

## LOBAS DERDENSKU

Umano M (trasfigurato di Hyssiris\*) mago 11°/arcimago 4°; GS 16; umanoide medio (umano);

DV 15d4+15; pf 55;

Iniz +4;

Vel 9 m;

CA 17, contatto 12, alla sprovvista 17;

Att base +7, lotta +6, completo +8/+3 mischia (1d8+1, x2, *Verga dei tuoni e dei fulmini* +2);

AS incantesimi;

QS Evocare famiglia, Realtà speculari, Portata arcana, Maestro dei controincantesimi, Maestro degli elementi, Maestro delle forme, RI 18;

AL LN;

TS Temp +11, Rifl +10, Vol +18;

For 8, Des 10, Cos 12, Int 19, Sag 16, Car 14.

*Abilità e talenti:* Camuffare +6, Concentrazione

+19, Conoscenze (arcano) +22, Conoscenze

(piani) +18, Conoscenze (nobiltà) +13,

Conoscenze (geografia) +13, Conoscenze

(storia) +13, Conoscenze (Wallace) +13,

Diplomazia +17, Falsificare +8, Intimidire +8,

Intrattenere (recitare) +6, Raccogliere

informazioni +6, Raggiungere +17, Sapienza

magica +26; Scrivere pergamene, Fascino

oscuro\*, Abilità focalizzata (sapienza magica),

Incantesimo focalizzato (invocazione), Incantesimo focalizzato (trasmutazione), Incantesimi

potenziati, Incantesimi massimizzati, Incantesimi silenziosi, Iniziativa migliorata, Tempra possente,

Riflessi fulminei.

\*Nephandum



**Realtà speculari (sop):** se colpito in mischia crea duplicati illusori automaticamente, al pari di un incantesimo *immagini speculari* lanciato da un incantatore di 15° livello, una volta al giorno (vedi arcimago pag.148 Nephandum).

**Portata arcana (sop):** può lanciare gli incantesimi a contatto come incantesimi di contatto a distanza entro 9 metri (vedi arcimago pag.178 GdDM).

**Maestro dei controincantesimi (sop):** se effettua un controincantesimo l'incantesimo avversario viene riflesso indietro (vedi arcimago pag.178 GdDM).

**Maestro degli elementi (sop):** può cambiare elemento degli incantesimi che causano danno elementale a piacimento (vedi arcimago pag.178 GdDM).

**Maestro delle forme (sop):** può modificare a suo piacimento l'area di effetto degli incantesimi che ne hanno una (vedi arcimago pag.178 GdDM).

*Incantesimi preparati* (4/5/5/5/5/4/2/0/0; CD base 14 + livello dell'incantesimo o CD 16 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi della scuole invocazione e trasmutazione): 0- *Individuazione del magico* (2), *Lettura del magico*, *Mano magica*\*; 1°- *Dardo incantato*\* (2), *Caduta morbida*\*, *Identificare*, *Scudo*; 2°- *Resistere all'energia*, *Vedere invisibilità*, *Invisibilità*, *Raggio rovente*\*, *Alterare se stesso*; 3°- *Anti-individuazione*, *Dissolvi magie*, *Distorsione*, *Fulmine*\*, *Palla di fuoco*\*; 4°- *Globo di invulnerabilità inferiore*, *Invisibilità superiore*, *Porta dimensionale*, *Raggio rovente potenziato*\* (2); 5°- *Spezzare incantamento*, *Dominare persone*, *Cono di freddo*\*, *Dissanguare*\*\*;  
6°- *Repulsione*, *Deturpamento superiore*\*\*;

\*Incantesimi delle scuole Invocazione o Trasmutazione

\*\*Incantesimo della scuola di Trasmutazione presente su Nephandum (pag. 91)

*Proprietà permanenti: Anello dei controincantesimi (con incantesimo disintegrazione), Anello di protezione +2, Verga dei tuoni e dei fulmini, Tunica dell'arcimago (grigia).*

Lobas è un umano di età centenaria, che è riuscito a mantenere il suo corpo relativamente giovane (dimostra una cinquantina di anni) grazie a pratiche arcane occulte di cui non parla mai. Il suo aspetto, tuttavia, rivela che qualcosa di soprannaturale è presente in lui: occhi che brillano di una luce perlacea, pelle eccessivamente candida, quasi marmorea. Parla sempre con voce calma e profonda, baritonale e imponente. Ha trascorso anni della sua vita studiando storia, cultura, pratiche arcane occulte, antichi tomi di magia, ed infine è stato sedotto da Hyssiris, una voce che insinuatasi nella sua testa gli instillava perennemente il dubbio che ci fosse "altro" da conoscere, qualcosa che la semplice mente umana non avrebbe mai capito, qualcosa che solo una mente superiore avrebbe capito. Dopo essere divenuto un trasfigurato di Hyssiris è entrato a far parte della Gilda Arcana di Keremish, che l'ha accolto come un insigne maestro di arti magiche e gli ha riservato il posto di Custode dei Segreti. Grazie ai permessi garantiti dal suo incarico, Lobas segue attentamente gli spostamenti di qualsiasi artefatto che viene individuato o presentato presso la Gilda Arcana, in scrupolosa osservazione dei doveri che Hyssiris gli ha imposto: Lobas è convinto che presto o tardi giungerà presso di lui un artefatto destinato al futuro dominatore dell'universo, e che grazie a questo artefatto diverrà il più grande mago di tutti i tempi e forse colui che comanderà gli elementi stessi che si fondono nella magia. Hyssiris ha avvelenato la sua mente coltivando e accrescendo la bramosia di sapere di Lobas, ma in realtà il suo scopo è usarlo per rintracciare l'artefatto oscuro di cui il suo emissario necessita per far sprofondare il piano nel terrore ancora più profondo.

Creato da Bigio per la campagna Lo Zeist

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

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