

Advanced Dungeons & Dragons®

Arinol - elfo Guerriero/Mago di livello 5/4

10 FORZA

16 DESTREZZA

9 COSTITUZIONE

17 INTELLIGENZA

13 SAGGEZZA

15 CARISMA

| | | | | | |
|-------------------------|------------|-------------------------------|----------------------|-------------------------|-------------------|
| Colpire 0 | Danni 0 | Carico 20 Kg. | Levata Max 57 Kg. | Aprire Porte 6 | Pieg./Soll. 2% |
| Modifica Reazione +1 | | Modifica Armi da Lancio +1 | | Modifica CA -2 | |
| Modifica PF | | Shock Corporeo 65% | | % di Resurrez. 70% | |
| Ts. vs Veleno | | N. Lingue 6 | | Liv. di Inc. 8° | |
| % Inc. 75% | | Max Inc/Liv. 14 | | Immunita' Inc. 0 | |
| Mod. Difesa Magica 0 | | Bonus Inc. 0 | | % Fall. Inc. 0 | |
| Max. N. di Adepti 7 | | Fedelta' +3 | | Modifica Reazione +3 | |

TIRI SALVEZZA

| | |
|---------------------------------|----|
| Paralisi, veleno e morte magica | 11 |
| Bastoni, Verghe e Bacchette | 11 |
| Pietrificazione e Metamorfosi | 12 |
| Soffio | 13 |
| Incantesimi | 12 |

Punti Ferita **25** Ferite

THACO **16** CA **6** (10 base -2 dex -2 magia)

MOVIMENTO **12**

| ARMA | attacchi x round | Veloc. | Bonus al COLPIRE | THACO | Bonus al DANNO | DANNI | | MODIFICATORI |
|-------------|---------------------|--------|---------------------|-------|-------------------|-------|------|--------------|
| | | | | | | P- M | G | |
| Spada lunga | 1 | 5 | +1 | 15 | -- | 1d8 | 1d12 | |
| Pugnale | 1 | 2 | -- | 16 | -- | 1d4 | 1d3 | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

Capacità relative alle armi e stili

| |
|-----------------|
| Spada lunga |
| Pugnale |
| Arco lungo |
| Lancia da fante |
| Bastone |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

Capacità non relative alle armi

| | | |
|----------------------|-----|----|
| Erboristeria | Int | -2 |
| Sopravv. nel deserto | Int | 0 |
| Leggere/scrivere | Int | +1 |
| Etichetta | Car | 0 |
| Orientamento | Sag | +1 |
| Cavalcare cavalli | Sag | +3 |
| Caccia | Sag | -1 |
| Magia (spellcraft) | Int | -2 |
| Meteorologia | Sag | -1 |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

VANTAGGI

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |

SVANTAGGI

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |

| Equipaggiamento | |
|-----------------------------------|--|
| Razioni 2 | |
| otre d'acqua | |
| 21 monete d'oro | |
| Anello di protezione +2 (CA e TS) | |
| Libro magico + componenti | |
| | |

| Abilità Speciali |
|---|
| 90% di resistenza a charm e sonno |
| +1 al colpire con spada lunga e arco |
| Infravisione 18 m |
| Scoprire porte segrete e nascoste (2 su 6 e 3 su 6) |
| |
| Incantesimi memorizzabili: 3/2 |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

ARINOL

allineamento: Caotico Buono; anni: 129

Gli Elfi, nel Marund, sono una razza in decadenza, che spreca il tempo in sterili discussioni accademiche o nella contemplazione, non rendendosi conto che il continente sta morendo. Questo non ti fa piacere, ma é un dato di fatto. Stanco e deluso hai lasciato la sicurezza della comunità in cui vivi per spingerti tra gli uomini. Questi sono una razza selvaggia e retrograda, non conoscono nemmeno la magia più elementare, vivono una vita breve ed effimera, eppure riescono a progredire. La cosa ti incuriosisce e hai deciso di passare parte della tua esistenza a studiarli. L'incontro con un umano influente come Luran é stata una vera fortuna: ti ha dato la possibilità di muoverti libera-

mente nel Sulen e di parlare con diversi studiosi.

Non avevi previsto, però, di poterti affezionare sinceramente ad un uomo. Tu per primo ne sei rimasto stupito. Luran é rozzo come gli altri esseri umani e tu cerchi di correggerlo continuamente e gli hai perfino insegnato a combattere, ma il giovane ti è ora superiore. E’ superstizioso come tutta la sua gente e hai faticato per convincerlo ad accettare due tuoi regali che, ovviamente, sono magici. Una scimitarra e dei bracciali protettivi. Questi oggetti sono rari e preziosi anche tra gli elfi, ma tu hai imparato il valore dell’amicizia.

Come al solito, Luran ha trovato il modo di mettersi nei guai e tu non hai trovato di meglio che accompagnarlo per proteggerlo. Il giovane é troppo inesperto ed é meglio che qualcuno gli guardi le spalle. Ad esempio, ti sei accorto che il tenente Ernag guarda spesso nervosamente il tuo pupillo e il capitano Scor.

Incantesimi nel libro magico:

PRIMO LIVELLO

- Lettura del magico
- Individuaz. del magico
- Dardo incantato
- Luce
- Sonno

SECONDO LIVELLO

- Creazione spettrale potenziata
- Ragnatela
- Immagini illusorie
- Freccia acida di Melf