

Mabus

Umana, Lich di 16° livello

12 **Forza**
12 **Destrezza**
16 **Costituzione**
18 **Intelligenza**
15 **Saggezza**
15 **Carisma**

Colpire 0	Danni 0	Carico 20 Kg.	Levata Max. 64 Kg	Aprire Porte 7	Piegare/Sollevare 7%
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 7		Livello di Inc. 9°	
% Appr. Inc. 85%		Max Inc. per Liv. 18		Bonus punti magia +7	
Modific. Difesa Magica +1		Bonus Incant. 0		% Fallimento Inc. 0	
Max N°. di Adepti 7		Fattore fedeltà +3		Modificatore Reazioni +3	

Tiri Salvezza

Paralisi Veleno
e Morte Magica 11
Bastone, Verga
e Bacchetta 7
Pietrificazione
e Metamorfosi 9
Soffio 11
Incantesimi 8

Punti Ferita 90

Ferite

Classe Armatura

armatura: nessuna

Fronte 0
Fianco 0
Retro 0

Arma	Iniziat.	N. Att.	Bonus Colpire	THACO	Bonus Danno	Danni vs. P-M	Danni vs. G
Spada lunga	4	1	0	16	0	1d8	1d12
Spada corta	3	1	0	16	0	1d6	1d8
Pugnale	2	1	0	16	0	1d4	1d3



THACO 16



Movimento 13





Capacità relative alle Armi

Spada lunga

Spada corta

Pugnale

Stile ad un arma (quando combatti con 1 arma la tua CA migliora di 2)

PENALITÀ PER USO SENZA CAPACITÀ -2

Capacità non relative alle Armi

Incantesimi da mago ¹	Int.	-2
----------------------------------	------	----

Aurea di paura ²	--	--
-----------------------------	----	----

Evoca mostri ³	Sag	0
---------------------------	-----	---

Charme ⁴	Car	0
---------------------	-----	---

Magia ⁵	Int	-2
--------------------	-----	----

Risucchio d'energia ⁶	--	--
----------------------------------	----	----

Rigenerazione ⁷	--	--
----------------------------	----	----

Origine sconosciuta ⁸	--	--
----------------------------------	----	----

Leggere/scrivere	Int	-1
------------------	-----	----

1. Per lanciare gli incantesimi devi fare un check su Int con una penalità di -2.

2. Funziona solo con gli esseri viventi.

3. Puoi convocare 2d4 lupi (se presenti nell'area) che arrivano entro 1d4 round (devi superare un check).

LUPI WROG: CA 6; DV 3+3; THACO 17;

#ATT. 1; DANNI 2d4; MOV. 18;

TAGLIA M (1,60 m.); MORALE 11.

4. Gurdando negli occhi di una creatura (e superando un check di Carisma), sei in grado di "charmizzarla". La vittima ha diritto ad un TS vs. incantesimi con un bonus di +1 per ogni punto ferita che ha subito da te o dai tuoi amici..

5. Facendo un check sei in grado di capire che incantesimo sta lanciando una persona.

6. Toccando una creatura sei in grado di risucchiarle 2 livelli (senza TS).

7. Se ferito rigeneri 2 punti ferita a round.

8. Hai un bonus di +1 verso chi cerca di scacciarti o controllarti.

Vulnerabilità

Allergia all'oro¹

Filatterio²

1. quando ti avvicini all'oro 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. Se il tuo filatterio (ciò che contiene la tua essenza) viene distrutto muori all'istante.

Abilità di Classe/Razza

Visione notturna

Incantesimi da mago (vedi pag. 4)

Equipaggiamento

Armi (elencate in tabella)

Componenti per incantesimi





Mabus

ALLINEAMENTO: CAOTICO MALVAGIO

Tu, il più potente mago del mondo, colui il cui nome viene pronunciato con terrore da migliaia di persone nel regno mortale, odiato e temuto da interi popoli, fonte di nera disperazione e infinita sofferenza per gli sventurati umani, e per giunta ora dotato di questo corpo meraviglioso privo di qualsiasi ricordo dell'umana debolezza della mortalità, TU, COSI' POTENTE DA FAR FUGGIRE ESERCITI DI ESPERTI GUERRIERI ALLA SOLA TUA VISTA, ridotto a schiavo di *Morte*. Hai passato la tua vita a uccidere, torturare, maledire, rubare, a creare sofferenza, terrore e odio, le uniche vivande che ti saziavano veramente, e ora pensavi di aver trovato il regno ideale per te, ma la dannata e mille volte maledetta ha usurpato il trono che sarebbe dovuto essere tuo di diritto dopo la scomparsa di *Azalin*, e la serpe schifosa si è ben curata di evitarsi problemi da parte tua rubando il tuo FILATTERIO, l'oggetto in cui è rinchiusa la tua essenza, e che permette al tuo corpo di essere eterno; finché sarà in mano *Sua*, non potrai mai fare nulla per scacciarla dal TUO dominio, per annientarla, distruggerla, disperderla, danzare sul suo scheletro ingiallito prima di gettarlo in mezzo a liquami putrescenti...

Al solo pensiero un brivido di felicità scorre anche in questo corpo marcio. Hai provato a ritrovare il maltolto, a covare piani di vendetta e abili sotterfugi per eliminarla, ma la schifosa è abile e subdola, e troppo è il suo potere sugli altri non morti; inutili marionette al suo servizio! Ma per te no, oh, no, non sarà così facile come per gli altri. Intanto tieni ben serrate le tue ambizioni e la tua sete di vendetta, e ti limiti a servirla, in attesa di diventare più potente, di guadagnare quel poco di potere in più sufficiente a sconfiggerla. Ed ora l'occasione sembra giunta: infatti, non appena hai saputo che *Lei* stava radunando un gruppo di agenti che indagassero sui tre segni apparsi a Necropolis, ti sei subito dato da fare, e hai scoperto che questi 3 segni sono legati ad una profezia scritta sul libro di *Hyskosa*, che annuncia la venuta di 3 Artefatti di una dea dimenticata, carichi di potere; in particolare uno dei tre, lo *Scettro del Dominio*, a quanto dice la profezia, una volta unitosi alla *Gemma della Vita*, permetterà a colui che ne sarà in possesso di avere accesso ad un'inesauribile fonte di potere. QUELL'ARTEFATTO DEVE ESSERE TUO! Ma probabilmente *Lei* lo vuole per il tuo stesso motivo, per cui dovrai agire d'astuzia, visto che fino a che non riuscirai a entrare in possesso di tale potere, sarai ancora in sua balia. Il momento della riscossa è infine giunto!

Ti sei informato anche sui tuoi compagni di viaggio: il primo è uno scheletro guerriero di nome Jeeth; fa parte della polizia del Kargat, ma non ti preoccupa più di tanto, giacché il poveretto non conosce minimamente il tuo potere, e la tua fama, che non può non averlo raggiunto, dovrebbe convincerlo a non mettersi contro di te; e se invece non fosse così saggio, non sei certo così debole da spaventarti per un mucchietto d'ossa e per di più uno con la testa rovesciata. Sapevi che il suo creatore Hazariul era un ubriacone in vita, ma non sospettavi che anche da morto fosse così incapace. Di Prometheus hai sentito parlare quando visitasti il Palazzo dell'Eterna Sofferenza per rilassarti un poco: se non ricordi male dovrebbe essere un ex paladino maledetto da un mago che ha ucciso, e che a causa di tale maledizione è condannato a vedere il suo corpo rinascere e marcire in continuazione, costantemente attaccato da due uccellacci demoniaci che si disputano pezzi del suo corpo; avresti voluto conoscere quel mago! Comunque un ridicolo zombie come quello non è degno nemmeno di essere considerato un pericolo. Per quanto riguarda Thanathos,... beh forse potrebbe darti qualche problema, non tanto per quello che è (un ridicolo ammasso di vari pezzi di corpi assortiti non può certo rivalleggiare con il tuo bellissimo corpo immortale), ma per la *Necrocorazza di Azalin* che indossa: quella maledetta armatura è molto potente, e potrebbe essere un ostacolo difficile (ma non impossibile) da superare. Quello che ti dà più fastidio, però, è che si dice che *Morte* veda tutto quello che Thanathos vede, per cui dovrai stare molto attento a quello che farai.

La partita fra te e *Morte* sta per avere inizio, e non sarai certo tu a essere sconfitto.





Incantesimi di Mabus

PUNTI MAGIA: 482; MASSIMO NUMERO DI INCANTESIMI PER LIVELLO: 8

Primo livello (4 punti)

Individuazione del magico
Charme
Dardo incantato
Destriero
Individuaz. dei non-morti
Lettura del magico
Tocco gelido²

Secondo livello (6 punti)

Buio, raggio 4,5 m.
ESP
Freccia acida di Melf
Immagini illusorie
Individuaz. dell'invisibile
Invisibilità
Levitazione
Ragnatela
Vocalize¹

Terzo livello (10 punti)

Blocca non-morti
Blocca persona²
Destriero spettrale
Dissolvi magie
Fulmine
Palla di fuoco
Lentezza
Protezione dal bene*
Occulta l'allineamento
Forma spirituale [wraithform]

Quarto livello (15 punti)

Attirare mostri II
Autometamorfosi vera
Metamorfosi
Moro di ghiaccio
Muro di fuoco
Sfera elastica di Otiluke
Tempesta di ghiaccio
Scaccia maledizioni*

Quinto livello (22 punti)

Animare i morti
Attirare mostri III
Blocca mostri
Cono di freddo
Evocare elementali
Illusione potenziata
Muro di forza

Sesto livello (30 punti)

Attirare mostri IV
Disintegrazione
Illusione permanente
Incantesimo della morte²
Scarica di fulmini
Trasformazione di Tenser
Velo

Settimo livello (40 punti)

Controllare i non-morti
Dito della morte²
Gabbia di forza
Parola che stordisce
Respingi incantesimo
Prismatic spray [tradotto schifosamente
con *Vapori iridescenti*]

Ottavo livello (50 punti)

Attirare mostri VI
Labirinto
Metamorfosi di ogni oggetto
Raggio mortale²

* Incantesimi reversibili

¹ Tratto dal Manuale del Mago [wizard's handbook]

² Non hanno effetto sui non-morti

