

Advanced Dungeons & Dragons®

Sund Ernag - Umano Ladro/Guerriero di livello 6/5

15 FORZA	Colpire	Danni	Carico 27 Kg.	Levata Max 85 Kg.	Aprire Porte 8	Pieg./Soll. 7%
18 DESTREZZA	Modifica Reazione +2		Modifica Armi da Lancio +2		Modifica CA -4	
10 COSTITUZIONE	Modifica PF	Shock Corporeo 70%		% di Resurrez. 75%	Ts. vs Veleno	
12 INTELLIGENZA	N. Lingue 3	Liv. di Inc.	% Inc.	Max Inc/Liv.	Immunita' Inc.	
13 SAGGEZZA	Mod. Difesa Magica		Bonus Inc.		% Fall. Inc.	
8 CARISMA	Max. N. di Adepti 3		Fedelta' -1		Modifica Reazione	

TIRI SALVEZZA

Paralisi, Veleno e morte magica	11
Bastoni, Verghe e Bacchette	13
Pietrificazione e Metamorfosi	12
Soffio	13
Incantesimi	14

Punti Ferita	32	Ferite
--------------	----	--------

THACO	16	CA	2 (8 base +4 dex +2 magia)
-------	----	----	----------------------------

MOVIMENTO	12
-----------	----

ARMA	attacchi x round	Veloc.	Bonus al COLPIRE	THACO	Bonus al DANNO	DANNI		MODIFICATORI
						P- M	G	
Scimitarra	1	5	--	16	--	1d8	1d8	
Arco corto composito +2	2/1	6(4)	+4	12	+2	1d6	1d6	
Frusta	3/2	8	+1	15	+2	1d2	1	

Capacità relative alle armi e stili

Arco lungo
Scimitarra
Pugnale
Randello
Frusta (specializzato)*
* anche se le regole base non lo consentono.

Capacità non relative alle armi

Leggere i mov. labiali	Int	-2
Seguire piste	Sag	0
Allevamento	Sag	-1
Valutare	Int	0
Uso corda	Des	0
Cavalcare cavalli	Sag	+3
Cucinare	Int	0

VANTAGGI

SVANTAGGI

Equipaggiamento	faretra con 18 frecce
Armatura di cuoio	
razioni 2	
otre d'acqua	
10 pietre per fionda	
23 monete d'oro	
Mantello di protezione +2 (solo alla CA)	

Abilità Speciali	
Gergo dei ladri	
Borseggiare	35%
Scassinare	45%
Trovare/rimuovere trappole	30%
Muoversi silenziosamente	60%
Nascondersi nelle ombre	45%
Sentire rumori	45%
Scalare pareti	60%
Leggere linguaggi	0
Colpo alle spalle DANNO x2	

SUND

allineamento: Neutrale Malvagio; anni: 29

Il tuo passato é tutt'altro che cristallino. Sei stato un abile ladro specializzato nel furto di cavalli e di bestiame. Quando hai capito che l'aria stava diventando troppo calda hai mollato tutto e ti sei arruolato nei Cavalieri di Sulen, diventando in breve tempo, grazie alla tua astuzia, Tenente.

Come previsto, essere un ufficiale dell'esercito é un'ottima copertura. Grazie alle tue conoscenze dell'ambiente, hai contattato alcuni mercanti che "commerciavano" con i predoni e ti sei messo nell'affare.

Convincere il Capitano Scor non é stato poi così difficile. Il rancore é sempre un'ottima leva. Grazie a lui e alle armi che ti ha procurato hai messo da

parte un bel gruzzoletto.

Purtroppo, il Capitano ha dei rimorsi di coscienza molto pericolosi. Non ci tieni a finire davanti al boia, per niente e per nessuno.

Questa spedizione, poi, non ci voleva: il Capitano potrebbe cercare di alleggerirsi la coscienza con il giovane Assyl, che é un vero imbecille.

Anche l'elfo ti rende nervoso. Qualche volta ti sei accorto che ti fissava in maniera strana. Non é la prima volta che incontri uno della sua razza: qualche anno prima ne hai sgozzato uno e gli hai preso l'arco e il mantello, accorgendoti che ti portano fortuna. Non si tratterà di un parente?