

## GOLMORE

Creepian\* M trasfigurato di Melpheron<sup>N</sup>  
Guerriero 5°/Mietitore oscuro<sup>N</sup> 8°; GS 14;  
Umanoide (Creepian);

DV 13d10+26; pf 108;

Iniz +5;

Vel 12 m;

CA 17 (compreso il bonus schivare derivante dal talento, che vale contro un solo avversario), contatto 12, alla sprovvista 15;

Att base +13, lotta +17, completo +22/+17/+12 mischia (2d4+13, 17-20/x4, *falce +3 del ferimento e del tocco fantasma*) o +18/+13/+8 distanza (1d6+4, 19-20/x2, Pugnali da lancio);

AS slittare la presa superiore, seduzione violenta;

QS scurovisione 18m, sensibilità alla luce, polso saldo<sup>N</sup>, polso esperto<sup>N</sup>, voluttà del sangue;

AL CN;

TS Temp +12, Rifl +4, Vol +6;

For 19, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 11.



*Abilità e talenti:* Intimidire +16, Nuotare +8,

Percepire intenzioni +14, Raccogliere

informazioni +6, Saltare +8; Arma sanguinaria<sup>N</sup>, Estrazione rapida, Arma focalizzata (falce),

Iniziativa migliorata, Sbilanciare migliorato, Arma specializzata (falce), Attacco poderoso, Critico

migliorato (falce), Arma focalizzata superiore (falce), Arma specializzata superiore (falce), Volontà di ferro, Schivare.

**Slittare la presa superiore (str):** un Mietitore oscuro può attaccare avversari fino a 3 metri di distanza senza alcuna penalità al tiro per colpire (non minaccia comunque oltre 1,5 metri).

**Seduzione violenta (sop):** Una volta al giorno Golmore può emanare un'aura di charme che influenza una singola persona in grado di vederlo. La vittima deve effettuare un TS Volontà (CD 16) o subire gli stessi effetti di uno *charme su persone* lanciato da un incantatore di 13° livello.

Golmore può ordinare alla vittima preda della seduzione violenta di attaccarlo e combattere fino alla morte.

**Sensibilità alla luce (str):** in quanto Creepian, Golmore subisce una penalità di -1 a qualsiasi prova di abilità, ai tiri salvezza e al tiro per colpire quando si trova esposto alla luce del giorno. Inoltre, dopo aver trascorso un numero di round pari a due volte la sua costituzione esposto alla luce diretta del sole, inizia a subire 2 danni per round da ustione fino a morire carbonizzato.

**Voluttà di sangue (str):** una volta al giorno, se Golmore ferisce un avversario e vede scorrere del sangue, ottiene un bonus +2 ai tiri per colpire, ai TS e ai danni per 13 round.

*Proprietà:* *falce +3 del ferimento e del tocco fantasma*, pugnali da lancio (8), *armatura di cuoio +3*, *cappa del santimbanco*.

\***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.

Golmore è un Creepian, il che significa addestrato a uccidere i propri simili e sbranarli per guadagnarsi il diritto di sopravvivere. Liberatosi dal fardello della sua società, è riuscito ad inserirsi all'interno di un gruppo di avventurieri dai quali ha imparato come vivere dignitosamente sulla faccia luminosa di Thesis. In seguito, divenuto più esperto, ha abbandonato questi avventurieri per offrirsi come mercenario. Ci sono poche persone che si fidano di un Creepian, ma Golmore ha saputo guadagnarsi la sua reputazione. E' un mercenario silenzioso ed efficiente, che punta all'obiettivo senza distrarsi e porta a compimento le missioni nel più breve tempo possibile.

### **Combattimento**

Golmore non si preoccupa della sua classe armatura più di tanto. Se l'avversario è uno solo, lo attacca a colpi di falce ed in genere lo abbatte prima di avere la peggio. In alternativa, lo affascina con la sua capacità di seduzione violenta per ottenere informazioni, quindi lo uccide. Se è fortunato, un colpo critico messo a segno ucciderà l'avversario in un solo colpo. Quando gli avversari sono molti, tende a ritirarsi, o ad attaccare per poi ritirarsi (facendo uso della sua cappa magica) quando le cose si mettono per il verso sbagliato. Quando si trova a combattere assieme ad un gruppo di alleati, utilizza la seduzione violenta per incitare un singolo avversario ad affrontarlo, lontano da tutti gli altri, lasciando al resto del gruppo il compito di buttarsi nella mischia.

### **Note per la Campagna**

Golmore fa attualmente parte del gruppo di Darlenok.

Creato da Bigio per la campagna Lo Zeist

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

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