

## Zark Nobain

Umano M trasfigurato di Melpheron\* Guerriero 16°; GS 17; Umanoide medio (umano);

DV 16d10+80; pf 176;

Iniz +5;

Vel 9 m;

CA 25, contatto 11, alla sprovvista 20;

Att base +16, lotta +20, completo +24/+19/+14 mischia (1d8+10, 19-20/x3 e danno aggiuntivo +1d8 sonori, *Ascia da battaglia pesante +2 tonante da lancio ritornante*) o +22 distanza (1d8+11, 19-20/x3 e danno aggiuntivo +1d8 sonori, *Ascia da battaglia pesante +2 tonante da lancio ritornante*)\*\*;

QS Voluttà del sangue, Seduzione violenta;

AL LM;

TS Temp +15, Rifl +8, Vol +7;

For 18, Des 13, Cos 20, Int 9, Sag 10, Car 13.



*Abilità e talenti:* Cavalcare +11, Intimidire +11, Diplomazia +6, Saltare +8, Scalare +8; Critico letale\*, Estrazione rapida, Arma focalizzata (ascia da battaglia), Arma focalizzata superiore (ascia da battaglia), Arma specializzata (ascia da battaglia), Arma specializzata superiore (ascia da battaglia), Iniziativa migliorata, Attacco poderoso, Critico migliorato (ascia da battaglia), Maestria in combattimento, Incalzare, Tiro ravvicinato, Tiro preciso, Riflessi fulminei, Volontà di ferro, Combattere in sella, Tirare in sella, Attacco in sella.

**Voluttà del sangue (Str):** Una volta al giorno, se durante il combattimento vede scorrere sangue da una ferita inferta dalla sua arma, ottiene un bonus +2 al tiro per colpire, ai danni, e ai tiri salvezza per 16 round (vedi Nephandum pag. 150).

**Seduzione violenta (Sop):** Una volta al giorno ammalia una creatura entro 9 metri se la vittima non supera un Tiro Salvezza Volontà CD 19; gli effetti sono gli stessi di un incantesimo *charme su persone* lanciato da un incantatore di 16° livello ma in più può incitare la vittima allo scontro fino a che uno dei due non ha la peggio (vedi Nephandum pag. 150).

*Proprietà stabili:* *Guanti del potere orchesco*, *Ascia da battaglia pesante +2 tonante da lancio ritornante*, *Armatura terrificante\* completa +2*, *Scudo pesante in metallo +2*, *Maschera del teschio*, cavallo da guerra con bardatura terrificante\*\*\*.

\*vedi Nephandum

\*\*sono stati già calcolati il bonus al tiro per colpire e al danno del Tiro ravvicinato entro 9 metri.

\*\*\*dona +2 alle prove di Intimidire (vedi Nephandum).

Zark è un condottiero capace e risoluto. Ha scalato i ranghi dell'Ordine del Teschio Cremisi guadagnandosi la fiducia dei suoi compagni in battaglia e vincendo molte battaglie. Una volta giunto tra gli ufficiali più alti in grado, ha sofferto una bruciante sconfitta che avrebbe potuto nuocere alla sua carriera di mercenario, ed in quel momento di debolezza il signore oscuro Melpheron si è presentato a lui e ne ha conquistato cuore e mente. Dopo aver umiliato il precedente capo dell'ordine di mercenari di cui fa parte, ha imposto se stesso come nuovo leader e nessuno ha avuto nulla da ridire. Attualmente Zark è sicuramente coinvolto in un losco complotto che mira a destabilizzare l'ordine della città, ma non esiste alcuna prova a suo carico e la quasi totalità dei cittadini (comprese le autorità) ripongono grande stima in lui.

## **Combattimento**

Zark solitamente attende nelle retrovie che un nemico si dimostri una sfida alla sua altezza, quindi cavalca verso di lui in carica e tenta di distruggerlo utilizzando i suoi temibili talenti da cavallerizzo. La sua sola apparizione in genere scatena il panico tra le piccole truppe. Mentre è a cavallo, può anche attaccare scagliando la sua poderosa ascia da battaglia ritornante, la quale gli permette di uccidere molti avversari prima ancora che questi possano raggiungerlo. Dopo aver indebolito l'avversario, scende da cavallo lo ingaggia corpo a corpo fino a ridurlo a brandelli. Se circondato può privarsi di parte del suo bonus di attacco per alzare ulteriormente la sua già notevole classe armatura, ma quando possibile preferisce utilizzare invece il talento attacco poderoso per terminare i suoi nemici più velocemente possibile, anche grazie alla sua Voluttà di Sangue, che si scatena non appena ferisce un avversario.

Creato da Bigio per la campagna Lo Zeist

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

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