

## ENVY

Creepian\* F Trasfigurata di Melpheron  
Chierico 5°/Infestato<sup>N</sup> 10°; GS 16; umanoide  
(Creepian);

DV 15d8+15; pf xx;

Iniz +5;

Vel 9m;

CA 19, contatto 11, alla sprovvista 18;

Att base +10, lotta +11, completo +11/+6

mischia (1d6+1, x2, bastone rinforzato);

AS Intimorire nonmorti, *Dissacrare*,

Incantesimi (come chierico di 10° livello);

QS Manifestazione 5 volte/giorno, *Parlare con i morti*, *Interdizione alla morte*, *Transizione eterea*, *Forma eterea*;

AL NM;

TS Temp +12, Rifl +5, Vol +15;

For 12, Des 12, Cos 12, Int 10, Sag 18, Car 15.



*Abilità e talenti:* Concentrazione +15, Conoscenze (piani) +4, Conoscenze (religioni) +9, Diplomazia +0, Intimidire +12, Nuotare -3, Percepire intenzioni +6, Saltare +1, Sapienza magica +9 (in tutte le abilità sono stati comprese le penalità per l'armatura); Scarificazione<sup>N</sup>, Escludere materiali, Incantare in combattimento, Iniziativa migliorata, Incantesimi inarrestabili, Incantesimi silenziosi, Incantesimi immobili.

**Manifestazione (sop):** cinque volte al giorno, per 15 round, Envy può liberare dal proprio corpo il fantasma di Wuther (umano fantasma guerriero 10°), il quale resta al suo fianco servendola e proteggendola al meglio delle sue capacità (le caratteristiche di Wuther non sono incluse in questo profilo, il DM può utilizzare il profilo di un guerriero generico di 10 livello e applicarvi l'archetipo fantasma descritto nel Manuale dei Mostri).

*Incantesimi preparati* (6/5/5/4/4/2 più un incantesimo di dominio per livello dei domini: Inganno e Male; CD base 14 + livello dell'incantesimo): 0- *Individuazione del magico* (2), *Individuazione del veleno*, *Luce*, *Lettura del magico*, *Cura ferite minori*; 1°- *Comando*, *Cura ferite leggere* (2), *Incuti paura*, *Scudo della fede*; 2°- *Blocca persone*, *Calmare emozioni*, *Cura ferite moderate*, *Rimuovi paralisi*, *Silenzio*; 3°- *Cecità/sordità*, *Dissolvi magia*, *Epurare invisibilità*, *Protezione dall'energia*; 4°- *Ancora dimensionale*, *Libertà di movimento*, *Ristorare*, *Veleno*; 5°- *Distruggere viventi*, *Resistenza agli incantesimi*; Incantesimi di dominio: 1°- *Camuffare se stesso*, 2°- *Invisibilità*, 3°- *Cerchio magico contro il bene*, 4°- *Confusione*, 5°- *Visione falsa*.

*Proprietà:* *Bastone della dominazione*<sup>1</sup>, *Corazza di piastre in mithral terrificante*<sup>N</sup> +3 dell'invulnerabilità (5/magia), *Diadema della persuasione*.

\***Creepian:** razza di elfi malvagi ritenuta estinta, caratterizzati da assenza di pigmento epidermico, scurovisione e pupille completamente dilatate. Vengono feriti dalla luce solare (proprio come i vampiri) e sono particolarmente brutali.

<sup>N</sup> ulteriori dettagli nel manuale di Nephandum.

<sup>1</sup>**Bastone della dominazione:** un bastone della dominazione è in genere un contorto bastone di

metallo ad una delle estremità del quale viene montata una pietra preziosa lavorata a forma di occhio. Concede l'uso dei seguenti incantesimi: *Devastazione* (1 carica), *Blocca persone* (1 carica), *Scagliare maledizione* (2 cariche), *Costrizione/cerca* (3 cariche). Aura di ammaliamento forte; LI 13°, Creare bastoni, *Devastazione*, *Blocca persone*, *Scagliare maledizione*, *Costrizione/cerca*; prezzo: 48.250 MO.

Envy è una Creepian, ed in quanto tale si è guadagnata la maggiore età sopravvivendo tra abusi, violenze e brutalità di ogni tipo. Da uno dei diverbi con il suo compagno uscì tremendamente ferita ed in fin di vita, e fu deciso di abbandonarla ai margini del villaggio assieme ai cadaveri dei compagni Creepian che non avevano saputo sopravvivere. Fu ritrovata da Wuther, un guerriero avventuriero che con il suo gruppo teneva d'occhio l'accampamento Creepian da giorni. Salvata e curata tradì Wuther e consegnò il gruppo di avventurieri agli esecutori del suo villaggio. Grazie a questo suo spregevole gesto fu riammessa nei ranghi della sua tribù. Divenuta adulta lasciò il villaggio per cercare fortuna come avventuriera, spinta da una sete di conoscenza che non si accontentava di restare rinchiusa nella sua comunità. La sua reputazione crebbe di giorno in giorno una volta che si alleò con una delle chiese più spregevoli della capitale. Divenne una Infestata richiamando dentro di sé tramite la liturgia oscura il fantasma della prima vera vittima della sua crudeltà, Wuther, e tuttora lo costringe a combattere per lei prigioniero del corpo della Creepian.

### **Combattimento**

Spinta in un combattimento Envy libera per prima cosa il fantasma di Wuther, quindi lancia su di sé gli incantesimi protettivi più potenti che possiede (fra tutti, *Protezione dall'energia*, *Libertà di movimento*, *Resistenza agli incantesimi*) e supporta gli alleati nello scontro utilizzando il suo bastone o il restante arsenale magico che possiede. Riserva i suoi pochi (ma potenti) incantesimi di attacco nel caso in cui il nemico la mette alle strette, e se deve fuggire fa uso dell'*invisibilità* garantitagli dal dominio.

Creato da Bigio per la campagna Lo Zeist

[pauldeggan@yahoo.it](mailto:pauldeggan@yahoo.it)

Blog della campagna: <http://zeistworld.blogspot.com>