



# Advanced Dungeons & Dragons®



Hassan'Elrashib 'N' Ghabann' Ghabon  
Ladro di 6° livello

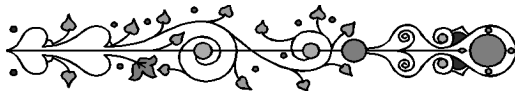
17 *Forza*  
17 *Destrezza*  
11 *Costituzione*  
14 *Intelligenza*  
15 *Saggezza*  
13 *Carisma*

Colpire +1	Danni +1	Carico 55 Kg	Levata Max. 110 Kg	Aprire Porte 10	Piegare/Sollevare 13%
Modificatore Reazioni +2		Modifica Armi da Lancio +2		Modifica CA -3	
Modificatore P.F. 0		Shock Corporeo 75%	% di Resurrezione 80%		TS vs. Veleno 0
N°. Lingue 4	Livello di Inc. --	% Appr. Inc. --	Max Inc. per Liv. --	Immunità Inc. --	
Modific. Difesa Magica +1		Bonus Incant. 0		% Fallimento Inc. 0	
Max N°. di Adepti 5		Fattore fedeltà 0		Modificatore Reazioni 0	

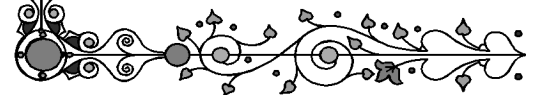


Classe Armatura  
(Armatura in cuoio)

Fronte 5  
Fianco 5  
Retro 8



Punti Ferita 35



 Ferite



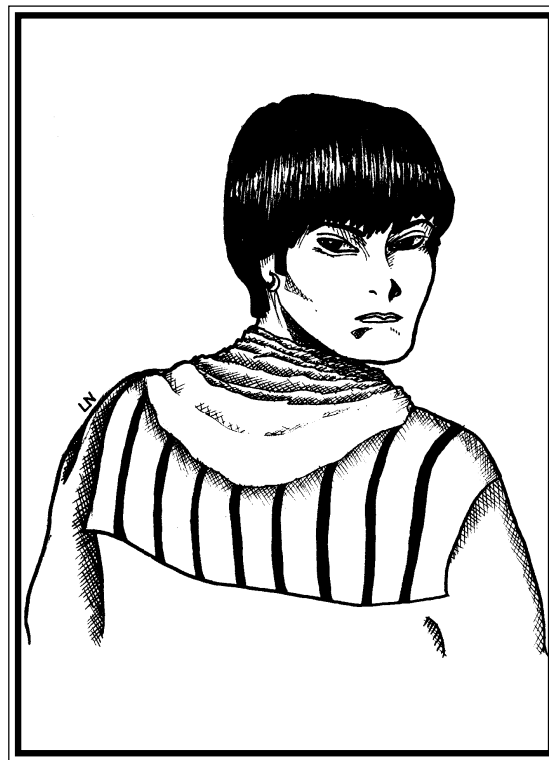
 MAC 10  
MTHACO —



 THACO 18



 Movimento 15



Tiri Salvezza

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



Arma	Numero Attacchi	Iniziat.	Bonus al colpire	THACO	Bonus al danno	Danni P-M	G	Gittata (armi da lancio)
Mazza da Fante	1	5(4)	+2	16	+2	1d8	1d8	
Arco corto	2/1	7	+2	16	0	1d6	1d6	



### Capacità relative alle Armi

Scimitarra  
Arco corto  
Stile a 2 armi  
Ambidestro

### Abilità Speciali

Borseggiare	60%
Scassinare	40%
Trovare/rimuovere trappole	55%
Muoversi silenziosamente	55%
Nascondersi nelle ombre	30%
Sentire rumori	35%
Scalare pareti	60%
Leggere linguaggi	30%

Colpo alle spalle Danno x3

### Capacità non relative alle Armi

Uso corde	Des	+1
Travestimento	Car	-1
Valutazione	Int	0
Gioco	Car	0
Camminare sulla corda	Des	0
Leggere/scrivere	Int	+1

Lingue: Midani (comune locale), Gergo dei ladri

### Equipaggiamento

Attrezzi da ladro  
1 oltre con acqua  
37 MO  
Bastone magico che cura 1d6 pf per 3 volte al giorno

## Hassan'Elrashib'N'Ghabann'Ghabon

detto "lo storto" - Ladro Caotico/Buono. Sei il classico ladro che gira per i mercati, fondamentalmente sei un bravo ragazzo... Sfortunato a causa di una vita trascorsa di espedienti, orfano dalla nascita hai cercato nelle avventure un valido rimedio al furto (anche perchè se ti prendono un'altra volta ti tagliano le mani e i piedi...) ti consideri il leader del gruppo.

**Quibuz** - è un giovane mago appena laureato in questa disciplina... la sua 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 tutta la Commissione e il "quasi" dottore furono trasformati in tanti babbuini. Si laureò con il minimo dei voti grazie ad una intercessione di un famoso e potente zio ma come punizione fu trasformato in famiglio (una scimmietta) e dato in affidamento allo zio stesso. Questi lo maltrattava continuamente così una sera di maggio decise di scappare e di vendicarsi dello zio malvagio rubandogli una bottiglia magica che conteneva spirito di genio e un libretto di istruzioni sulle evocazioni. Si nascose nella cashbah e qui incontrasti El Cuea... mentre veniva sodomizzato da una comitiva di barbari del nord in vacanza.

Tutt'ora mantiene le sembianze di scimmiotto, nessuno è riuscito a farci niente, ma è perfettamente in grado di parlare e può benissimo fare i suoi incantesimi.

**El Cueafahmal** (detto "la regina della cashbah") - Bardo, personalità fine e gentile; uno spirito poetico, 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 c\*\*o. 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, splendet 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 genealogico 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 principiante per di più scimmia.