



Advanced Dungeons & Dragons®



Suz'Iral – Thiefling, Maga di 12° liv.

8 Forza
18 Destrezza
7 Costituzione
18 Intelligenza
15 Saggezza
17 Carisma

Colpire 0	Danni 0	Carico 18 kg	Levata Max 45 kg	Aprire Porte 5	Piegare/Sollevare 1%
Modifica Reazione +2		Modifica Armi da Lancio +2		Modifica CA -4	
Modifica PF 0		Shock Corporeo 55%	% di Resurrez. 60%		TS. vs. Veleno 0
N° Lingue 7	Liv. di Inc. 9°	% Appr. Inc. 85%	Max Inc./Liv. 18	Bonus punti magia +7	
Mod. Difesa Magica +1		Incantesimi Bonus --		% Fallimento Inc. --	
Max N° di Adepti 10		Fattore Fedeltà +6		Modifica Reazione +6	



Classe Armatura
Anello di protez. +3 [sigil]

Fronte 3
Fianco 3
Retro 7



Punti Ferita 35



Ferite



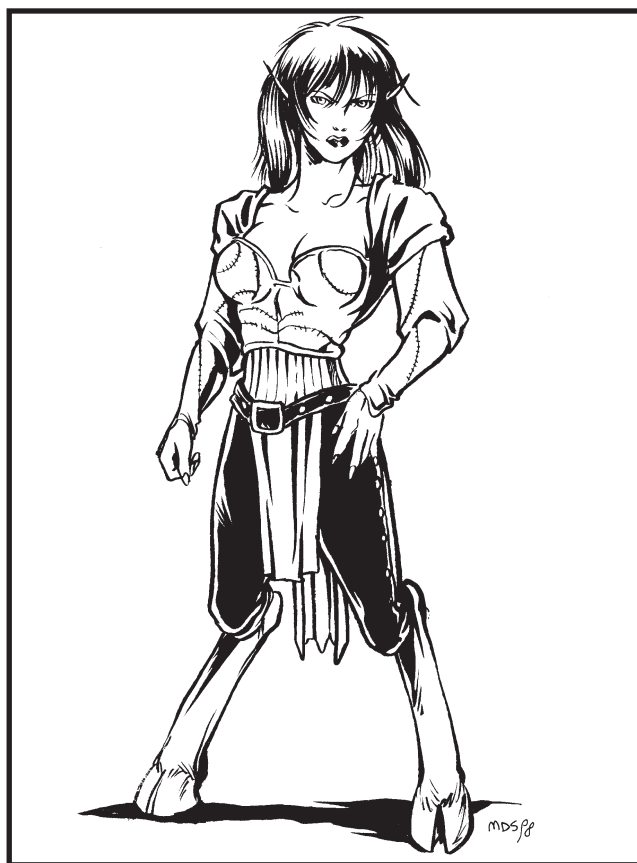
MAC 6
MTHACO -



Movimento 14



THACO base 17



Tiri Salvezza

Paralisi Veleno e Morte magica 11
Bastoni e Bacchette 7
Pietrificazione e Metamorfosi 9
Soffio 11
Incantesimi 8

+3 PER L'ANELLO DI PROTEZIONE

+2 AI TS VS. FUOCO ELETTRICITÀ VELENO

Arma

Numero Attacchi

Iniziat.

Bonus al colpire

THACO

Bonus al danno

P-M

Danni G

Gittata (armi lancio)

Pugnale +3 [sigil]	1	1	+3	14	+3	1d3	1d4	
Verga magica (vedi pag. 3)								



Capacità relative alle armi

- Pugnale
- Fionda
- Stile ad un arma (se usi solo un arma, nel corpo a corpo ai un bonus di +2 sulla CA)

Abilità Speciali

- Incantesimi
- Infravisione 18 metri
- Buio nel raggio di 4,5 m. 1 volta al giorno
- Metà danni da attacchi a base freddo
- +2 ai Tiri Salvezza vs. fuoco, elettricità, veleno (non calcolato)

Capacità non relative alle armi

- | | | |
|---|-----|----|
| - Leggere/scrivere comune | Int | +1 |
| - Magia | Int | -2 |
| - Gioco | Car | 0 |
| - Valutare | Int | 0 |
| - Sopravvivenza Planare (elementale aria) | Int | -2 |
| - Lingue: Comune Planare, Thiefling | | |

Equipaggiamento

- Pozione Guarigione (guarisci completamente)
- Pozione cura ferite gravi (2d8+1)
- Anello di protezione +3 [sigil]
- Verga magica 'Ira del Deva'; vedi pag. successiva
- Componenti per gli incantesimi
- 8 giade (200 MO l'una)
- 6 perle (500 MO l'una)
- 37 MO

Suz'Iral

Allineamento: NB; **altezza:** 1,69 m; **peso** 59 kg; **occhi:** rossi brillanti; **capelli:** rossi fuoco; **pelle:** rossiccia; **età:** 30 anni.

Appartieni ad una specie che è il frutto dell'unione di una femmina umana e di un Tanar'ri o di un Baatezu dei Piani Inferiori. Ti ricordi molto vagamente della tua infanzia.

Tua madre non l'hai mai conosciuta, e tuo padre é sicuramente uno di quegli orribili mostri che combattono nella Blood War. L'eredità che ti ha lasciato è la profonda vergogna di essere la figlia di una simile creatura, e le tue gambe caprine e i tuoi occhi fiammeggianti ne sono la testimonianza. Comunque, dei tuoi primi anni di vita ti ricordi grandi e sudice stanze nelle quali vivevi assieme a tanti altri come te. Poi un giorno ti hanno portato via da quel posto e, lontano da "casa", mentre il tuo padrone ti stava vendendo ad altri, sono comparsi parecchi esseri celestiali che hanno ucciso i tuoi carcerieri e ti hanno liberata, portandoti via con loro.

Da quel giorno in poi la tua vita è cambiata totalmente e sei stata affidata alle cure di un orfanotrofio dei Sette Cieli. Sei cresciuta nel corpo e nello spirito, e hai avuto l'opportunità di imparare i fondamenti della magia, così come discernere le varie creature infernali e celestiali, e comprendere l'anatomia del Multiverso. L'unica domanda a cui nessun saggio o stregone ha saputo rispondere è chi fosse tuo padre.

Vorresti per una volta vederlo, e forse parlargli, e chiedergli anche di tua madre... ma il tuo desiderio si interrompe qui, perché sei ben conscia che lui è una crudele e spietata creatura degli Inferi e, se mai lo trovassi, sei certa che ti ucciderebbe per quello che sei.

Comunque, la vita continua e, un po' per ripagare gli Aasimon che ti hanno salvata tanti anni or sono, e un po' per il segreto desiderio di incontrare tuo padre, ti sei offerta volontaria nella compagnia celestiale "L'Angelo Custode" che organizza spedizioni nei Piani Inferiori atte a salvare gli innocenti catturati nella Blood War. Per i tuoi meriti ti è stato donato un potente artefatto del bene, l'*Ira del Deva*, che è tuo inseparabile compagno di avventura. Inoltre al tuo fianco ci sono Arianna e Bèlfagus.

Arianna è una bellissima umana che conoscesti anni addietro, nella tua prima missione, e col tempo è diventata la tua migliore ed unica amica (date le tue origini, pochi nel Multiverso si fidano dei Thiefling). Viveva con la sua famiglia in un'isola del Piano Elementale dell'Aria fino a quando un gruppo di demoni (Tanar'ri) la sterminarono. Lei si salvò per miracolo, visto che in quel momento non si trovava a casa. Fu aiutata dalle Silfidi (Spiriti dell'aria), le quali le insegnarono a cacciare e a combattere, fino a quando un giorno, ormai grande, aiutò un genio ferito a fuggire da degli esseri alati che lo inseguivano. Come ricompensa, il genio le diede la possibilità di esprimere un desiderio, e lei desiderò di andarsene per sempre da quel luogo.

Bèlfagus è un umano di poche parole, ma è anche vero che è il migliore guerriero che tu abbia mai incontrato, un po' caotico nelle cose, ma comunque astuto e intelligente. Di lui non sai molto, si è unito alla compagna da circa un anno, e prima pare vagabondasse per i Piani in cerca d'avventure e di tesori. Non si può dire che sia particolarmente bello, eppure hai notato che Arianna si è innamorata del freddo guerriero, che raramente la degna di uno sguardo. Mah! Gli umani non li capirai mai!



Poteri dell'Artefatto

L'artefatto che possiedi è una verga magica, se la impugni ti dà +2 alla Classe Armatura (non calcolato). Baatezu, Tanar'ri e Yugolot che si trovano entro 50 metri dalla verga, perdono la loro immunità (non la resistenza alla magia) per quel che riguarda i tuoi attacchi magici.

Qualsiasi essere dei Piani Inferiori che tocchi (o che sia toccato) dalla verga subisce 6d6+3 punti ferita.

La verga ha un potere che è quello di far perdere alle creature malvagie tanti punti ferita quanti tu ne sacrifichi. Es. se sacrifichi 10 pf una creatura malvagia, a tua scelta entro 100 m ne perde 10. C'è un'unica eccezione: se tu sacrifichi la tua vita, la creatura in questione perde la sua (senza TS e senza Resistenza alla Magia) – a tale potere sono immuni dei e semidei.

Incantesimi

Punti magici: 257; N. massimo d'incantesimi per livello: 7

Primo livello [COSTO 4]

Protezione dal male* [Abjuration]
Comprensione dei linguaggi [Alteration]
Luce [Alteration]
Charm persona [Enchantment Charm]
Dardo incantato [Invocation/Evocation]
Scudo [Invocation/Evocation]
Individ. del magico [Divination]
Lettura del magico [Divination]

Secondo livello [COSTO 6]

Levitazione [Alteration]
Freccia acida di Melf [Conjuration/Summoning]
Creazione spettrale potenziata [Illusion]
Invisibilità [Illusion]
Immagini illusorie [Illusion]
ESP [Divination]
Individ. del male [Divination]

Terzo livello [COSTO 10]

Non-Detection [Abjuration]
Protezione dal male, raggio 3m. [Abjuration]
Volare [Alteration]
Lentezza [Alteration]
Freccia di fuoco [Conjuration/Summoning]
Invisibilità, raggio 3m. [Illusion]
Palla di fuoco [Invocation/Evocation]
Fulmine [Invocation/Evocation]

Quarto livello [COSTO 15]

Rimuovi maledizioni [Abjuration]
Porta dimensionale [Alteration]
Scudo di fuoco [Alteration - Invocation]
Sfera Elastica di Otiluke [Alteration]
Autometamorfosi vera [Alteration]
Metamorfosi [Alteration]
Pelle di pietra [Alteration]
Charm mostri [Enchantment/Charm]
Invisibilità potenziata [Illusion]
Scavare [Invocation]

Quinto livello [COSTO 22]

Passapareti [Alteration]
Teleporto [Alteration]
Evocare mostri III [Conjuration/Summoning]
Dominio [Enchantment/Charm]
Blocca mostri [Enchantment/Charm]
Illusione avanzata [Illusion]
Cono di freddo [Invocation/Evocation]
Muro di forza [Invocation/Evocation]
Muro di ferro [Invocation/Evocation]
Contattare altri Piani [Divination]

Sesto livello [COSTO 30]

Barriera anti-magia [Abjuration]
Globo di invulnerabilità [Abjuration]
Disintegrare [Alteration]
Pietra in carne* [Alteration]
Sfera congelante di Otiluke [Alteration]
Catena di fulmini [Invocation/Evocation]
Visione del vero [Divination]

- Gli incantesimi liberi costano il doppio di quanto indicato
- I Trucchi [cantrips] costano 1 punto magia, possono avere qualsiasi effetto, ma non causare danni; durata max di 1 turno (10 rounds).

* Incantesimi reversibili