

# Thanathos

Umana, Zombie di 15° livello

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

Colpire 0	Danni +1	Carico 35 Kg.	Levata Max. 47 Kg	Aprire Porte 9)	Piegare/Sollevare 10%
Modificatore Reazioni 0		Modifica Armi da Lancio 0		Modifica CA 0	
Modificatore P.F. 0		Shock Corporeo --		% di Resurrezione 92%	
TS vs. Veleno 0		N°. Lingue 5		Livello di Inc. 8°	
% Appr. Inc. 70%		Max Inc. per Liv. 11		Immunità Inc. 0	
Modific. Difesa Magica +1		Bonus Incant. 0		% Fallimento Inc. 0	
Max N°. di Adepti 7		Fattore fedeltà +3		Modificatore Reazioni +35	

## Tiri Salvezza

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

## Punti Ferita 135

### Ferite

### Classe Armatura

con/senza corazza

Fronte -3/0(8)  
Fianco -3/0(8)  
Retro -3/0(8)

Arma	Iniziat.	N. Att.	Bonus Colpire	THACO	Bonus Danno	Danni vs. P-M	vs. G
Ascia a 2 mani	6	1	0	12	+1	1d10	2d8
Martello a 2 mani	5	1	0	12	+1	2d4	1d10
Spada a 2 mani	7	1	0	12	+1	1d10	3d6
Spada lunga	4	1	0	12	+1	1d8	1d12



THACO 12



Movimento 9





## Capacità non relative alle Armi

Forma spirituale [wraithform] <sup>1</sup>	--	--
Tocco invecchiante <sup>2</sup>	--	--
Volo <sup>3</sup>	--	--
Giara Magica <sup>4</sup>	--	--
Incantesimi da maghi <sup>5</sup>	Int	-1
Rinvigorismento <sup>6</sup>	--	--

1. Sei inconsistente, come l'aria. In questa forma (che è la forma che hai all'interno della necroarmatura) hai CA 0 sei colpibile solo da armi d'argento (che ti fanno metà danno) o da armi magiche (danno pieno). Puoi essere attaccato da incantesimi solo se chi li lancia è in stato etereo. Quando tenti una *Giara Magica* o quando uno ti combatte nel piano etereo hai CA 8.

Nota: se colpiscono la necroarmatura (CA -3) con armi magiche o d'argento i danni li subisci anche tu.

2. Quando tocchi un essere vivente invecchia di 1d4 x10 anni. Se l'essere supera un TS vs. incantesimi non subisce alcun effetto. Sacerdoti di livello superiore al 7 sono immuni. PG di livello superiore al 9° hanno un bonus di +2 al TS.

3. Velocità 9; manovrabilità C

4. Puoi prendere possesso del corpo di un'altra persona. Se fallisci ti materializzi per 1 round (CA 8).

5. Devi fare un check per lanciare gli incantesimi.

6. Usando questa abilità ti curi completamente (non puoi curarti solo in parte), devi però rimanere fermo e senza fare azioni (tipo combattimento) per un numero di turni uguale ai punti ferita recuperati.

## Abilità di Classe/Razza

Visione notturna

## Capacità relative alle Armi

Ascia a 2 mani  
Spada a 2 mani  
Martello da guerra a 2 mani (Maul)  
Spada lunga  
Stile a due mani

PENALITÀ PER USO SENZA CAPACITÀ -2

## Vulnerabilità

Non puoi essere esposto alla luce solare. Ogni round d'esposizione perdi un quarto della Costituzione massima. Dopo 4 round sei morto.

## Equipaggiamento

Armi (elencate in tabella) parte di esse sul tuo ippovampiro (Ippogrifo non-morto).  
Necroarmatura (armatura completa +3), conferisce resistenza alla magia 84%, +3 ai TS.

Nota: il disegno qui sotto ti mostra coperto con la necroarmatura.







# Thanathos

ALLINEAMENTO: LEGALE MALVAGIO

**ATTENZIONE !!!!** I tuoi compagni pensano che tu sia uno zombie guerriero, cioè uno che parla poco e picchia tanto e poco più intelligente di un sasso. In realtà tu sei FAMINE un fantasma di 15° liv. per cui ricorda di non metterli sull'avviso, di non tradirti e soprattutto di non utilizzare i poteri che solo voi non morti incorporei avete, cioè quelli sottolineati nella scheda, ma soprattutto **NON FAR VEDERE A NESSUNO LA TUA SCHEDA!**

**S**ei uno dei 3 attendenti di Morte, insieme a *Plague* e *War*. Di Morte siete i più fedeli servitori, pronti a far eseguire ogni *Suo* comando usando i vostri poteri e gli affilati artigli dei vostri uomini, la temutissima *Kargat*, polizia segreta di Necropolis. Il tuo nome, *Carestia* (Famine), rappresenta perfettamente il tuo animo; da quando sei stata uccisa per errore da un paladino che aveva giurato di proteggerti, hai maledetto il tuo destino e il tuo Dio. Il tuo cuore è diventato arido come un deserto ghiacciato. Solo ora che sei diventata un essere superiore ti sei resa conto di quanto tu sia bella; splendido fiore di luce azzurra in questo universo grigio. La superba bellezza di *Famine* è l'unica cosa che permetti che si sappia di te, abituata ad agire nell'ombra.

Di *Morte* sei l'agente più subdolo e astuto, oltre che il più affascinante; se *Plague* è il terrore per i nemici, e *War* la punizione inesorabile, tu sei la spia, il serpente strisciante che colpisce alle spalle. Ed è per questo che *Lei* ti ha scelto per questa missione: vestirai la *Necroarmatura* di *Azalin* che appartiene a *Thanathos*, generale dell'Armata dei Non-Morti, in modo da celare la tua vera identità, che potrebbe insospettire i tuoi compagni d'avventura; di *Thanathos* prenderai l'identità, affinché i tuoi compagni pensino di avere a che fare con uno zombie senza cervello, fino al momento in cui tutto si compirà.

La tua padrona vuole attuare all'inverso una profezia letta sul libro di *Hyskosa*, che dice che qui a Necropolis un giorno un non-morto *prescelto* sarà chiamato a porre fine al *Suo* dominio, utilizzando i 3 artefatti della dea *Destinia*, un'antica divinità dimenticata. La profezia dice che grazie al *Fiore della Vita* il *prescelto* abbandonerà la sua condizione di non-morto, e riceverà la *Gemma della Vita*. Grazie poi all'*Armatura della Difesa* diventerà ancora più forte e, dopo aver sconfitto l'essere più potente del regno usando lo *Scettro del Dominio* unito alla *Gemma della Vita*, governerà un nuovo mondo.

Anziché annullare la profezia, *Morte* ha deciso di attuarla al contrario, usando gli altri tre tuoi compagni di viaggio. Un paladino non-morto che odia profondamente la sua condizione, di nome Prometheus. Quando si è risvegliato privo di vita si è trafitto con la sua spada sacra che ha tuttora infilzato nel corpo. Come se non bastasse è perseguitato da due bestiacce volanti che gli strappano in continuazione pezzi di carne... pare sia stato maledetto! Uno scheletro fin troppo borioso appartenente alla *Kargat* di nome Jeeth è il tuo secondo compagno di viaggio e l'ultimo è Mabus un potente mago-lich che ha tentato più volte, in modo "occulto", di spodestare *Morte*, credendo di essere riuscito a non farsi scoprire... povero allocco! Non può fronteggiare *Morte* direttamente in quanto *Lei* gli ha sottratto il Filatterio (il contenitore della sua essenza vitale) e finché non ne rientrerà in possesso dovrà stare al *Suo* servizio.

Il piano di Morte è il seguente: Prometheus diventerà l'eletto e una volta tornato in vita ed entrato in possesso dell'*Armatura*, come vuole la profezia, si scaglierà contro l'essere più potente di Necropolis, che in quel momento non sarà Morte, ma Mabus, perché avrà con sé lo *Scettro del Dominio*.

*Morte* ha fatto in modo che comunque finisca la lotta fra Mabus e Prometheus, si risolva a *Suo* vantaggio. Infatti in caso di vittoria di Prometheus, il quale sarà aiutato da Jeeth che ha ricevuto l'ordine di uccidere Mabus proprio nel momento in cui lo scettro si attiverà, tu potrai raccogliere lo scettro e portarglielo, senza preoccuparti di Prometheus, che non vivrà molto, in quanto non è lui il vero eletto e quindi non potrà infastidirla.

In caso di vittoria di Mabus, invece... *Morte* vincerà ugualmente! Infatti *Mabus* per vincere dovrà uccidere oltre che Prometheus anche Jeeth. Ma ciò che nessuno sa è che il filatterio di Mabus è nascosto nel cranio di Jeeth, per cui non appena Mabus ucciderà Jeeth morirà anche lui. Anche se la battaglia si risolvesse senza la distruzione del cranio di Jeeth, a te basterà distruggerlo per eliminare il potente Mabus.

Il tuo compito quindi è quello di proteggere i 3 compagni di missione fino al compimento della profezia e poi riportare a Morte lo scettro oramai caricato di energia magica negativa (quando cioè lo vedrai diventare nero).





## Incantesimi di Thanathos

PUNTI MAGIA: 405; MASSIMO NUMERO DI INCANTESIMI PER LIVELLO: 7

### Primo livello (4 punti)

Individuazione del magico  
Lettura del magico  
Dardo incantato  
Chromatic Orb<sup>2</sup>

### Secondo livello (6 punti)

Buio, 4,5 m.  
Vocalize<sup>2</sup>  
Ragnatela  
Ghoul Touch<sup>23</sup>  
Mano spettrale

### Terzo livello (10 punti)

Dissolvi magie  
Velocità  
Lentezza  
Palla di fuoco  
Fulmine  
Blocca non-morti  
Tocco vampirico<sup>3</sup>

### Quarto livello (15 punti)

Sfera elastica di Otiluke  
Metamorfosi [polimorph other]  
Tempesta di ghiaccio  
Contagio<sup>3</sup>

### Quinto livello (22 punti)

Lower resistance<sup>1</sup>  
Telecinesi  
Trasmuta roccia in fango\*  
Animare i morti  
Muro d'ossa<sup>2</sup>

### Sesto livello (30 punti)

Nebbia mortale [death fog]<sup>3</sup>  
Disintegrazione  
Sfera congelante di Otiluke  
Pietra in carne\*  
Scarica di fulmini  
Incantesimo della morte<sup>3</sup>

### Settimo livello (40 punti)

Controllare i non-morti  
Dito della morte<sup>3</sup>  
Inverti gravità  
Palla di fuoco a scoppio ritardato  
Acid Storm<sup>1</sup>

\* Incantesimi reversibili

1 Trattati da Tome of Magic

2 Trattati dal Manuale di Mago [Wizard's Handbook]

3 Non hanno effetto sui non-morti