbe essere sconosciuto il suo nome: mago fra i più spietati e crudeli in vita, si dice che sia addirittura peggiorato dopo la morte; secondo certe voci di corridoio sembra che per punire il villaggio che aveva rifiutato di offrirgli in sacrificio 10 giovani fanciulle, abbia fatto appendere tutti i bambini e le donne a testa in giù su lunghe forche, e abbia costretto gli altri a guardare mentre per 10 giorni i suoi sgherri ne tagliavano via pezzi con artigli appuntiti; davvero un grande, ma allo stesso tempo troppo pazzo per non essere pericoloso. Probabilmente è questa sua follia che gli ha portato la sua più grande maledizione: essere il bersaglio del grande Jeeth.

Infine come non conoscere Thanathos, il Dio della Morte, Supremo comandante delle Armate Demoniache, Terrore dei Campi di Battaglia, colui che veste la Necrocorazza di Azalin; armatura completa forgiata nelle più profonde e potenti segrete di *// Aluk* con i pezzi di decine e decine di combattenti potentissimi? Con lui e il suo martello da guerra al vostro fianco il successo di qualunque missione è assicurato.

Viaggi con la tua "scorta" di 100 scheletri a cavallo (anch'esso scheletrico) con spada lunga.

