



Advanced Dungeons & Dragons®



El Cueafahmal - Bardo di 6° livello

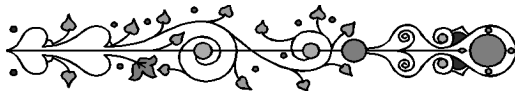
16 *Forza*
 17 *Destrezza*
 15 *Costituzione*
 14 *Intelligenza*
 16 *Saggezza*
 14 *Carisma*

Colpire 0	Danni +1	Carico 35 Kg	Levata Max. 48 Kg	Aprire Porte 9	Piegare/Sollevare 10%
Modificatore Reazioni +2		Modifica Armi da Lancio +2		Modifica CA -3	
Modificatore P.F. +1		Shock Corporeo 90%	% di Resurrezione 94%		TS vs. Veleno 0
N°. Lingue 4	Livello di Inc. 7°	% Appr. Inc. 60%	Max Inc. per Liv. 9	Immunità Inc. --	
Modific. Difesa Magica +2		Bonus Incant. 0		% Fallimento Inc. 0	
Max N°. di Adepti 6		Fattore fedeltà +1		Modificatore Reazioni +2	

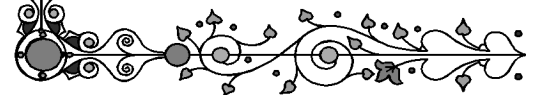


Classe Armatura
 (Armatura lamellare CA 7)

Fronte 4
 Fianco 4
 Retro 7



Punti Ferita 38



Ferite



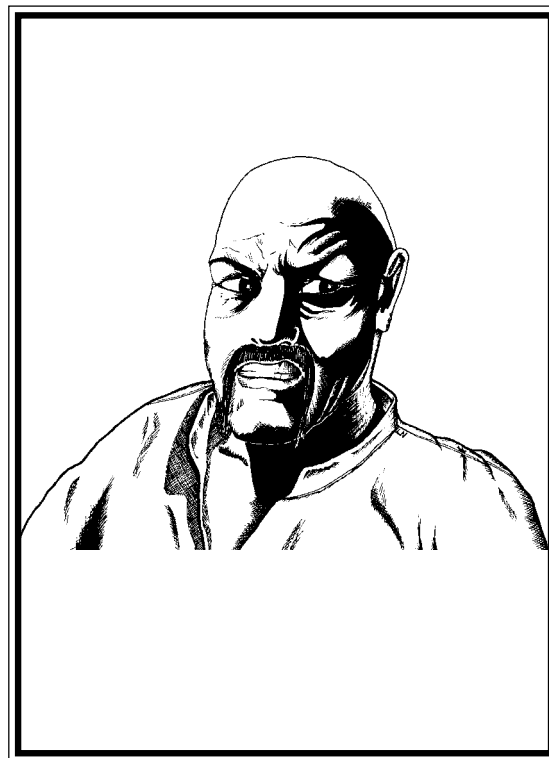
MAC 9
 MTHACO —



THACO 18



Movimento 14



Tiri Salvezza

Paralisi Veleno e Morte Magica 12
 Bastone, Verga e Bacchetta 12
 Pietrificazione 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)
Gran Scimitarra (è a due mani)	1	9(6)	0	18	+1	2d6	4d4	
Scimitarra	1	5	0	18	+1	1d8	1d8	



Capacità relative alle Armi

Gran scimitarra
Scimitarra
Stile con arma a 2 mani (cala la velocità dell'arma)

Capacità non relative alle Armi

Leggere/scrivere	Int	+1
Poesia	Car	0
Canto	Car	0
Ballo	Des	0
Pittura	Sag	0
Strumento Organetto	Des	-1
Nuoto	For	0
Magia (spellcraft)	Int	-2
Lingue: Midani (è il comune locale)		

Abilità Speciali

- Incantesimi
- Scalare pareti 60%
- Sentire rumori 50%
- Borseggiare 30%
- Leggere linguaggi 40%
- Modificare reazioni creature
- Suonando, cantando o recitando contrasta gli effetti di incantesimi che colpiscono la mente (raggio di 9 m)
- Conoscenza "di tutto un po'" (chiedi al DM)

Equipaggiamento

1 otre con acqua
Organetto + spartiti e poesie varie
Libro magico
15 m di corda
24 MO

El Cueafahmal

detto "la regina della cashbah" - Bardo Legale/Buono. Di personalità fine e gentile, hai uno spirito poetico e dolce che ti ha portato fin da piccolo ad avere dei dubbi sulla tua identità (forse perchè tua madre voleva una bambina e per questo sei stato educato fino dall'età di 6 anni in un collegio di educande femminile); sei 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 ti prende per il c**o. Ti sei deciso ad unirti ad un gruppo di avventurieri ufficialmente per fare conoscere a tutti la tua arte poetica ma c'è chi malignamente afferma che lo fai solo per provare nuove avventure (?!?!). Devi la vita a Quibuz e per questo gli sarai sempre riconoscente....

Hassan'Elrashib'N'Ghabann'Ghabon (detto "lo storto") - E' il classico ladro che gira per i mercati, fondamentalemente è 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.

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 Cueva... mentre veniva sodomizzato da una comitiva di barbari del nord in vacanza.

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

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 straliga 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.

Incantesimi

Punti magia: 35; max N° di incantesimi per livello: 4

Primo Livello (4 punti)

Dardo incantato
Individuazione del magico
Caduta morbida
Disco levitante di Tenser
Charm
Lettura del magico

Secondo Livello (6 punti)

Luce perenne
Immagini illusorie
Nube maleodorante
Risata incontrollabile di Tasha