

NOTTURNO

(vero nome **ACRIS DUL'DRETH**)

Creepian* M Trasfigurato di Melpheon^N
Guerriero 5°/Samurai del drago^{MdM} (Drago del Sangue^{CT}) 10°; GS 16; umanoide medio (Creepian);

DV 15d10+45; pf 146;

Iniz +1;

Vel 12 m (attuale 9 m);

CA 22, contatto 11, alla sprovvista 21;

Att base +12, lotta +20, completo +25/+20/+15
mischia (2d6+22 +2d6 da fuoco, 17-20/x3,
spadone a due mani argenteo +4 mutilante) o
+20/+15/+10 mischia (1d4+8 +2d6 da fuoco,
x2, *guanti d'arme chiodati della morte
estrema*);

AS Aura elementale, Seduzione violenta,
Soffio del drago;

QS Amico dei draghi, Cavaliere dei draghi,
Immune alla paura del drago del sangue,
Resistenza al fuoco 20, Scurovisione, tratti dei
Creepian, Sensibilità alla luce, Tatuaggi
scarlatti, Voluttà di sangue;

AL LM;

TS Temp +14, Rifl +5, Vol +8;

For 26, Des 12, Cos 16, Int 10, Sag 10, Car 17.



Abilità e talenti: Acrobazia -4, Cavalcare +0 (+4 cavalcando un drago del sangue), Conoscenze (arcane) +2, intimidire +11, nuotare +4, percepire intenzioni +4, saltare +11, scalare +5; Arma focalizzata (spadone), Arma sanguinaria^B, Arma specializzata (spadone), Attacco poderoso, Campione della morte^N, Critico aumentato (spadone), Critico migliorato (spadone), Combattere alla Cieca^B, Combattere con arma a due mani migliorato, Rifiutare^{MdM}, Uccisore di maghi^{MdM}.

Amico dei draghi (Str): Notturmo beneficia di un bonus +4 a tutte le prove basate sul carisma quando ha a che fare con i Draghi del Sangue.

Aura elementale (Sop): Notturmo può infondere alle armi che utilizza un'aura elementale di fuoco che le avvolge causando +2d6 danni da fuoco ad ogni colpo.

Cavaliere dei draghi (Str): Notturmo beneficia di un bonus +4 a tutte le prove di cavalcare quando è in sella a un Drago del Sangue

Soffio del drago (Sop): una volta al giorno Notturmo può soffiare una linea di sangue incendiario che causa 10d8 danni da fuoco, riflessi CD 23 dimezza.

Seduzione violenta (sop): Una volta al giorno Notturmo 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. Notturmo può ordinare alla vittima preda della seduzione violenta di attaccarlo e combattere fino alla morte.

Sensibilità alla luce (str): in quanto Creepian, Notturmo 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.

Tatuaggi scarlatti (Str): in quanto maledetto dai tatuaggi scarlatti, Notturmo entra

automaticamente in uno stato di furia appena è coinvolto in un combattimento e per un totale di 8 round ottiene un bonus +4 a forza e costituzione, -2 alla CA e +2 ai TS volontà. Per ogni altro dettaglio fare riferimento all'abilità speciale ira del barbaro, descritta nel MdG.

Voluttà di sangue (str): una volta al giorno, se Notturmo 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: mezza armatura +4, spadone a due mani argenteo +4 mutilante, mantello del carisma +6, Cintura della forza da gigante +6, Guanti (d'arme chiodati) della morte estrema^{PC}.

***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.

Acris (detto Notturmo) è l'attuale amante della potentissima Kalfyra, un drago del sangue che è divenuta vampira recentemente, e che ancora più recentemente ha preso il controllo della città di Keremish, guidata da Melfheron e dal suo oscuro emissario. Acris solca spesso i cieli sul dorso della sua amata in forma di drago, mentre preferisce non comparire in pubblico quando Kalfyra si presenta sotto forma umana. Entrambi sono uniti dall'amore per la notte, il massacro e l'avidità.

Combattimento: Notturmo evita di entrare in combattimento, se può. Una volta coinvolto in uno scontro, infatti, è preda della maledizione dei tatuaggi scarlatti e combatte fino alla morte. Durante la battaglia, la furia dona a Notturmo forza e resistenza paurosi. In combinazione alla maledizione, Notturmo finisce per beneficiare inevitabilmente anche dei bonus garantiti dalla sua Voluttà di Sangue e dal talento Arma sanguinaria. Ipotizzando che entri in furia e riesca immediatamente a ferire un avversario in modo da vederne scorrere il sangue, e poi che continui a ferire ogni round, Notturmo avrà per 8 round (la durata della sua furia) i seguenti modificatori alle abilità: +4 alla for, +4 alla cos, +4 al tiro salvezza volontà e +2 agli altri, -2 alla CA, +6 al tiro per colpire e +6 ai danni. Le sue **statistiche modificate** sono qui sotto elencate:
Punti ferita 176, CA 20, Att base +12, lotta +22, completo +33/+28/+23 mischia (2d6+30 +2d6 da fuoco, 17-20/x3, *spadone a due mani argenteo +4 mutilante*) o +28/+23/+18 mischia (1d4+16 +2d6 da fuoco, x2, *guanti d'arme chiodati della morte estrema*); TS Temp +18, Rifl +7, Vol +14.
Quando gli otto round della furia si esauriscono, Notturmo cerca di ritirarsi il più rapidamente possibile (spesso è Kalfyra a trarlo in salvo, non appena si accorge che il pericolo di essere attaccata dal suo compagno è svanito).

^Nvedi Nephandum.

^{MdM}vedi Manuale delle Miniature.

^{CT}vedi Creature del Terrore.

^{PC}vedi Perfetto Combattente.

Creato da Bigio per la campagna Lo Zeist
pauldeggan@yahoo.it
Blog della campagna: <http://zeistworld.blogspot.com>