

# Advanced Dungeons & Dragons®

## Sund Ernag - Vmano Ladro/Guerriero di livello 6/5

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

THAC0	16	CA	2 (8 base +4 dex +2 magia)
-------	----	----	----------------------------

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

[illegible]

Capacità relative alle armi e stili
Arco lungo
Scimitarra
Pugnale
Randello
Frusta (specializzato)*
* anche se le regole base non lo consentono.

[illegible]

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?