



Advanced Dungeons & Dragons®



Quibuz - Mago di 5° Livello

13 *Forza*
17 *Destrezza*
16 *Costituzione*
14 *Intelligenza*
13 *Saggezza*
11 *Carisma*

Colpire 0	Danni 0	Carico 23 Kg	Levata Max. 70 Kg	Aprire Porte 7	Piegare/Sollevare 4%
Modificatore Reazioni +2		Modifica Armi da Lancio +2		Modifica CA -3	
Modificatore P.F. +2		Shock Corporeo 95%	% di Resurrezione 96%		TS vs. Veleno 0
N°. Lingue 4	Livello di Inc. 7°	% Appr. Inc. 60%	Max Inc. per Liv. 9	Immunità Inc. 0	
Modific. Difesa Magica 0		Bonus Incant. 0		% Fallimento Inc. 0	
Max N°. di Adepti 4		Fattore fedeltà 0		Modificatore Reazioni 0	



Classe Armatura
(CA base 8)

Fronte 5
Fianco 5
Retro 8



Punti Ferita 27



Ferite



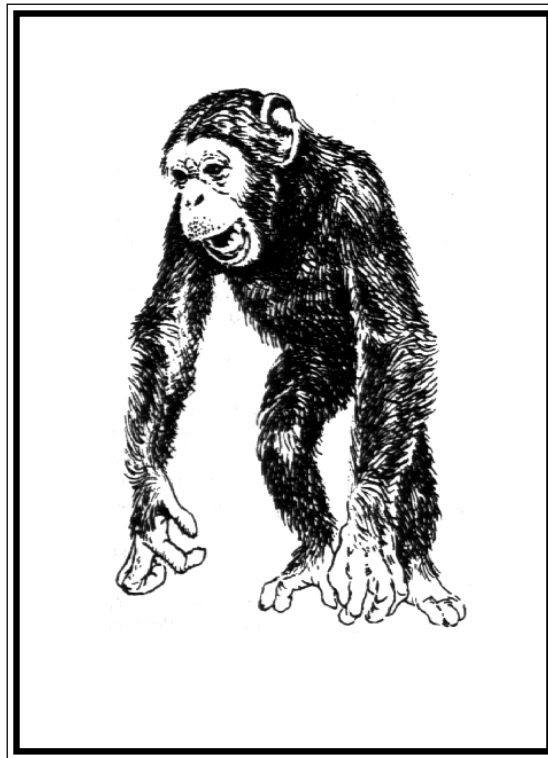
MAC 10
MTHACO —



THACO 19



Movimento 11



Tiri Salvezza

Paralisi Veleno e Morte Magica 14
Bastone, Verga e Bacchetta 11
Dietrificazione e Metamorfosi 13
Soffio 15
Incantesimi 12

Arma	Numero Attacchi	Iniziat.	Bonus al colpire	THACO	Bonus al danno	Danni P-M	G	Gittata (armi da lancio)
Scimitarra	1	5	0	19	0	1d6	1d8	
Pugnale da lancio (4)	2/1*	2	+2*	17*	0	1d4	1d3	* se lanciato



Capacità relative alle Armi

Scimitarra
Pugnale

Abilità Speciali

Puoi arrampicarti sugli alberi (si quelli del deserto -ndr), camminare sulle mani, insomma, hai tutti i vantaggi di una scimmia

Capacità non relative alle Armi

Leggere/scrivere	Int	+1
Magia (spellcraft)	Int	-2
Astrologia	Int	0
Distillazione	Int	0
Danza	Des	0
Canto	Car	0

Lingue: Midani (comune del luogo), Goblin,
Comunichi con le scimmie

Equipaggiamento

Libro magico
4 pugnali
otre d'acqua
la bottiglia del genio (e il libretto d'istruzioni)
38 MO

Quibuz

Mago Caotico/Buono, sei un giovane mago appena laureato in questa disciplina... la tua tesi di laurea era: "mutazioni extra-corporee nella società moderna" il risultato è stato che durante l'esecuzione della magia, forse per un'eccesso di emozione, una parola pronunciata in modo sbagliato ha mandato in malora l'esperimento... il risultato fu che tu e tutta la Commissione vi trasformaste in tanti babbuini.

Ti laureasti con il minimo dei voti grazie ad una intercessione di un famoso e potente zio ma come punizione sei stato trasformato in famiglio (una scimmietta) e dato in affidamento allo zio stesso (a tempo indeterminato).

Questi ti maltrattava continuamente così, una sera di maggio, hai deciso di scappare e di vendicarti dello zio malvagio rubandogli una bottiglia magica che conteneva spirito di genio e un libretto di istruzioni sulle evocazioni.

Ti nascose nella cashbah e qui incontrasti El Cueva... mentre veniva sodomizzato da una comitiva di barbari del nord in vacanza.

Tutt'ora mantieni le sembianze di scimmietto, nessuno è riuscito a farci niente, ma sei perfettamente in grado di parlare e puoi benissimo fare i tuoi incantesimi.

Hassan'Elrashib'N'Ghabann'Ghabon (detto "lo storto") - è il classico ladro che gira per i mercati. È fondamentalmente un bravo ragazzo... Sfortunato a causa di una vita trascorsa di espedienti,

orfano dalla nascita ha cercato nelle avventure un valido rimedio al furto (anche perchè se lo prendono un'altra volta gli tagliano le mani e i piedi...) è il leader del gruppo (almeno così dice lui).

El Cueafahmal (detto "la regina della cashbah")

Bardo, personalità fine e gentile (nonostante l'aspetto); uno spirito poetic e, dolce che lo ha portato fin da piccolo ad avere dei dubbi sulla sua identità (forse perchè sua madre voleva una bambina e per questo è stato educato fino dall'età di 6 anni in un collegio di educande femminile); è una persona che è capace di commuoversi a scene quali un tramonto o davanti a delle cipolle ma che sa incazzarsi come una bestia se qualcuno lo prende per il culo (Ha, Ha, Ha...). Si è deciso ad unirsi ad un gruppo di avventurieri ufficialmente per fare conoscere a tutti la sua arte poetica ma c'è chi malignamente afferma che lo fa solo per provare nuove avventure (?!?!). Deve la vita a Quibuz e per questo gli sarà sempre riconoscente....

Jasmine (detta "ahnmik m'kfran'an tabis" ossia: "colei che risplende il sole negli occhi, splendete come una perla nera di rarissima bellezza")

Psionica, è la strafiga della compagnia solo che delusa in amore (il suo fidanzato lo ha scoperto a letto con la sua ex-migliore amica) è caduta in una profonda crisi depressiva, si è data all'alcool, fuma oppio, e cerca nelle avventure soprattutto se rischiose una via di uscita, un senso alla sua vita... quegli occhi però racchiudono magici poteri, poteri mentali...

Trosdkfdkjer (detto semplicemente "er genio")

Appartiene ad una importante famiglia di geni, il suo albero genialogico (ah, ah, ah...) risale a molte generazioni, è quindi orgoglioso del suo status solo che non capisce come mai il suo vecchio padrone lo abbia ceduto ad un pricipiante per di più scimmia.

Incantesimi

Punti magia: 44 – Max N. d'incantesimi per livello: 4

Primo Livello (4 punti)

Charm
Individuaz. del magico
Dardo Incantato
Luce
Lettura del Magico
Sonno

Secondo Livello (6 punti)

ESP
Invisibilità
Levitare
Creazione spettrale potenziata
Freccia acida di Melf

Terzo Livello (10 punti)

Dissolvi magie
Volare
Fulmine
Blocca persone